

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Pada proses perancangan ini, Penulis menggunakan metode penulisan kualitatif yang akan digunakan untuk pembuatan *website company profile* untuk perusahaan Mattebox Visualworks. Penulis akan melakukan wawancara dengan CEO, Produser dari perusahaan Mattebox Visualworks, serta Produser dari Picklock Films untuk memahami secara mendalam tujuan, visi, dan nilai perusahaan, serta kebutuhan klien dan pengguna potensial terutama klien dari luar negeri. Wawancara ini akan memberikan wawasan yang kaya akan perspektif internal perusahaan dan harapan eksternal terhadap *website company profile*.

Selanjutnya, Penulis akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melakukan survei kepada perusahaan Mattebox Visualworks mengenai konsep media informasi yang dibutuhkan, serta validasi tujuan perancangan media interaktif bagi perusahaan untuk menarik klien potensial dari luar negeri melalui perancangan *website company profile*. Survei ini akan mengevaluasi preferensi pengguna konten yang diinginkan dalam sebuah *website company profile*. Data dari survei ini akan memberikan pandangan yang lebih luas tentang harapan dan kebutuhan klien potensial dari luar negeri, serta membantu dalam pengambilan keputusan terkait fitur-fitur yang harus dimasukkan dalam website. Penulis juga akan melakukan *studi existing* untuk memahami kekuatan dan kelemahan *website company profile* pesaing terdekat Mattebox Visualworks. Hal tersebut akan memberikan wawasan tentang tren industri, serta menyoroti kesempatan yang belum dimanfaatkan dan ancaman yang perlu diatasi.

3.1.1 Interview

Pada proses perancangan Tugas Akhir ini, pengambilan sampel diambil dari narasumber didasarkan pada ketersediaan dan kemudahan pengumpulannya. Karena sampel berada di tempat yang tepat pada waktu yang tepat, sampel dapat

diambil atau dipilih (Nurdin & Hartati, 2019). Agar temuan atau data dapat dinyatakan valid, maka diperlukan narasumber yang representatif, kompeten dan memiliki kredibilitas dalam memberikan informasi yang berhubungan dengan penulisan. Oleh karena itu dibutuhkan beberapa narasumber yang berkaitan langsung dengan fokus penulisan. Untuk mengumpulkan data, penulis melakukan wawancara mendalam kepada 3 narasumber utama yaitu:

Nama : Riza Thohariansyah

Jabatan : CEO Mattebox Visualworks

Penulis menetapkan CEO Mattebox Visualworks sebagai narasumber karena pihak terkait merupakan objek dalam penulisan ini. Pihak terkait merupakan orang yang memiliki peran penting dengan Perusahaan Mattebox Visualworks dan mengetahui seberapa penting media interaktif bagi Perusahaan Mattebox Visualworks kedepannya, serta konsep media interaktif seperti apa yang dibutuhkan bagi Perusahaan Mattebox Visualworks.

Nama : Riffandy Rasyid

Jabatan : *Producer* Mattebox Visualworks

Penulis menetapkan *Producer* Mattebox Visualworks sebagai narasumber karena pihak terkait sebagai *Producer* memiliki keterkaitan dengan konsep perancangan ini. Karena Penulis membutuhkan konsep *website company profile* seperti apa yang dibutuhkan oleh klien potensial dari luar negeri dalam mencari vendor *visual effect*. Pihak terkait merupakan perantara perusahaan Mattebox Visualworks dan klien potensial lokal maupun luar negeri.

Nama : Dewi Umayra Rachman

Jabatan : *Producer* Picklock Films

Penulis menetapkan *Producer* Picklock Films sebagai narasumber karena pihak terkait sebagai *Producer* memiliki keterkaitan dengan konsep perancangan ini. Karena Penulis membutuhkan konsep media interaktif seperti apa yang

memudahkan serta dibutuhkan oleh klien dalam mencari vendor *visual effect*. Pihak terkait merupakan salah satu *producer* dari perusahaan Picklock Films yang memiliki pengalaman bekerjasama dengan vendor *visual effect*.

3.1.1.1 *Interview* kepada CEO Mattebox Visualworks

Berdasarkan hasil *interview* yang dilakukan secara tatap muka dengan Riza Thohariansyah, selaku CEO Mattebox Visualworks, Penulis menyimpulkan bahwa Mattebox Visualworks merupakan perusahaan yang telah bergerak dalam industri efek visual (VFX) sejak tahun 2014, fokus pada produksi VFX untuk berbagai proyek film seperti Ratu Ilmu Hitam (2019), The Big 4 (2021), Siksa Neraka (2023), 13 Bom di Jakarta (2023), dan Badarawuhi di Desa Penari (2024).

Dalam upaya untuk memahami kebutuhan dan preferensi klien, perusahaan menerapkan pendekatan kolaboratif dan komunikasi yang terbuka. Meskipun awalnya dikenal melalui iklan dan referensi dari klien, Mattebox Visualworks mulai memanfaatkan platform media sosial seperti Instagram dan LinkedIn untuk memperkuat dan meningkatkan daya tarik di mata klien. Namun, perusahaan menyadari perlunya mengembangkan strategi yang lebih stabil dalam penggunaan media sosial, serta mempertimbangkan penggunaan media interaktif, seperti *website*, untuk memperkuat branding dan meningkatkan keterlibatan pengguna.

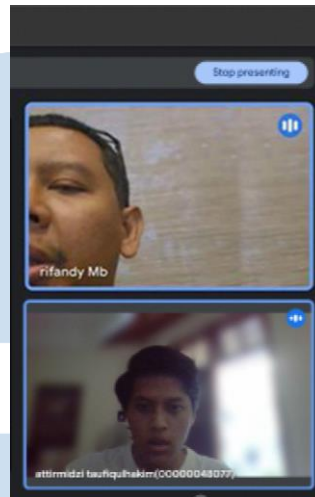


Gambar 3. 1 Foto dengan CEO Mattebox Visualworks

Mattebox Visualworks mengakui pentingnya responsivitas audiens dan klien terhadap media sosial, serta merencanakan untuk mengoptimalkan penggunaan media interaktif, khususnya melalui pengembangan sebuah *website* (Thohariansyah, 2024). Melalui hasil wawancara, Perusahaan percaya bahwa adanya media interaktif seperti *website* dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi pengguna dan pelanggan, serta meningkatkan keterlibatan pengguna dan memperkuat branding untuk klien dan VFX enthusiast. Namun, salah satu hambatan yang mungkin dihadapi adalah kurangnya sumber daya dan keahlian dalam mengembangkan dan memelihara *website* interaktif. Secara keseluruhan, Mattebox Visualworks memiliki visi untuk fokus pada kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media interaktif guna memberikan pengalaman yang unik kepada pengguna dan pelanggan mereka.

