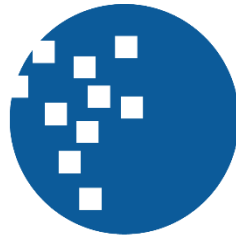


PERANCANGAN *WEBSITE COMPANY PROFILE* MATTEBOX

VISUALWORKS UNTUK *FILMMAKER*



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim

00000048077

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

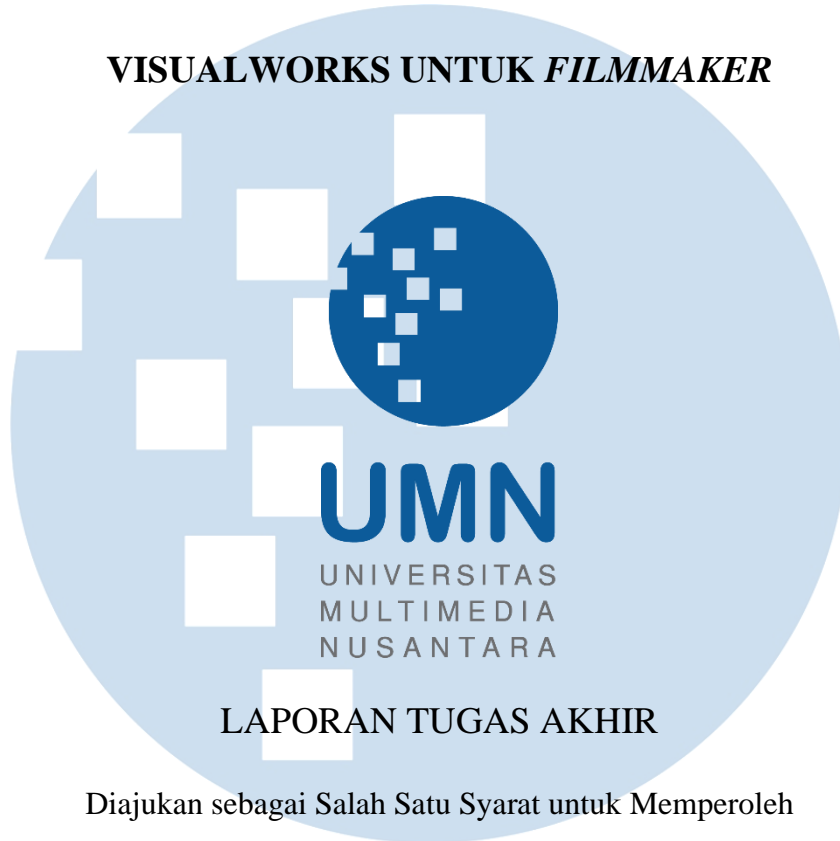
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *WEBSITE COMPANY PROFILE* MATTEBOX

VISUALWORKS UNTUK *FILMMAKER*



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim

00000048077

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim

Nomor Induk Mahasiswa : 00000048077

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN WEBSITE COMPANY PROFILE MATTEBOX VISUALWORKS UNTUK FILMMAKER

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 Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 13 Mei 2024



(Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE COMPANY PROFILE* MATTEBOX VISUALWORKS UNTUK *FILMMAKER*

Oleh

Nama : Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim

NIM : 00000048077

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Ydliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

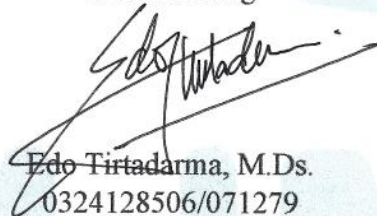
Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *WEBSITE COMPANY PROFILE* MATTEBOX
VISUALWORKS UNTUK *FILMMAKER***

Oleh


Nama : Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim
NIM : 00000048077
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Mei 2024
Pukul 15.00 s.d 15.35 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

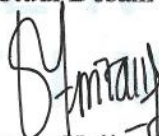
Penguji


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/083675

Pembimbing


Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim
NIM : 00000048077
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

