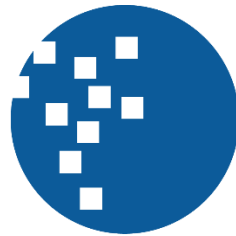


**PERANCANGAN ASET VISUAL *NFT*  
DI DREAMBOX MARKETING CONSULTANT**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Angeline Shanice Jeanne Arthono**

**0000055926**

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

**PERANCANGAN ASET VISUAL *NFT*  
DI DREAMBOX MARKETING CONSULTANT**



**LAPORAN MAGANG**

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

**Angeline Shanice Jeanne Arthono**  
**00000055926**

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

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angeline Shanice Jeanne Arthono  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055926  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:  
**PERANCANGAN ASET VISUAL *NFT* DI DREAMBOX MARKETING  
CONSULTANT**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula  
dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah  
saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan  
dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya  
bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga  
bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak  
plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab  
Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angeline Shanice Jeanne Arthono

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055926

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Dreambox Marketing Consultant

Alamat Perusahaan : Summarecon Scientia Square Park. Garden View  
GV-03ATF, Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten 15810

Email Perusahaan : marketing@dreambox.id

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
  - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
  - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 18 Desember 2024



Mengetahui  
(Aland Sinduartha Tjandra)



Menyatakan  
(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul  
**PERANCANGAN ASET VISUAL *NFT***  
**DI DREAMBOX MARKETING CONSULTANT**

Oleh

Nama Lengkap : Angeline Shanice Jeanne Arthono  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055926  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024  
Pukul 11.00 s.d. 11.30 WIB dan dinyatakan  
**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



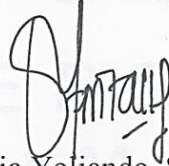
Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn.  
0416066807/069425

Penguji



Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.  
0311118807/100049

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Angeline Shanice Jeanne Arthono  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055926  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ASET VISUAL *NFT* DI  
DREAMBOX MARKETING CONSULTANT

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
- Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
  - Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberkati proses perancangan dan penulisan laporan MBKM Magang dengan judul “Perancangan Aset Visual *NFT* di Dreambox Marketing Consultant”. Laporan MBKM Magang ini bertujuan untuk melaporkan kegiatan MBKM Magang yang telah dilakukan selama 6 bulan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Laporan MBKM Magang ini berisi informasi tentang proses perancangan karakter dan media pendukung yang diperlukan untuk setiap proyek *NFT* yang dipublikasikan selama melaksanakan program magang di Dreambox Marketing Consultant. Laporan MBKM Magang ini menceritakan keseluruhan proses magang, mulai dari pembekalan informasi untuk melaksanakan magang hingga serangkaian tugas yang diberikan selama periode magang tersebut. Laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, diharapkan bagi pembaca untuk memberikan saran dan kritik yang membangun.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. Dreambox Marketing Consultant, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Aland Sinduartha Tjandra, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Dr. Anne Nurfarina, S.Sn., M.Sn., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.

8. Christopher Abiel Bintoro S.Ds., selaku *Person in Charge* yang telah memberikan komitmen dan pengawasan sehingga terselesainya magang ini.
9. Aulia Humaira Muchsin, S.Ds., selaku *Person in Charge* yang telah memberikan komitmen dan pengawasan sehingga terselesainya magang ini.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan penelitian ini dapat memberikan ilmu dan manfaat bagi pembaca, insititusi pendidikan, dan masyarakat Indonesia pada umumnya, terutama tentang *NFT* dan proses perancangan yang dilalui untuk menciptakan *NFT* tersebut.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN ASET VISUAL *NFT* DI DREAMBOX MARKETING CONSULTANT

(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

## ABSTRAK

Program Magang MBKM merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Program magang MBKM yang dilaksanakan dianggap kredibel apabila mahasiswa menyelesaikan laporan magang, menyelesaikan 640 jam kerja dengan *supervisor*, menyelesaikan 207 jam kerja dengan *advisor*, serta menyelesaikan sidang magang. Laporan magang ini menjelaskan tentang desain aset *NFT* (*Non-Fungible Token*) yang penulis lakukan selama program magang di Dreambox Marketing Consultant. Dreambox adalah Perusahaan desain yang didirikan pada tahun 2012. Selama lebih dari 12 tahun, Konsultan Pemasaran Dreambox telah bekerja dengan berbagai jenis merek yang beroperasi di berbagai sektor. Hal ini memungkinkan setiap merek memiliki visi dan misi yang berbeda untuk mencapai potensi maksimalnya. Nilai-nilai ini juga berlaku saat kreator mendesain *NFT* perusahaannya. Hal ini dilakukan agar *NFT* yang dirancang dapat menarik perhatian pasar, meningkatkan minat pembeli melalui desain yang unik, cerita yang menarik, dan aset yang beragam, sehingga memperluas cakupan *NFT*.