3.1.1.2 Interview Producer Mattebox Visualworks

Pada wawancara yang dilakukan secara daring dengan Rifandy selaku Produser dari Mattebox Visualworks, Penulis menyadari pentingnya perancangan *website company profile* sebagai strategi kunci dalam menarik perhatian klien potensial dari luar negeri. Rifandy menekankan bahwa sebuah *website company profile* yang dirancang dengan baik akan memberikan kesan profesional dan dapat dipercaya kepada klien potensial. Dengan adanya konten visual yang menarik dan informatif, serta testimoni dari klien sebelumnya dan portofolio proyek-proyek yang telah dilakukan, *website company profile* menjadi wadah utama bagi Mattebox Visualworks untuk menampilkan kemampuan dan kualitas layanan yang mereka tawarkan kepada klien potensial dari berbagai belahan dunia. Lebih lanjut, Rifandy menekankan bahwa *website company profile* akan memperkuat citra merek perusahaan dan meningkatkan eksposur mereka di pasar internasional.



Gambar 3. 2 Foto dengan Producer Mattebox Visualworks

Pentingnya perancangan *website company profile* juga tercermin dalam strategi pemasaran yang akan diterapkan oleh Mattebox Visualworks. Penulis, akan merancang *website company profile* sebagai platform utama untuk mempromosikan portofolio dan menyoroti keunggulan dalam industri *visual effects* bagi perusahaan Mattebox Visualworks. Dengan demikian, *website company profile* bukan hanya menjadi sarana informasi, tetapi juga alat pemasaran yang kuat untuk menjangkau klien potensial di pasar internasional.

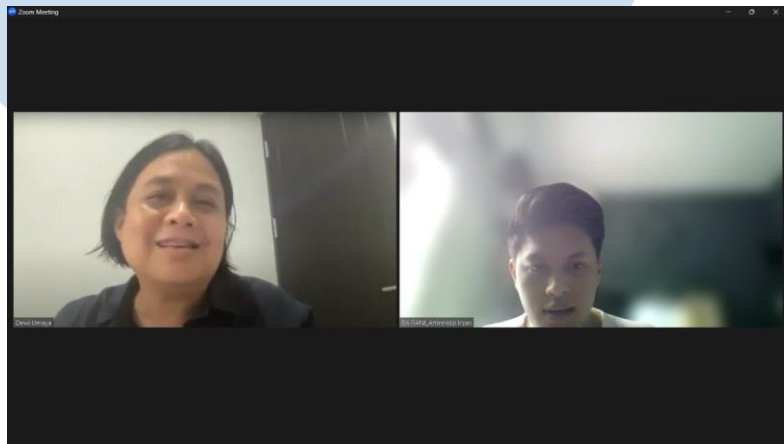
Selain itu, Rifandy menegaskan bahwa perancangan *website company profile* menjadi kunci dalam membangun kesan profesional dan kredibilitas perusahaan di mata klien potensial. Dengan *website company profile* yang informatif dan menarik, Mattebox Visualworks dapat memperkuat citra mereka sebagai perusahaan yang serius dan dapat diandalkan dalam industri *visual effects*. Hal ini penting dalam menghadapi persaingan di pasar internasional, di mana kesan pertama sangat berpengaruh dalam menarik minat klien baru.

Terakhir, Rifandy menyampaikan bahwa *website company profile* tidak hanya menjadi alat untuk menarik perhatian klien potensial, tetapi juga sebagai wadah untuk memperkenalkan karya-karya mereka

secara mendalam. Dengan adanya website, Mattebox Visualworks dapat menampilkan portofolio proyek-proyek mereka secara lengkap dan mendetail, sehingga klien potensial dapat memahami dengan baik kemampuan dan kualitas layanan yang mereka tawarkan. Hal ini akan memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi klien potensial dan meningkatkan peluang kerjasama di pasar internasional.

3.1.1.3 Interview Produser Picklock Films

Hasil *interview* daring dengan Dewi Umayu Rachman selaku *Producer* dari Picklock Films yang memiliki pengalaman dalam industri *film* dan *visual effects*, Penulis menyimpulkan bahwa pemilihan vendor *visual effects* dalam proyek *film* sangat dipengaruhi oleh beberapa kriteria utama.



Gambar 3. 3 Foto dengan Producer dari Picklock Films

Pada wawancara yang dilakukan, Bu Dewi menekankan pentingnya kemampuan studio dalam menghasilkan efek visual berkualitas tinggi dan kemampuan mereka untuk menyelesaikan proyek tepat waktu. Pengalaman sebelumnya dengan vendor juga menjadi faktor penentu dalam memilih mitra untuk proyek mendatang, dengan reputasi, kinerja, dan kepuasan dari hasil kerja sebelumnya memainkan peran krusial dalam pengambilan keputusan.

Selain itu, media interaktif yang dimiliki oleh vendor, seperti portofolio proyek sebelumnya dan demo *reel*, juga menjadi aspek penting dalam membantu klien memahami kemampuan dan kualitas kerja vendor. Media interaktif memberikan nilai tambah yang signifikan dengan memberikan kesempatan untuk melihat lebih banyak contoh hasil kerja, mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang proses kerja vendor, dan bahkan memungkinkan interaksi langsung dengan tim mereka. Maka dari itu, dengan adanya media interaktif yang intuitif dan responsif tentu dapat meningkatkan kenyamanan klien dalam memilih vendor VFX yang tepat untuk proyek mereka.

3.1.2 Survei Perusahaan

Berdasarkan hasil survei dari wawancara dengan CEO Mattebox Visualworks, Riza Thohariansyah, serta Produser Mattebox Visualworks, Rifandy, Penulis berpendapat bahwa perusahaan ini telah memahami pentingnya pengembangan media interaktif, terutama melalui *website company profile*, dalam memperkuat citra merek dan menarik klien potensial, khususnya dari pasar internasional. Pendekatan kolaboratif dan komunikasi terbuka yang diterapkan oleh perusahaan telah terbukti efektif dalam memahami kebutuhan dan preferensi klien.

Melalui pemahaman antara motivasi pengguna internet dengan desain *website*, Penulis dapat menciptakan *user experience* pada *website* yang lebih memuaskan dan berdampak positif terhadap citra perusahaan. Dari sudut pandang pemasaran, perancangan *website company profile* dianggap sebagai langkah kunci dalam mempromosikan portofolio dan menyoroti keunggulan Mattebox Visualworks dalam industri *visual effects*. Hal ini tidak hanya menjadi sarana informasi, tetapi juga alat pemasaran yang kuat untuk menjangkau klien potensial di pasar internasional.

3.1.3 Kesimpulan

Berdasarkan hasil interview dengan CEO Mattebox Visualworks, Riza Thohariansyah, serta Produser Mattebox

Visualworks, Rifandy, dan Ibu Dewi Umayu Rachman dari Picklock Films, menggambarkan bahwa Mattebox Visualworks memiliki pemahaman yang kuat akan pentingnya pengembangan media interaktif, khususnya melalui *website company profile*, dalam memperkuat citra merek dan menarik klien potensial, terutama dari pasar internasional. Mereka menyadari bahwa dalam industri *visual effects* (VFX), kemampuan untuk menampilkan portofolio secara efektif dan informatif sangatlah vital dalam memenangkan kepercayaan klien. Pendekatan kolaboratif dan komunikasi terbuka yang diterapkan oleh perusahaan memainkan peran kunci dalam memahami kebutuhan dan preferensi klien, yang kemudian diaplikasikan dalam pengembangan strategi pemasaran dan branding perusahaan.