PERANCANGAN WEBSITE *COMPANY PROFILE* MATTEBOX VISUALWORKS UNTUK *FILMMAKER*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

- Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya tugas akhir dan penulisan laporan ini yang berjudul: “PERANCANGAN WEBSITE COMPANY PROFILE MATTEBOX VISUALWORKS UNTUK FILMMAKER”. Penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Selesainya kegiatan ini tentu juga dikarenakan pihak lain yang membantu penulis, oleh sebab itu Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Riza Thohariansyah, sebagai narasumber dari Mattebox Visualworks yang telah membantu saya dalam proses pelaksanaan tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Harapan saya, laporan ini bisa menjadi referensi bagi mahasiswa lain, dan juga berguna untuk industri *visual effect* Indonesia kedepannya terutama bagi Mattebox Visualworks.

Tangerang, 20 Mei 2024


(Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim)

PERANCANGAN WEBSITE COMPANY PROFILE MATTEBOX VISUALWORKS UNTUK FILMMAKER

(Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim)

ABSTRAK

Tugas Akhir ini akan mengeksplorasi bagaimana penggunaan *website company profile* memperkuat *branding* dan meningkatkan eksistensi perusahaan di pasar, khususnya di ranah internasional. Perancangan ini akan menggali konsep perancangan *website company profile* yang efektif, yang mencakup aspek visual, konten, dan fungsionalitas. Melalui metode kualitatif, akan dianalisis preferensi dan harapan klien serta pemangku kepentingan perusahaan terhadap tampilan dan fitur yang diinginkan dari website tersebut. Sedangkan melalui Dengan hasil dari pendekatan tersebut, diharapkan dapat dirancang sebuah website yang memenuhi kebutuhan dan ekspektasi pengguna serta mampu meningkatkan interaksi dan keterlibatan pengguna secara signifikan. Hasil dari penulisan ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi perusahaan dalam merancang dan mengoptimalkan *website company profile* mereka. Selain itu, penulisan ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pemahaman tentang peran media informasi interaktif dalam memperkuat branding dan keberadaan perusahaan di era digital. Dengan demikian, tugas akhir ini akan memberikan manfaat baik bagi Mattebox Visualworks maupun bagi industri kreatif secara keseluruhan, dengan menawarkan pandangan yang holistik tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan industri Efek Visual di Indonesia.

Kata kunci: *Visual Effect (VFX), filmmaker, website, company profile.*

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

COMPANY PROFILE WEBSITE DESIGN MATTEBOX

VISUALWORKS FOR FILMMAKER

(Attirmidzi Irzan Taufiqulhakim)

ABSTRACT

This final assignment will explore how the use of a company profile website strengthens branding and increases the company's existence in the market, especially in the international realm. This design will explore the concept of designing an effective company profile website, which includes visual aspects, contents, and functionality. Through qualitative methods, the preferences and expectations of clients and company stakeholders regarding the desired appearance and features of the website will be analyzed. Meanwhile, through the results of this approach, it is hoped that a website can be designed that meets user need and expectations and is able to increase user interaction and involvement significantly. It is hoped that the results of this writing can provide practical guidance for companies in designing and optimizing their company profile website. Apart from that, it is also hoped that this writing can provide a theoretical contribution of the understanding of the role of interactive information media in strengthening branding and company presence in the digital era. Thus, this final project will provide benefits both for Mattebox Visualworks and the creative industry as a whole, by offering a holistic view of the use of information and communication technology in supporting the growth and development of the Visual effects industry in Indonesia.