**Kata kunci:** *NFT*, Desain, Aset Digital



## ***NFT VISUAL ASSETS DESIGNS***

### ***AT DREAMBOX MARKETING CONSULTANT***

(Angeline Shanice Jeanne Arthono)

#### ***ABSTRACT***

*Completing the MBKM Magang program is one of the requirements for students studying a Visual Communication Design Major degree at Multimedia Nusantara University. The internship program is considered legitimate and valid by the institute once students have finished the internship thesis paper, 640 working hours with the supervisor, 207 working hours with the advisor, and the internship thesis defense. As an intern Dreambox Marketing Consultant, the author of this article will discuss the process of creating the characters and producing the assets needed for NFTs. Founded in 2012, Dreambox is a design-based business with specialities in branding and marketing. Dreambox has over 12 years of experience working with well-known brands and enterprises to support their initiatives and fully realize their vision and mission. These principles are also applied while creating characters and digital assets to boost the traction of NFTs and designing them to have a distinctive look and captivating backstory.*

***Keywords:*** *NFT, Design, Digital Asset*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Tujuan Magang .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.1 Profil Perusahaan.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.2 Sejarah Perusahaan.....</b>	<b>9</b>
<b>2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....</b>	<b>11</b>
<b>2.3 Portofolio Perusahaan .....</b>	<b>11</b>
<b>BAB III PELAKSANAAN MAGANG .....</b>	<b>16</b>
<b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>16</b>
<b>3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....</b>	<b>17</b>
<b>3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang.....</b>	<b>18</b>
<b>3.2 Tugas yang Dilakukan .....</b>	<b>20</b>
<b>3.3 Uraian Pelaksanaan Magang .....</b>	<b>23</b>
<b>3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang.....</b>	<b>23</b>

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....	39
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	46
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang.....	46
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang.....	47
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>48</b>
4.1 Simpulan .....	48
4.2 Saran.....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang dilakukan Selama Magang.....20



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Dreambox.....	9
Gambar 2. 2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Dreambox .....	11
Gambar 2. 3 Lintasarta.....	12
Gambar 2. 4 Milna .....	13
Gambar 2. 5 Apple Academy.....	14
Gambar 2. 6 RS Bunda Group .....	15
Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi.....	20
Gambar 3. 2 Moodboard karakter LUBU .....	24
Gambar 3. 3 Referensi karakter LUBU.....	25
Gambar 3. 4 Proses perancangan alternatif pertama karakter LUBU .....	26
Gambar 3. 5 Finalisasi alternatif pertama karakter LUBU .....	27
Gambar 3. 6 Proses perancangan alternatif kedua karakter LUBU .....	27
Gambar 3. 7 Finalisasi alternatif kedua karakter LUBU.....	28
Gambar 3. 8 Alternatif pertama pengembangan karakter LUBU .....	30
Gambar 3. 9 Alternatif kedua pengembangan karakter LUBU.....	31
Gambar 3. 10 Alternatif ketiga pengembangan karakter LUBU .....	31
Gambar 3. 11 Revisi anatomi karakter LUBU .....	32
Gambar 3. 12 Alternatif warna pertama karakter LUBU.....	33
Gambar 3. 13 Alternatif warna kedua karakter LUBU .....	33
Gambar 3. 14 Alternatif warna ketiga karakter LUBU .....	34
Gambar 3. 15 Penambahan tokoh kuda pada karakter LUBU .....	34
Gambar 3. 16 Hasil Final untuk Karakter LUBU .....	35
Gambar 3. 17 Honorary Zhuge Liang pada karakter LUBU.....	36
Gambar 3. 18 Honorary Raiden pada Karakter LUBU .....	37
Gambar 3. 19 Honorary Robot pada karakter LUBU .....	38
Gambar 3. 20 Proses Perancangan Karakter GATCHA .....	40
Gambar 3. 21 Konsep Karakter GATCHA .....	41
Gambar 3. 22 Alternatif warna dan revisi karakter GATCHA .....	41
Gambar 3. 23 Aset Ekspresi karakter GATCHA .....	42
Gambar 3. 24 Proses Perancangan Karakter SERPE.....	43
Gambar 3. 25 Konsep Karakter SERPE.....	43
Gambar 3. 26 Proses Perancangan Karakter JUNKIE .....	44
Gambar 3. 27 Konsep Karakter JUNKIE.....	44
Gambar 3. 28 Sketsa Konsep Karakter EGGY .....	45
Gambar 3. 29 Proses Perancangan Karakter EGGY .....	45
Gambar 3. 30 Key Visual karakter monster EGGY.....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1.....</b>	<b>14</b>
<b>Lampiran Form Bimbingan 1.....</b>	<b>15</b>
<b>Lampiran Surat Penerimaan Magang 1.....</b>	<b>16</b>
<b>Lampiran MBKM 01 1.....</b>	<b>17</b>
<b>Lampiran MBKM 02 1.....</b>	<b>18</b>
<b>Lampiran MBKM 03 1.....</b>	<b>19</b>
<b>Lampiran MBKM 04 1.....</b>	<b>27</b>
<b>Lampiran Karya 1.....</b>	<b>38</b>