Penerapan metode campuran (*mix method*) dalam penulisan ini telah memungkinkan untuk pemahaman yang lebih komprehensif tentang kebutuhan dan preferensi klien serta dinamika industri VFX. Melalui kombinasi wawancara dengan berbagai pemangku kepentingan seperti CEO, produser, dan pengalaman dari perusahaan sejenis, penulisan ini dapat mengeksplorasi perspektif yang beragam dan mendalam. Dengan demikian, hasilnya dapat memberikan pandangan yang lebih holistik dan terperinci tentang tantangan, peluang, dan strategi yang diperlukan oleh perusahaan dalam menghadapi persaingan di pasar internasional.

Selain itu, penggunaan metode campuran juga memungkinkan untuk integrasi antara data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari wawancara memberikan pemahaman mendalam tentang pandangan dan pengalaman individu, sementara data kuantitatif dari survei dapat memberikan gambaran yang lebih luas dan statistik tentang tren dan preferensi industri. Dengan memadukan kedua pendekatan ini, penulisan ini dapat memberikan pemahaman

yang lebih holistik dan dapat diterapkan dalam pengembangan strategi bisnis yang efektif bagi perusahaan dalam industri *visual effects*.

3.2 Studi *Existing*

Pada tahap studi *existing* ini, Penulis melakukan analisis SWOT terhadap website interaktif Lumine Studio yang dapat menjadi acuan dalam proses perancangan *website* interaktif bagi Mattebox Visualworks. Melalui analisis tersebut, Penulis dapat memperhatikan elemen-elemen seperti navigasi yang intuitif, desain yang menarik, dan konten yang informatif yang dapat memberikan pengalaman pengguna yang memikat, serta memperbaiki segala kekurangan yang ada untuk menjadi bahan evaluasi Penulis dalam konsep perancangan *website* bagi perusahaan Mattebox Visualworks.



Gambar 3. 4 Analisis SWOT

Sumber: <https://cpssoft.com/blog/bisnis/pengertian-analisis-swot/>, Anas (2019)

Penulis juga akan melakukan analisis SWOT terhadap sosial media Instagram yang dimiliki Mattebox Visualworks untuk memberikan wawasan dalam proses perancangan website interaktif mereka. Pemahaman interaksi dan respon pengguna terhadap konten Mattebox di Instagram diperlukan Penulis untuk membuat *online experience* yang lebih menarik dan relevan bagi audiens yang dituju. Informasi yang diperoleh dari analisis tersebut dapat membantu menentukan konten yang diminati oleh audiens, memandu desain yang responsive, intuitif, dan dapat mengarahkan Penulis untuk mengembangkan fitur-fitur interaktif yang menggugah minat audiens. Pemanfaatan data dari platform media sosial Instagram Mattebox Visualworks dapat membantu

Penulis dalam pengoptimalan *user experience* pada proses perancangan situs *website* interaktif mereka, memperkuat koneksi dengan penggemar, dan meningkatkan minat para klien potensial.

3.2.1 Analisis SWOT Website Interaktif Lumine Studio

Lumine Studio merupakan sebuah perusahaan yang beroperasi di industri kreatif, khususnya fokus pada produksi konten audiovisual. Pada analisis ini, berbagai aspek akan dievaluasi. Aspek tersebut mencakup *design interface*, fungsionalitas, kegunaan, serta konsistensi merek. Analisis SWOT ini akan menjadi dasar yang kuat dalam perancangan strategi pembaruan yang efektif untuk perancangan *website* bagi perusahaan Mattebox Visualworks.

Tabel 3.1 Analisis SWOT Website Interaktif Lumine Studio

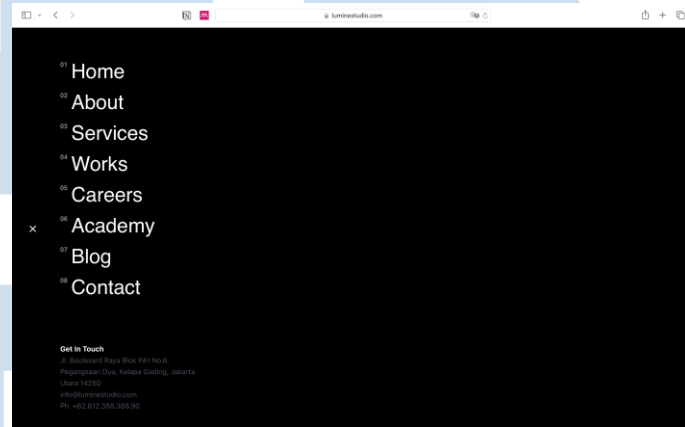
<p><i>Strengths</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan navigasi • Penyampaian portofolio yang lengkap 	<p><i>Weaknesses</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Detail VFX yang kurang • Konsep yang terlalu sederhana • Fitur yang terbatas
<p><i>Opportunities</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbaikan Detail dan Desain • Penambahan Fitur Interaktif • Ekspansi Konsep 	<p><i>Threats</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Persaingan dalam Industri • Perubahan Teknologi • Perubahan Preferensi Pengguna

Tabel 3.1 memberikan gambaran mengenai langkah-langkah konkret yang dapat diambil oleh Mattebox Visualworks untuk meningkatkan posisinya dan mencapai keunggulan kompetitif yang berkelanjutan dalam menghadapi kompetitor seperti Lumine Studio.

Analisis SWOT tersebut menjadi acuan Penulis dalam mengetahui tentang kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang mempengaruhi kinerja *website* tersebut untuk pertimbangan konsep perancangan Penulis kedepannya. Ini akan menjadi dasar yang kuat untuk merancang strategi pembaruan yang efektif. Berikut adalah analisis SWOT untuk website Lumine Studio:

1) *Strengths* (Kekuatan)

a. Kemudahan Navigasi



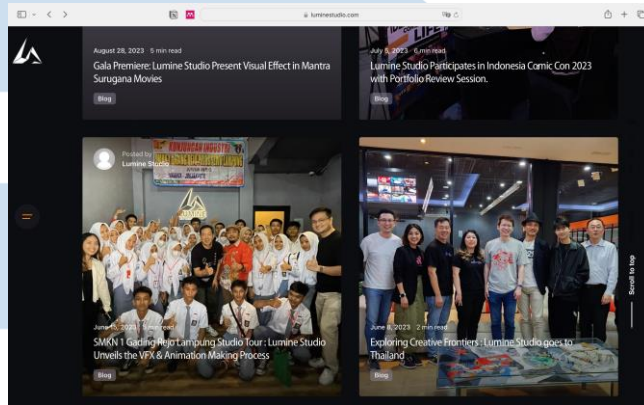
Gambar 3. 5 Menu Perusahaan Lumine Studio

Sumber : <https://www.luminstudio.com> , Lumine (2023)

Kelebihan yang signifikan terletak pada kemudahan navigasinya yang memungkinkan audiens dengan cepat dan mudah menemukan konten yang mereka cari tanpa kebingungan dan hambatan. Meskipun desain mungkin terlihat minimalis, kemampuan untuk menyediakan pengalaman navigasi yang lancar dan efisien dapat menjadi salah satu keunggulan kompetitif Lumine Studio dalam menarik dan mempertahankan pengunjung situs mereka.