Keywords: *Visual Effect (VFX), filmmaker, website, company profile.*

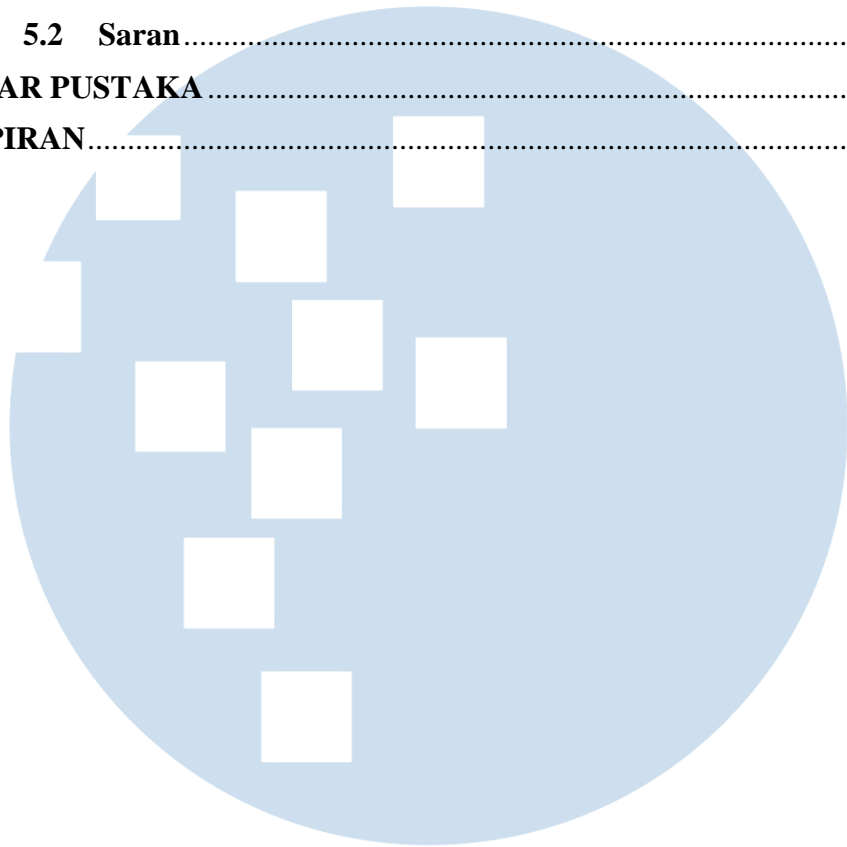
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	7
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	9
2.2 Media Interaktif.....	30
2.2.1 Media Interaktif <i>Digital</i>	30
2.3 User Experience (UX).....	34
2.3.1 Prinsip User Experience.....	35
2.3.2 Perancangan Media Interaktif menggunakan Teori <i>User Experience (UX)</i>	37
2.4 <i>User Interface (UI)</i>	39
2.4.1 <i>Task Suitability</i>	40
2.4.2 <i>User Suitability</i>	41
2.4.3 <i>Readability</i>	42
2.4.4 <i>Consistency</i>	42

2.4.5	<i>Intuitive Layout</i>	43
2.4.6	<i>Cognitive Load Limitation</i>	43
2.4.7	<i>Feedback</i>	43
2.4.8	<i>Flexibility</i>	44
2.4.9	<i>Attention to Technological Constraints</i>	44
2.4.10	<i>Safety</i>	45
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	52
3.1	Metodologi Penelitian	52
3.2	<i>Studi Existing</i>	60
3.3	<i>Studi Reference</i>	75
3.4	Metodologi Perancangan	78
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	84
4.1	Strategi Perancangan	84
4.1.1	<i>Emphasize</i>	84
4.1.2	<i>Define</i>	89
4.1.3	<i>Ideate</i>	94
4.1.4	<i>Prototype</i>	127
4.1.5	<i>Test</i>	129
4.1.6	Media Sekunder	142
4.2	Analisis Perancangan	144
4.2.1	<i>Analisis Beta Test</i>	144
4.2.2	Analisis Media Primer	159
4.2.2.1	Analisis Elemen Visual	160
4.2.2.2	<i>Analisis Page Pembuka</i>	163
4.2.2.3	<i>Analisis Homepage</i>	164
4.2.2.4	<i>Analisis About Us Page</i>	166
4.2.2.5	<i>Analisis Projects Page</i>	167
4.2.2.6	<i>Analisis VFX Page</i>	170
4.2.2.7	<i>Analisis Careers Page</i>	173
4.2.3	Analisis Media Sekunder	174
4.3	<i>Budgeting</i>	177
BAB V	PENUTUP	178

