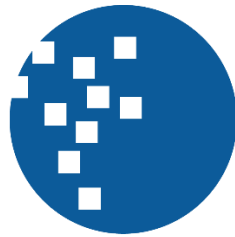


**PERANCANGAN ASET *GAME SEKUYA MULTIVERSE***

**UNTUK PROGRAM MAGANG DI SEKUYA**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Adeline Callista Santoso**

**00000054608**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN ASET *GAME* SEKUYA *MULTIVERSE***

**UNTUK PROGRAM MAGANG DI SEKUYA**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Adeline Callista Santoso**

**00000054608**

**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 : Adeline Callista Santoso  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054608  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:  
**PERANCANGAN ASET *GAME* SEKUYA *MULTIVERSE* UNTUK  
PROGRAM MAGANG DI SEKUYA**

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, 20 Oktober 2024



(Adeline Callista Santoso)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Adeline Callista Santoso

Nomor Induk Mahasiswa : 00000054608

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Sekuya (PT Cerita Emas Asia)

Alamat Perusahaan : Jl Bangka Raya No. 42A, Desa/Kelurahan Pela  
Mampang, Kec. Mampang Prapatan, Kota Adm.  
Jakarta Selatan, Provinsi DKI Jakarta, 12720

Email Perusahaan : marketing@sekuya.io

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.

Jakarta, 29 November 2024

Mengetahui


(Joshua Budiman)

Menyatakan



(Adeline Callista Santoso)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

### **PERANCANGAN ASET *GAME* SEKUYA *MULTIVERSE* UNTUK PROGRAM MAGANG DI SEKUYA**

Oleh

Nama Lengkap : Adeline Callista Santoso  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054608  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

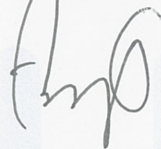
Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024

Pukul 14.30 s.d. 15.00 WIB dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Dr. Ratna Cahaya, S.SO., M.Ds.  
0324087506/ 023899

Penguji



Christina Flora, S.Ds., M.M.  
0305049703/ 074901

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 : Adeline Callista Santoso  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000054608  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN ASET GAME  
SEKUYA *MULTIVERSE* UNTUK PROGRAM MAGANG DI  
SEKUYA**

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, 19 Desember 2024



(Adeline Callista Santoso)



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hadirkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan magang yang berjudul, PERANCANGAN ASET *GAME* SEKUYA *MULTIVERSE* UNTUK PROGRAM MAGANG DI SEKUYA dengan baik dan lancar. Tujuan penulis menuliskan laporan ini adalah sebagai bentuk pertanggungjawaban penulis dalam melaksanakan magang *track* 1 tahun ajaran genap 2023/2024.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Dr. Andrey Andoko, 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. Sekuya, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Yohanes Hanifa, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Dr. Ratna Cahaya Rina Wirawan Putri, S.Sos., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

semoga laporan magang ini bisa menjadi bermanfaat dan menambah wawasan para pembaca.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Adeline Callista Santoso)

# PERANCANGAN ASET *GAME SEKUYA MULTIVERSE* UNTUK PROGRAM MAGANG DI SEKUYA

(Adeline Callista Santoso)

## ABSTRAK

Magang merupakan salah satu program dari UMN sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana desain. Pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis adalah mulai dari tanggal 01 Agustus 2024 hingga 01 Desember 2024. Sekuya adalah perusahaan terpilih untuk penulis melaksanakan magang. Sekuya adalah perusahaan pengembangan gim dan juga IP yang berbasis web3 dan komunitas. Sekuya sendiri juga memiliki berbagai portofolio seperti properti intelektual melalui karakter dengan berbagai merek yang ingin bekerja sama dengan Sekuya hingga pembuatan game di platform gawai hingga komputer. Pada masa magang ini penulis berperan menjadi *2D Artist* dengan tugas membuat desain monster untuk gim *Sekuya Multiverse*. Pada masa magang ini penulis belajar bagaimana cara membuat lembar karakter dan juga mendapat beberapa pengetahuan mengenai perancangan gim berbasis web3. Tugas utama dari penulis adalah membuat desain monster mulai dari level terendah hingga level tertinggi. Dimulai dari tugas utama penulis yaitu membuat monster *Chiropterens King* hingga berbagai tugas tambahan yakni, monster dengan tingkat kesulitan lainnya. Penulis juga mendapatkan kesempatan untuk membuat *skin* baru karakter Starla. Penulis menemukan adanya perkembangan *artstyle* penulis selama melakukan magang di Sekuya.