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

b. Fungsionalitas yang Kuat



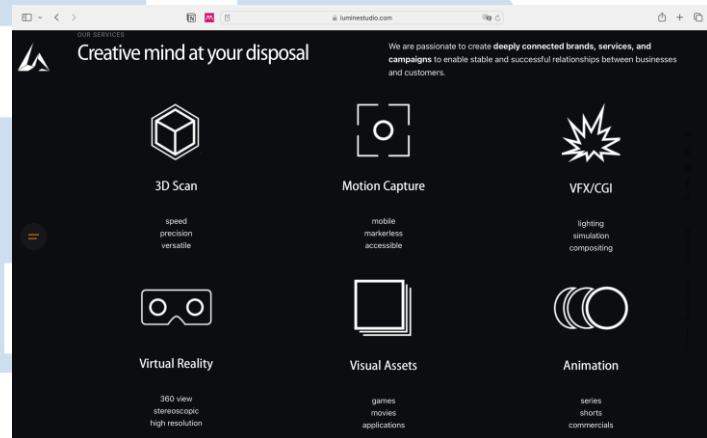
Gambar 3. 6 Blog Perusahaan Lumine Studio

Sumber : <https://www.luminestudio.com> , Lumine (2023)

Fitur-fitur situs Lumine Studio menciptakan *user experience* yang lancar. Kontak perusahaan memudahkan pengguna untuk menghubungi tim Lumine Studio secara langsung, sementara portofolio proyek menyajikan gambaran yang komprehensif tentang kemampuan kreatif dan teknis mereka dalam industri VFX. Ditambah lagi, adanya blog yang terus diperbarui dengan informasi terbaru dari perusahaan memberikan nilai tambah bagi pengguna yang ingin tetap terhubung dan terinformasi tentang perkembangan terbaru dalam industri atau proyek-proyek terbaru yang sedang dikerjakan oleh Lumine Studio. Kombinasi fitur-fitur ini tidak hanya menunjukkan kualitas profesional perusahaan, tetapi juga meningkatkan interaksi pengguna dan pengalaman keseluruhan saat menjelajahi situs.

2) Weaknesses (Kelemahan)

a. Detail VFX yang kurang

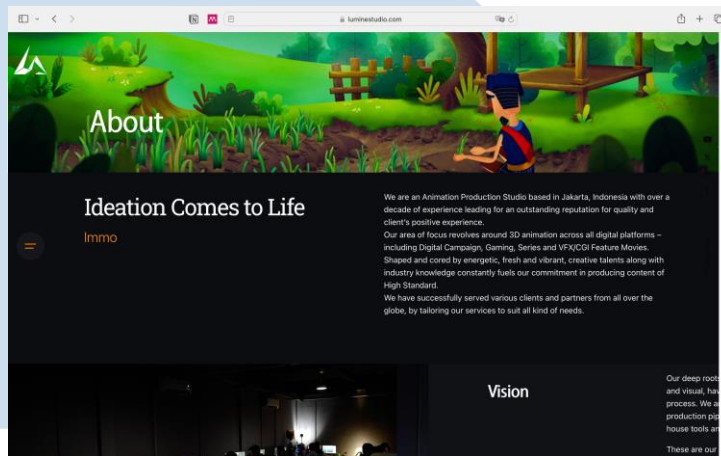


Gambar 3. 7 Service Information Perusahaan Lumine Studio

Sumber : <https://www.luminestudio.com> , Lumine (2023)

Meskipun situs web Lumine Studio menampilkan aspek VFX, kurangnya detail dalam penyajian dapat mengurangi daya tarik situs dan mengecilkan kesan pada audiens. Tanpa detail yang memadai, potensi kreatif dan keahlian perusahaan mungkin tidak tercermin sepenuhnya, yang dapat mengurangi kepercayaan dan minat calon klien. Untuk meningkatkan daya tarik dan meningkatkan kepercayaan pengunjung, perlu ditekankan pada peningkatan detail dalam presentasi karya VFX, memastikan bahwa setiap aspek pekerjaan diperlihatkan dengan jelas dan informatif. Hal ini akan membantu membangun reputasi yang kuat dan menarik lebih banyak perhatian dari audiens potensial.

b. Konsep yang terlalu sederhana



Gambar 3. 8 Service Information Perusahaan Lumine Studio
Sumber : <https://www.luminestudio.com> , Lumine (2023)

Konsep informasi perusahaan yang terlalu sederhana dapat mengurangi ketertarikan audiens karena informasi yang disampaikan tidak memadai atau menarik. Kehadiran *website* dapat menjadi kesempatan bagi perusahaan untuk mempresentasikan diri mereka dengan cara yang menarik dan informatif, sehingga konsep *website* yang terlalu sederhana dapat mengecilkan citra perusahaan di mata audiens. Untuk meningkatkan ketertarikan dan membangun koneksi yang lebih kuat dengan audiens, perusahaan harus mengembangkan konsep informasi mereka dengan lebih mendalam, memperkaya konten dengan detail yang relevan, dan mempresentasikan informasi dengan cara yang menarik dan menarik perhatian.

c. Fitur yang terbatas

Kurangnya fitur dalam situs Lumine Studio menjadi salah satu hambatan dalam memenuhi kebutuhan pengguna

secara menyeluruh. Pengguna mungkin merasa kurang terlayani dan kurang tertarik untuk kembali ke situs jika tidak ada banyak fitur yang menarik untuk dieksplorasi atau dimanfaatkan. Hal ini dapat mengurangi tingkat interaksi pengguna dengan situs, serta mempengaruhi persepsi mereka terhadap kualitas dan keterlibatan perusahaan dalam menyajikan layanan VFX. Oleh karena itu, penambahan fitur yang relevan dan menarik dapat menjadi langkah penting dalam meningkatkan daya tarik dan retensi pengguna di situs Lumine Studio.