5.1	Simpulan.....	178
5.2	Saran.....	179
DAFTAR PUSTAKA.....		xiii
LAMPIRAN.....		xv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Website Interaktif Lumine Studio	61
Tabel 3.2 Analisis SWOT Media Sosial Instagram Mattebox Visualworks.....	70
Tabel 4. 1 Kebutuhan Target Audiens	88
Tabel 4. 2 Kategori Penilaian.....	130
Tabel 4. 3 Analisis Interaktifitas	138
Tabel 4. 4 Analisis Desain Visual.....	139
Tabel 4. 5 Analisis Website	140
Tabel 4. 6 Perhitungan Skor Beta Test.....	157
Tabel 4. 7 Budgeting.....	177



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Visual Communication Design	10
Gambar 2.2 The Colour Wheel Explained.....	12
Gambar 2.3 Skema Warna	14
Gambar 2.4 Tipe Serif.....	19
Gambar 2.5 Tipe Sans-serif.....	20
Gambar 2.6 Tipe Script.....	20
Gambar 2.7 Tipe Display	21
Gambar 2.8 Tipe Monospace	22
Gambar 2.9 Font Size.....	23
Gambar 2.10 Tracking	24
Gambar 2.11 Leading.....	24
Gambar 2.12 Kerning.....	25
Gambar 2.13 Media Interaktif.....	31
Gambar 2.14 Teori User Experience (UX)	35
Gambar 2.15 UX Strategy.....	35
Gambar 2.16 UX Strategy.....	38
Gambar 2.17 User Interface	40
Gambar 3. 1 Foto dengan CEO Mattebox Visualworks	54
Gambar 3. 2 Foto dengan Producer Mattebox Visualworks	56
Gambar 3. 3 Foto dengan Producer dari Picklock Films	57
Gambar 3. 4 Analisis SWOT	60
Gambar 3. 5 Menu Perusahaan Lumine Studio	62
Gambar 3. 6 Blog Perusahaan Lumine Studio	63
Gambar 3. 7 Service Information Perusahaan Lumine Studio.....	64
Gambar 3. 8 Service Information Perusahaan Lumine Studio.....	65
Gambar 3. 9 Pembelajaran Fitur Interaktif	67
Gambar 3. 10 Postingan VFX breakdown Mattebox Visualworks.....	71
Gambar 3. 11 Instagram Mattebox Visualworks	71
Gambar 3. 12 Website Industrial Light & Magic (ILM)	77
Gambar 3. 13 Proses Design Thinking	79
Gambar 4.1 User Persona 1.....	90
Gambar 4.2 User Persona 2.....	91
Gambar 4.3 User Journey.....	93
Gambar 4.4 Feature and functions	95
Gambar 4.5 Mindmap	96
Gambar 4.6 Keywords	97
Gambar 4.7 <i>Big idea</i>	98
Gambar 4.8 <i>Stylescape</i>	99
Gambar 4.9 <i>Sitemap</i>	102
Gambar 4.10 <i>Flowchart</i> penggunaan <i>website</i>	103