**Kata kunci:** *Aset Gim, Lembaran Karakter, Desain Monster*



# **SEKUYA MULTIVERSE GAME ASSET FOR INTERNSHIP PROGRAM AT SEKUYA**

(Adeline Callista Santoso)

## **ABSTRACT**

*Internship is one of UMN's programs as a requirement for obtaining a bachelor's degree in design. The internship carried out by the author is from 01 August 2024 to 01 December 2024. Sekuya is the company chosen for the author to carry out the internship. Sekuya is a web3 and communitybased game and IP development company. Sekuya itself also has various portfolios such as intellectual property through characters from various brands that want to collaborate with Sekuya to making games on mobile and computer platforms. During this internship period, the author acted as a 2D Artist with the task of creating monster designs for the game Sekuya Multiverse. During this internship period the author learned how to create character sheets and also gained some knowledge about web3-based game design. The main task of the author is to create monster designs starting from the lowest level to the highest level. Starting from the author's main task, namely making the Chiropterens King monster, to various additional tasks, namely, monsters with other levels of difficulty. The author also had the opportunity to create a new skin for the Starla character. The author discovered the development of the author's art style during their internship at Sekuya.*

**Keywords:** *Game Asset, Character Sheet, Monster Design*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang.....	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang.....	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang.....	3
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>6</b>
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	6
2.1.1 Profil Perusahaan .....	6
2.1.2 Sejarah Perusahaan .....	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	9
2.3 Portofolio Perusahaan .....	10
<b>BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....</b>	<b>13</b>
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang.....	13
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang .....	13
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang .....	13
3.2 Tugas yang Dilakukan.....	14
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang.....	18

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang .....	18
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang .....	21
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang.....	34
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang .....	34
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang .....	35
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>37</b>
4.1 Simpulan .....	37
4.2 Saran .....	37
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xiv</b>



## DAFTAR TABEL

**Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.....14**



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Sekuya.....	6
Gambar 2.2 Sekuya <i>Family</i> .....	7
Gambar 2.3 Badan Struktur Organisasi Perusahaan.....	9
Gambar 2.4 Sekuya <i>Labs</i> .....	10
Gambar 2.5 Senora (Sekuya x Radical Motor Sport).....	11
Gambar 2.6 Zivanna (Sekuya x Gamecomm).....	12
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	14
Gambar 3.2 <i>Moodboard Chiropterens King</i> .....	18
Gambar 3.3 Sketsa <i>Chiropterens King</i> .....	19
Gambar 3.4 Warna <i>Chiropterens King</i> .....	19
Gambar 3.5 Sketsa <i>Character Sheet Chiropterens King</i> .....	20
Gambar 3.6 <i>Color Character Sheet Chiropterens King</i> .....	20
Gambar 3.7 <i>Final Character Sheet Chiropterens King</i> .....	21
Gambar 3.8 <i>Moodboard Thunderbirds</i> .....	22
Gambar 3.9 Sketsa <i>Thunderbirds</i> .....	22
Gambar 3.10 Warna <i>Thunderbirds</i> .....	23
Gambar 3.11 Sketsa <i>Character Sheet Thunderbirds</i> .....	23
Gambar 3.12 Warna <i>Character Sheet Thunderbirds</i> .....	24
Gambar 3.13 <i>Final Character Sheet Thunderbirds</i> .....	24
Gambar 3.14 <i>Moodboard Griffin</i> .....	25
Gambar 3.15 <i>Sketch Griffin</i> .....	26
Gambar 3.16 <i>Color Griffin</i> .....	26
Gambar 3.17 <i>Sketch Character Sheet Griffin</i> .....	27
Gambar 3.18 <i>Color Character Sheet Griffin</i> .....	27
Gambar 3.19 <i>Final Character Sheet Griffin</i> .....	28
Gambar 3.20 <i>Sketch The Violinist</i> .....	29
Gambar 3.21 <i>Color The Violinist</i> .....	29
Gambar 3.22 <i>Sketch Character Sheet The Violinist</i> .....	30
Gambar 3.23 <i>Color Character Sheet The Violinist</i> .....	30

<b>Gambar 3.24</b> <i>Final Character Sheet The Violinist</i> .....	<b>31</b>
<b>Gambar 3.25</b> <i>Sketch Starla IGF</i> .....	<b>32</b>
<b>Gambar 3.26</b> <i>Sketch + Color Starla IGF</i> .....	<b>32</b>
<b>Gambar 3.27</b> <i>Background Starla IGF</i> .....	<b>33</b>
<b>Gambar 3.28</b> <i>Final Starla IGF</i> .....	<b>34</b>
<b>Gambar 3.29</b> <i>Perbandingan Penyesuaian dan Perkembangan Artstyle</i> .....	<b>35</b>





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran Form Bimbingan .....	xvi
Lampiran Surat Penerimaan Magang .....	xvii
Lampiran MBKM 01 .....	xviii
Lampiran MBKM 02 .....	xix
Lampiran MBKM 03 .....	xx
Lampiran MBKM 04 .....	xxxv
Lampiran Karya .....	xxxvi