3) *Opportunities* (Peluang)

a. Perbaiki Detail dan Desain

Dengan memperhatikan kekurangan dalam detail presentasi VFX dan kesederhanaan desain saat ini, Lumine Studio memiliki peluang besar untuk meningkatkan daya tarik dan kesan profesional situs mereka dengan meningkatkan kedua aspek tersebut secara keseluruhan. Pengembangan desain situs menjadi lebih menarik dapat meningkatkan kesan profesional dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih memuaskan.



b. Penambahan Fitur Interaktif



Gambar 3. 9 Pembelajaran Fitur Interaktif

Sumber : <https://lintar.net/multimedia-pembelajaran/> , Sholeh (2024)

Menambahkan fitur-fitur baru yang bermanfaat dapat menjadi langkah yang sangat efektif dalam meningkatkan fungsionalitas situs Lumine Studio serta memberikan pengalaman yang lebih baik kepada pengguna. Fitur-fitur tersebut dapat mencakup integrasi dengan *platform* media sosial untuk memperluas jangkauan dan interaksi dengan audiens, fitur pencarian yang lebih canggih untuk memudahkan pengguna dalam menemukan konten yang relevan, dan fitur portofolio interaktif yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi pekerjaan VFX dengan lebih mendalam. Selain itu, fitur-fitur seperti forum diskusi atau blog yang terintegrasi dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dan membangun komunitas yang kuat di sekitar situs

c. Ekspansi Konsep

Dengan mengembangkan konsep yang lebih kompleks dan mendalam, Lumine Studio memiliki kesempatan

untuk menarik audiens yang mencari pengalaman yang lebih mendalam dalam dunia VFX. Dengan menyajikan konten yang lebih detail dan informatif tentang proses kreasi VFX, termasuk studi kasus yang menampilkan teknik-teknik yang digunakan dan tantangan yang dihadapi, situs web dapat menjadi destinasi utama bagi profesional VFX dan penggemar yang ingin mendapatkan wawasan mendalam tentang industri ini. Dengan demikian, Lumine Studio dapat memperluas basis pengguna mereka dan memperkuat reputasi mereka sebagai ahli dalam bidang ini.

4) *Threats* (Ancaman)

a. Persaingan dalam Industri

Persaingan yang ketat dari studio VFX lainnya merupakan ancaman serius bagi posisi Lumine Studio di pasar. Perusahaan harus terus memperbarui dan memperbaiki desain serta fungsionalitas situs mereka agar tetap relevan dan menarik bagi calon klien. Ini mencakup peningkatan detail dalam presentasi karya VFX, pengembangan konsep yang lebih menarik, serta penambahan fitur yang lebih banyak untuk memberikan pengalaman pengguna yang unggul.

b. Perubahan Teknologi

Perubahan dalam teknologi VFX merupakan faktor yang signifikan yang dapat memengaruhi relevansi dan daya tarik situs Lumine Studio. Tanpa pembaruan yang teratur, situs ini berisiko menjadi usang dan ketinggalan zaman dalam menampilkan kemampuan terbaru dan inovasi dalam industri VFX. Oleh karena itu, upaya terus-

menerus untuk memperbarui situs dengan teknologi terbaru, tren desain, dan fitur-fitur inovatif adalah hal penting untuk mempertahankan relevansi, meningkatkan daya saing, dan memberikan pengalaman terbaik kepada pengguna.

c. Perubahan Preferensi Pengguna

Jika preferensi pengguna berubah dan mereka lebih tertarik pada situs dengan fitur yang lebih canggih dan desain yang lebih menarik, Lumine Studio berisiko kehilangan basis pengguna mereka jika tidak mengikuti tren dan memperbarui situs mereka secara teratur. Dalam dunia yang terus berkembang ini, kebutuhan dan harapan pengguna terhadap pengalaman *online* juga berubah dengan cepat. Lumine Studio perlu berinvestasi dalam penulisan pasar yang cermat dan pembaruan yang terus-menerus untuk memastikan bahwa situs mereka tetap relevan dan menarik bagi audiens mereka.

Melalui analisis tersebut, Penulis dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari *website* tersebut, serta mengidentifikasi peluang dan ancaman yang mungkin timbul dalam perancangan dan pelaksanaannya. Lewat pemahaman yang mendalam tentang aspek-aspek tersebut, penulis dapat mengarahkan proses perancangan *website* interaktif dengan lebih efektif, memaksimalkan potensi keberhasilan, dan menghindari risiko yang tidak terduga. Hal tersebut juga memungkinkan Penulis untuk menyesuaikan strategi dan rencana kerja mereka agar sesuai dengan tujuan bisnis Mattebox Visualworks, serta meningkatkan daya saing mereka di pasar yang kompetitif. Dengan demikian, Analisis SWOT menjadi tahap yang penting dalam mendukung pengambilan

keputusan yang tepat dan memastikan konsep perancangan *website* interaktif ini.

3.2.2 Analisis SWOT Media Sosial Instagram Mattebox Visualworks

Analisis media sosial Instagram Mattebox Visualworks melibatkan pengamatan terhadap beragam metrik dan tren yang berkaitan dengan konten visual yang dipublikasikan oleh akun Instagram Mattebox Visualworks.

Tabel 3.2 Analisis SWOT Media Sosial Instagram Mattebox Visualworks

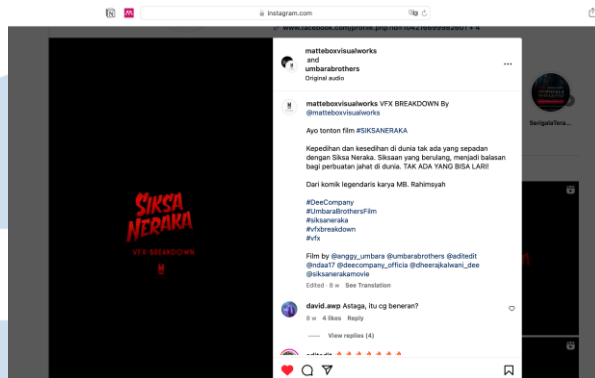
<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Fungsionalitas • Feeds yang rapih 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak aktif secara konsisten • Kualitas konten yang kurang • Kurangnya interaksi dengan pengikut
<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatnya industri VFX di Indonesia sehingga Mattebox akan semakin dicari oleh klien baru. 	<ul style="list-style-type: none"> • Persaingan dari akun sejenis • Perubahan algoritma Instagram • Perubahan tren industry

Analisis SWOT Media Sosial Instagram Mattebox Visualworks merupakan hal penting bagi Penulis untuk membantu dalam memahami kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman. Melalui pemahaman tersebut, Penulis menganalisa beberapa hal :

5.4.1.1 *Strengths* (Kekuatan)

a. Fungsionalitas

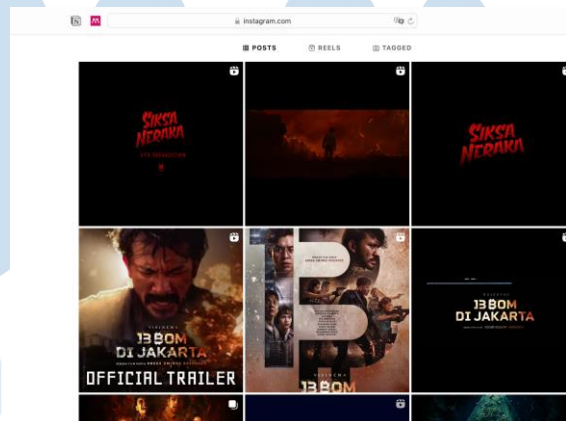
Fokus akun Mattebox Visualworks pada proyek-proyek yang sedang dikerjakan memberikan keuntungan signifikan dalam menampilkan langsung kualitas kerja dan kemampuan desain tim mereka kepada pengikut. Dengan menampilkan proyek-proyek aktual, akun ini memberikan gambaran yang transparan dan autentik tentang kemampuan kreatif dan teknis tim Mattebox Visualworks.