Gambar 4.11 <i>Flow chart</i> skenario 1.....	104
Gambar 4.12 <i>Flow chart</i> skenario 2.....	106
Gambar 4.13 <i>Palette</i> warna <i>warm</i>	107
Gambar 4. 14 <i>Palette</i> warna pilihan.....	108
Gambar 4. 15 <i>Font Montserrat</i>	109
Gambar 4. 16 <i>Font</i> Terpilih	109
Gambar 4. 17 <i>Grid Hierarchical</i>	110
Gambar 4. 18 Penggunaan Komposisi <i>Golden Ratio</i>	111
Gambar 4. 19 Logo <i>Mattebox Visualworks</i>	112
Gambar 4. 20 Proses Pemotretan	113
Gambar 4. 21 Proses Penyuntingan Gambar	113
Gambar 4. 22 Hasil Fotografi.....	114
Gambar 4. 23 <i>Software Task Tracker</i>	115
Gambar 4. 24 <i>Software Task Tracker</i>	115
Gambar 4. 25 <i>Software Task Tracker</i>	115
Gambar 4. 26 Aset Video.....	116
Gambar 4. 27 Referensi 3D.....	116
Gambar 4. 28 Proses Pembuatan 3D.....	117
Gambar 4. 29 Proses Pembuatan 3D.....	118
Gambar 4. 30 Proses Pembuatan 3D.....	118
Gambar 4. 31 Proses Pembuatan 3D.....	119
Gambar 4. 32 Hasil 3D.....	119
Gambar 4. 33 Referensi <i>Icon</i>	120
Gambar 4. 34 Sketsa <i>Icon</i>	122
Gambar 4. 35 Digitalisasi <i>Icon</i>	123
Gambar 4. 36 Referensi <i>Button</i>	123
Gambar 4. 37 <i>Button</i> Yang Dirancang.....	124
Gambar 4. 38 Hasil Akhir <i>Button</i>	125
Gambar 4. 39 Sketsa <i>wireframe</i>	126
Gambar 4. 40 <i>Low-fidelity</i>	127
Gambar 4. 41 <i>High-fidelity</i>	128
Gambar 4. 42 <i>Prototyping</i>	129
Gambar 4. 43 Data usia responden	130
Gambar 4. 44 Pertanyaan seputar hirarki visual	130
Gambar 4. 45 Pertanyaan seputar <i>font</i>	131
Gambar 4. 46 Pertanyaan seputar visibilitas <i>font</i>	131
Gambar 4. 47 Pertanyaan seputar <i>overall looks</i>	132
Gambar 4. 48 Pertanyaan seputar proporsi visual.....	132
Gambar 4. 49 Pertanyaan seputar warna.....	133
Gambar 4. 50 Pertanyaan seputar <i>icon</i>	133
Gambar 4. 51 Pertanyaan seputar visibilitas <i>button</i>	134
Gambar 4. 52 Pertanyaan seputar <i>flow</i> interaktifitas	134

Gambar 4. 53	Pertanyaan seputar responsifitas fitur	135
Gambar 4. 54	Pertanyaan seputar <i>website</i>	135
Gambar 4. 55	Pertanyaan seputar tujuan <i>website</i>	136
Gambar 4. 56	Pertanyaan seputar skenario	136
Gambar 4. 57	Pertanyaan seputar fungsi <i>website</i>	137
Gambar 4. 58	<i>Feedback</i> responden.....	137
Gambar 4. 59	Contoh desain sebelum <i>test</i>	141
Gambar 4. 60	Contoh desain setelah revisi pasca <i>test</i>	142
Gambar 4. 61	Sketsa dan hasil perancangan media sekunder 1	143
Gambar 4. 62	Sketsa dan hasil perancangan media sekunder 2.....	144
Gambar 4. 63	Data Diri Responden	145
Gambar 4. 64	Pertanyaan Seputar Visual Desain	146
Gambar 4. 65	Pertanyaan Seputar Kesenambungan <i>Icon</i>	147
Gambar 4. 66	Pertanyaan Seputar Tampilan dan Warna	148
Gambar 4. 67	Pertanyaan Seputar Fungsionalitas dan Visibilitas <i>Icon</i> dan <i>Button</i>	149
Gambar 4. 68	Pertanyaan Seputar Interaktifitas dan Responsifitas	150
Gambar 4. 69	Pertanyaan Seputar <i>Website</i>	151
Gambar 4. 70	Pertanyaan Seputar Tujuan <i>Website</i>	152
Gambar 4. 71	Kritik Singkat	153
Gambar 4. 72	<i>Interview Beta Test 1</i>	153
Gambar 4. 73	<i>Interview Beta Test 2</i>	154
Gambar 4. 74	<i>Interview Beta Test 3</i>	155
Gambar 4. 75	Penambahan Konten <i>Pasca Beta Test 3</i>	158
Gambar 4. 76	Bentuk <i>Overlay</i> Tambahan.....	159
Gambar 4. 77	<i>Bug</i> di Bagian <i>Overlay</i>	159
Gambar 4. 78	Elemen Visual Dalam Perancangan	160
Gambar 4. 79	<i>Mockup Page</i> Pembuka.....	163
Gambar 4. 80	<i>Mockup Homepage</i>	164
Gambar 4. 81	<i>Mockup About Us Page</i>	166
Gambar 4. 82	<i>Mockup Projects Page 1</i>	167
Gambar 4. 83	<i>Mockup Projects Page 2</i>	168
Gambar 4. 84	<i>Mockup Projects Page 3</i>	169
Gambar 4. 85	<i>Mockup Services Page</i>	170
Gambar 4. 86	<i>Mockup Information Overlay</i>	171
Gambar 4. 87	<i>Mockup BTS Gallery</i>	172
Gambar 4. 88	<i>Mockup Careers Page 1</i>	173
Gambar 4. 89	<i>Mockup Careers Page 2</i>	173
Gambar 4. 90	<i>Mockup Interactive Overlay</i>	174
Gambar 4. 91	<i>Mockup Media Sekunder IG Ads Feed</i>	175
Gambar 4. 92	<i>Mockup Media Sekunder IG Ads Story</i>	176
Gambar 4. 93	<i>Mockup Media Sekunder Youtube Banner Ads</i>	177