Gambar 3. 10 Postingan VFX breakdown Mattebox Visualworks
 Sumber : <https://www.instagram.com/matteboxvisualworks/> ,
 Mattebox Visualworks (2024)

Pengikut dapat melihat secara langsung hasil karya mereka, memungkinkan untuk mengevaluasi tingkat keahlian, gaya desain, dan inovasi yang mereka tawarkan. Hal ini tidak hanya meningkatkan kepercayaan pengikut terhadap merek, tetapi juga membangun kesan profesionalisme yang kuat serta memberikan inspirasi bagi calon klien atau pengikut yang tertarik dengan layanan desain mereka.

b. Feeds yang rapih



Gambar 3. 11 Instagram Mattebox Visualworks
 Sumber : <https://www.instagram.com/matteboxvisualworks/> ,
 Mattebox Visualworks (2024)

Penataan *feeds* yang rapi dalam akun Instagram Mattebox Visualworks memberikan kesan yang profesional dan

menarik bagi para *followers*. Penggunaan elemen-elemen seperti tema warna yang konsisten, komposisi visual yang estetik, dan pemilihan konten yang tepat secara visual tidak hanya meningkatkan daya tarik pengunjung, tetapi juga memperkuat kesan profesionalisme dan keahlian desain yang dimiliki oleh Mattebox Visualworks. *Feeds* yang rapi ini berperan penting dalam membangun dan memelihara citra merek yang positif dan menarik bagi *followers* dan calon klien.

2) *Weaknesses* (Kelemahan)

a. Tidak aktif secara konsisten

Kurangnya konsistensi dalam posting dapat menjadi tantangan yang signifikan bagi akun Instagram Mattebox Visualworks. Ketika pengikut tidak dapat memprediksi kapan akan ada konten baru, mereka mungkin kehilangan minat dan interaksi dengan akun tersebut. Selain itu, algoritma Instagram cenderung memberikan prioritas kepada akun yang aktif dan konsisten dalam memposting konten. Oleh karena itu, kurangnya konsistensi dapat mengurangi visibilitas akun Mattebox, karena postingan mereka mungkin tidak muncul secara konsisten di *feed* pengikut mereka.

b. Kualitas konten yang kurang

Meskipun fokus akun Instagram Mattebox Visualworks adalah pada proyek-proyek yang sedang dikerjakan, penting untuk diingat bahwa kualitas konten tetap menjadi faktor utama dalam mempertahankan daya tarik dan kepercayaan pengikut. Pengguna Instagram cenderung mencari konten yang menarik, informatif, dan estetik.

Meskipun akun hanya mengunggah proyek-proyek aktual, kualitas konten yang kurang dapat mengurangi ketertarikan pengikut dan mengurangi kepercayaan terhadap merek.

c. Kurangnya interaksi dengan pengikut

Rendahnya tingkat interaksi dengan pengikut merupakan masalah serius yang dapat mengurangi keterlibatan dan kesetiaan pengikut terhadap akun Instagram Mattebox Visualworks. Interaksi yang aktif dengan pengikut tidak hanya memperkuat hubungan antara merek dan pengikut, tetapi juga membangun komunitas yang terlibat.

3) *Opportunities* (Peluang):

Dengan meningkatnya industri VFX di luar, hal ini juga berpengaruh terhadap bagaimana para sineas Indonesia membuat sebuah film. Sineas lokal sudah mulai menyadari perlunya membuat film yang tidak hanya ditujukan pada pasar lokal tetapi juga internasional. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, tentu perfilman Indonesia harus menaikan standar kualitasnya dari segi manapun untuk bisa setara maupun lebih dari film luar. Hal itu juga termasuk aspek efek visual. Sebagai salah satu studio VFX yang cukup besar di Indonesia, Mattebox Visualworks memiliki potensi untuk menjadi tujuan para calon klien memenuhi kebutuhan mereka. Oleh sebab itu, Mattebox Visualworks juga harus bisa memperlihatkan kredibilitas dan kemampuan mereka di mata para klien potensial baik yang baru maupun lama. Mattebox Visualworks memiliki oportunitas untuk membuktikan bahwa studio mereka mampu untuk bersaing secara kualitas dengan industri

VFX luar dan juga terus berkembang mengikuti perkembangan industri internasional. Selain itu Mattebox Visualworks juga bisa membawa perubahan di industri lokal dengan menaikkan kualitasnya sehingga film-film lokal pun ikut berkembang.

4) *Threats* (Ancaman):

a. Persaingan dari akun sejenis

Persaingan dengan akun-akun sejenis yang aktif dan memiliki kualitas konten yang lebih baik merupakan tantangan nyata bagi pertumbuhan dan pengikut akun Instagram Mattebox Visualworks. Dalam lingkungan digital yang penuh persaingan, pengguna memiliki banyak pilihan untuk diikuti dan berinteraksi. Akun-akun yang menawarkan konten berkualitas tinggi dan konsisten dapat lebih mudah menarik perhatian dan mempertahankan pengikut.

b. Perubahan algoritma Instagram

Perubahan dalam algoritma Instagram memang dapat berdampak signifikan terhadap visibilitas postingan dan interaksi dengan pengikut bagi akun seperti Mattebox Visualworks. Algoritma Instagram secara teratur diperbarui untuk meningkatkan pengalaman pengguna, yang kadang-kadang dapat menyebabkan perubahan dalam cara konten ditampilkan dan diprioritaskan di *feed* pengguna. Dalam beberapa kasus, perubahan algoritma dapat mengurangi visibilitas postingan akun, bahkan jika kontennya berkualitas tinggi. Hal ini dapat mengurangi interaksi dengan pengikut karena postingan tidak muncul secara teratur di *feeds* mereka.

c. Perubahan tren industry

Perubahan dalam tren desain atau preferensi pengguna bisa memiliki dampak yang signifikan pada minat dan keterlibatan pengikut akun Instagram Mattebox Visualworks. Desain adalah bidang yang selalu berkembang, dengan tren yang terus berubah seiring waktu. Jika Mattebox tidak mengikuti tren terbaru atau tidak menyesuaikan konten mereka dengan preferensi pengguna yang berubah, mereka dapat kehilangan minat pengikut yang mencari konten yang relevan dan *up-to-date*.

Analisis SWOT Instagram Mattebox Visualworks sangat penting dalam perancangan konsep *website* interaktif yang akan dilakukan penulis. Pemahaman kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang terkait dengan akun tersebut dapat membantu Penulis dalam proses perancangan konsep *website* yang sesuai dengan karakteristik dan tujuan perusahaan. Informasi dari analisis SWOT dapat membantu penulis untuk menentukan strategi yang tepat untuk meningkatkan visibilitas perusahaan di *website*. Di sisi lain, penulis juga dapat mengatasi kelemahan seperti kurangnya interaksi dengan pengikut dengan mengintegrasikan fitur-fitur interaktif di *website* yang mendorong keterlibatan audiens.

3.3 Studi Reference

Studi *reference* dalam tugas akhir ini membantu Penulis dalam memahami segala kebutuhan dan tujuan dari perancangan media interaktif yang akan dibuat. Dari studi ini, beberapa aspek kunci konten media interaktif yang diusulkan telah diidentifikasi:

1) *Demo Reel*

Penulis akan merepresentasikan *demo reel* melalui hasil terbaik dari karya dan kemampuan perusahaan Mattebox Visualworks. *Demo reel* ini akan menampilkan potongan-potongan dari proyek-proyek sebelumnya yang menunjukkan keahlian dan keunggulan Mattebox Visualworks dalam bidang produksi *film* dan *visual effects* (VFX).

2) Portofolio

Portofolio akan mencakup proyek-proyek yang telah dikerjakan sebelumnya oleh perusahaan Mattebox Visualworks. Hal ini memberikan gambaran yang lebih luas tentang berbagai jenis proyek yang telah mereka tangani dan kualitas hasil kerja yang dihasilkan.

3) Awards

Pada aspek ini, Penulis akan menampilkan daftar penghargaan yang telah diraih oleh Mattebox Visualworks. Ini menunjukkan pengakuan industri terhadap kualitas karya yang dihasilkan oleh perusahaan.

4) Informasi tentang *Visual effects* (VFX)

Konten akan mencakup pengetahuan umum tentang VFX serta situasi VFX di Indonesia. Ini penting bagi para pembuat film karena memberikan wawasan tentang tren dan kemajuan dalam industri VFX, serta konteks lokal yang relevan.

5) Pemahaman *Workflow* Mattebox Visualworks

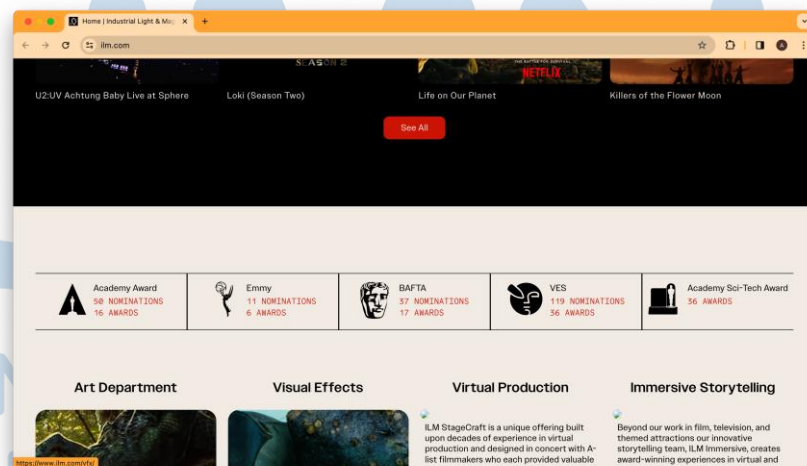
Pada proses ini, Mattebox Visualworks akan memberikan pemahaman proses produksi dan alur kerja yang. Hal tersebut membantu audiens memahami bagaimana Mattebox Visualworks

bekerja dan bagaimana mereka dapat berkolaborasi dengan perusahaan.

6) Informasi Karir:

Informasi tentang *tools* yang disediakan oleh Mattebox Visualworks untuk pelamar kerja yang ingin bergabung dengan perusahaan. Ini termasuk informasi tentang peluang karir, persyaratan, dan proses penerimaan.

Pemahaman mengenai studi *reference* ini membuat Penulis dapat membuat konsep perancangan media informasi interaktif dengan lebih efektif dan relevan. Konten dapat dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan minat audiens potensial, serta memastikan bahwa pesan perusahaan terbawa dengan jelas dan kuat. Website *Industrial Light & Magic (ILM)* menjadi salah satu referensi utama dalam perancangan media informasi interaktif untuk Mattebox Visualworks. Konsep yang diusung oleh ILM sejalan dengan visi yang telah ditetapkan, terutama dalam hal memamerkan karya-karya terbaik, memberikan wawasan tentang teknologi dan tren industri, serta menampilkan proses produksi yang transparan kepada para audiens.



Gambar 3. 12 Website Industrial Light & Magic (ILM)

Sumber: *Lucas Film* (2024)

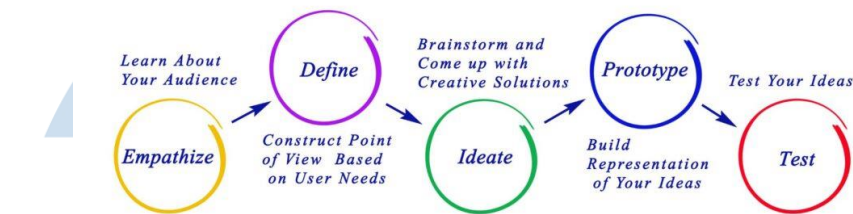
Berdasarkan gambar 3.4, Dengan memperhatikan pendekatan yang telah terbukti berhasil oleh ILM dalam membangun platform interaktif yang informatif dan inspiratif bagi para pembuat film, Mattebox Visualworks dapat menarik inspirasi dan pemahaman yang mendalam untuk memastikan bahwa proyek mereka mencapai standar yang tinggi dan relevan dengan kebutuhan serta harapan target audiens mereka.

3.4 Metodologi Perancangan

Metode perancangan media informasi interaktif untuk perusahaan Mattebox Visualworks melibatkan serangkaian langkah yang dirancang untuk memastikan pengembangan produk yang efektif dan efisien. Pada perancangan ini, Penulis menggunakan metode perancangan melalui pendekatan *design thinking* (Al-Saadon et al., 2019)

Metode *design thinking* merupakan pendekatan kreatif yang berpusat pada pengguna untuk menyelesaikan masalah kompleks dan mengembangkan solusi yang inovatif. Pendekatan ini menggabungkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna dengan proses eksplorasi ide-ide baru dan pengujian prototipe secara iteratif. Pada proses perancangan ini, Penulis melakukan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh pengguna, baik itu perusahaan Mattebox Visualworks sendiri maupun klien dan VFX *enthusiast*. Penulis akan melakukan wawancara, observasi, dan penulisan untuk memperoleh wawasan yang mendalam tentang konteks penggunaan dan tantangan yang dihadapi. Melalui metode ini, Penulis dapat membantu perusahaan Mattebox Visualworks untuk menciptakan solusi yang lebih relevan dan efektif dalam bentuk media informasi interaktif, seperti aplikasi *mobile* atau *platform* web yang memberikan pengalaman yang lebih terlibat dan memuaskan bagi pengguna.

Design Thinking Process



Gambar 3. 13 Proses Design Thinking

Sumber: <https://eduparx.id/blog/insight/apa-itu-design-thinking-dan-pengertiannya/>,
Eduparx (2022)

Selanjutnya, Penulis akan berkolaborasi secara aktif dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan menguji prototipe untuk memvalidasi konsep-konsep tersebut. Berdasarkan gambar 3.6, Penulis juga memperhatikan proses *design thinking*. Pada proses implementasinya, *design thinking* memiliki lima tahap. Kelima tahap tersebut meliputi :

1) *Emphatize*

Tahap pertama adalah *emphatize*. Pada tahap Penulis menganalisa untuk mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang terjadi yang kemudian dipecahkan. Tahap ini melibatkan pendekatan terhadap *customer* dengan mengerti objektivitas keinginan *client*. Penulis melakukan survei ke perusahaan Mattebox Visualworks untuk memahami kondisi lapangan dan apa saja *concern* yang dibutuhkan perusahaan Mattebox Visualworks untuk membuat media interaktif yang dapat menjadi solusi bagi permasalahan perusahaan.

2) *Define*

Tahap *define* merupakan tahap dimana segala informasi yang didapatkan dari tahap *emphasize* dikumpulkan, dianalisis, kemudian disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahap *define* membantu Penulis dalam menyelesaikan masalah yang ada pada perusahaan Mattebox Visualworks untuk dirangkum dan dirancang untuk membuat konsep media interaktif yang relevan untuk Mattebox Visualworks.

3) *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan tahap menghasilkan ide. Pada tahap ini Penulis merangkum semua ide untuk menyelesaikan masalah yang sudah ditetapkan pada tahap *define*. Setelah itu, Penulis melakukan penyelidikan dan pengujian ide-ide untuk menemukan cara terbaik dalam memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang bisa saja terjadi.

4) *Prototype*

Pada tahapan ini, Penulis akan menghasilkan *prototype* sesuai dengan ide yang telah dikembangkan. Tidak semua ide akan dibuat prototipenya. Hal ini dikarenakan tidak semua ide benar-benar masuk akal dan dapat dijadikan produk karena ada beberapa ide yang tidak bisa diwujudkan karena keterbatasan teknologi, biaya, dan lain-lain. Untuk itu, Penulis melakukan penyaringan sebelum bisa masuk ke tahap *prototype*. *Prototype* akan dibuat berulang untuk menghasilkan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan Mattebox Visualworks.

5) *Test*

Pada tahap ini, Penulis melakukan *testing* terhadap media interaktif yang dibuat kepada objek penulisan yang telah di tentukan. Hasil dari tahap ini akan dievaluasi oleh Penulis yang kemudian akan dilakukan tahap perubahan dan penyempurnaan untuk menentukan solusi dari masalah dan mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait media interaktif yang cocok untuk objek penulisan. Proses ini merupakan bagian dari proses iteratif. Proses ini memungkinkan Peneliti untuk merespons secara cepat terhadap *feedback* dari pengguna dan terus mengembangkan solusi yang lebih baik.

Melalui pendekatan tersebut yang berfokus pada pengguna dan fleksibilitas dalam bereksperimen dengan ide-ide baru, Penulis berkeyakinan dapat membantu Mattebox Visualworks untuk menciptakan media informasi interaktif yang inovatif dan efektif dalam menyampaikan informasi kepada klien dan VFX *enthusia*st yang ada di Jakarta. Metode perancangan ini juga memungkinkan perusahaan untuk tetap relevan dan bersaing di pasar yang terus berubah dan berkembang.

1) *Understanding and Discovery*

Pada tahap *Understanding and Discovery* dalam perancangan media informasi interaktif untuk perusahaan Mattebox Visualworks, fokus utama Penulis adalah untuk memahami secara mendalam kebutuhan, tujuan, serta konteks pengguna. Langkah pertama yang dilakukan adalah melakukan studi literatur dan riset lapangan yang komprehensif untuk memahami tren industri, pasar, dan persaingan yang relevan. Penulis juga akan berusaha memahami karakteristik pengguna potensial, seperti preferensi, kebutuhan, serta tantangan yang mereka hadapi dalam konteks penggunaan media informasi interaktif.

Penulis akan mengadakan sesi wawancara mendalam CEO dari Mattebox Visualworks. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan wawasan langsung tentang visi perusahaan, kebutuhan bisnis, dan harapan terhadap media informasi interaktif yang akan dirancang. Selain itu, penulis juga akan melakukan observasi langsung terhadap proses kerja di perusahaan untuk memahami konteks penggunaan media informasi interaktif dalam aktivitas sehari-hari.

Secara keseluruhan, tahap *Understanding and Discovery* bertujuan untuk membentuk pemahaman yang kokoh tentang kebutuhan, tujuan, dan konteks pengguna sehingga perancangan media informasi interaktif dapat dilakukan dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut secara komprehensif (Rusman, 2018). Dengan demikian, hasil akhirnya akan lebih sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna serta tujuan bisnis perusahaan Mattebox Visualworks.

2) *Articulating and Clarifying*

Pada tahap *Articulating and Clarifying*, Penulis memfokuskan untuk mengartikulasikan dan mengklarifikasi visi dan tujuan dari proyek tersebut yang melibatkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan, harapan, dan tujuan perusahaan, serta pemahaman yang jelas tentang audiens atau pengguna akhir yang dituju. Penulis akan melakukan analisis yang komprehensif terhadap konteks bisnis perusahaan Mattebox Visualworks, mengidentifikasi tantangan dan peluang yang ada, serta merumuskan masalah atau pertanyaan penulisan yang spesifik.

Selain itu, tahap ini juga melibatkan komunikasi yang intens dengan CEO Perusahaan seperti yang sudah dibahas di

point *Understanding and Discovery*. Diskusi dan pertemuan dilakukan untuk menyelaraskan pemahaman tentang visi dari perancangan media interaktif dan memperjelas kebutuhan dan ekspektasi.

Penulis akan menghasilkan pandangan yang jelas dan terdefinisi dengan baik tentang apa yang diharapkan dari media informasi interaktif yang akan dirancang untuk konteks perusahaan yang mencakup pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan bisnis perusahaan, audiens yang dituju, serta tujuan yang ingin dicapai melalui implementasi media tersebut. Tahapan tersebut tentu akan menjadi fondasi yang kokoh untuk langkah-langkah selanjutnya dalam perancangan, memastikan bahwa proyek berjalan sesuai dengan visi dan tujuan yang telah ditetapkan.