Gambar 4.67 Pertanyaan seputar fungsionalitas dan visibilitas <i>icon</i> dan <i>button</i>	155
Gambar 4.68 Pertanyaan seputar interaktifitas dan responsifitas	156
Gambar 4.69 Pertanyaan seputar <i>website</i>	157
Gambar 4.70 Pertanyaan seputar tujuan <i>website</i>	158
Gambar 4.71 Kritik singkat.....	159
Gambar 4.72 <i>Interview beta test 1</i>	159
Gambar 4.73 <i>Interview beta test 2</i>	160
Gambar 4.74 <i>Interview beta test 3</i>	161
Gambar 4.75 Penambahan konten pasca <i>beta test</i>	164
Gambar 4.76 Bentuk <i>overlay</i> tambahan.....	165
Gambar 4.77 <i>Bug</i> di bagian <i>overlay</i>	165
Gambar 4.78 Elemen visual dalam perancangan	166
Gambar 4.79 <i>Mockup page</i> pembuka.....	169
Gambar 4.80 <i>Mockup homepage</i>	170
Gambar 4.81 <i>Mockup about us page</i>	172
Gambar 4.82 <i>Mockup projects page 1</i>	173
Gambar 4.83 <i>Mockup projects page 2</i>	174
Gambar 4.84 <i>Mockup projects page 3</i>	175
Gambar 4.85 <i>Mockup services page</i>	176
Gambar 4.86 <i>Mockup information overlay</i>	177
Gambar 4.87 <i>Mockup BTS gallery</i>	178
Gambar 4.88 <i>Mockup careers page 1</i>	179
Gambar 4.89 <i>Mockup careers page 2</i>	179
Gambar 4.90 <i>Mockup interactive overlay</i>	180
Gambar 4.91 <i>Mockup media</i> sekunder IG <i>ads feed</i>	181
Gambar 4.92 <i>Mockup media</i> sekunder IG <i>ads story</i>	182
Gambar 4.93 <i>Mockup media</i> sekunder Youtube <i>banner ads</i>	183



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xv
Lampiran B Kuisisioner Alpha Test	xvii
Lampiran C Kuisisioner Beta Test.....	xxiv
Lampiran D Mindmap.....	xxx
Lampiran E Sketsa	xxx
Lampiran F Turnitin 1	xxxii
Lampiran G Turnitin 2	xxxii
Lampiran H Transkrip Wawancara CEO Mattebox Visualworks	xxxix
Lampiran I Transkrip Wawancara VFX Produser	xlii
Lampiran J Transkrip Wawancara Produser Film	xliv
Lampiran K Transkrip Wawancara Beta Test 1.....	xlvi
Lampiran L Transkrip Wawancara Beta Test 2	xlix
Lampiran M Transkrip Wawancara Beta Test 3	li

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA