

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan

Setiap perusahaan pastinya memiliki identitas mereka sendiri entah itu berupa logo ataupun nama perusahaan itu sendiri. Profil merupakan bagian dari rincian pengenalan perusahaan. Setiap perusahaan juga pasti memiliki asal muasal mereka sendiri. Sejarah merupakan sebuah rincian bagaimana sebuah perusahaan dapat terbentuk. Berikut merupakan sejarah dan profil singkat mengenai perusahaan Sekuya. Profil Sekuya berisikan logo dan komunitas Sekuya.

2.1.1 Profil Perusahaan

Berikut merupakan Logo Sekuya. Logo Sekuya berbentuk seperti huruf S. Nama Sekuya sendiri juga diambil dari nama pohon Sekuya. Selain dari sebuah nama pohon Sekuya yang ada pada cerita dongeng, Sekuya juga dilontarkan menjadi kalimat “Skuy” dimana kata itu merupakan ajakan anak-anak *gamer* ketika ingin bermain *game* dengan temannya.



Gambar 2.1 Logo Sekuya
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

Sekuya merupakan perusahaan IP dan *Game Developer* berbasis web 3 dan komunitas. Sekuya sendiri sudah 2 setengah tahun berdiri sejak tahun 2022. Sekuya sendiri terlahir dari sebuah komunitas *game* yang bermimpi untuk bisa membuat sebuah *game*, hingga saat ini komunitas yang bergabung di dalam sekuya mencapai 200 komunitas secara global. Sekuya sampai saat

ini bergerak pada bidang *gaming*, IP hingga *racing* yang merupakan bagian dari komunitas yang bergabung dengan Sekuya yang disebut dengan Sekuya *Family*. (sekuya group, 2022).



Gambar 2.2 Sekuya Family
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

Sekuya sendiri memiliki visi “*Inspiring Dream With Passion*” dimana memiliki latar belakang bahwa Sekuya berawal dari sebuah mimpi kemudian dijalani dengan sebuah kemauan, hal ini diharapkan bisa menjadi inspirasi bagi para pejuang mimpi di Indonesia. Visi ini diambil dari perjalanan Sekuya yang memiliki jatuh bangun demi menggapai sebuah mimpi. Berdasarkan perkataan dari Joshua Budiman selaku CEO dan *CoFounder* Sekuya beliau berkata “Sekuya akan selalu membuat gerakan yang dapat menginspirasi untuk menyalakan imajinasi dan pencetus kemungkinan terbaru” Sekuya selalu mendukung dengan adanya imajinasi dan inovasi terbaru untuk menggapai sebuah mimpi. (sekuya group, 2022).

Misi Sekuya ada terdapat pada *Main Strategy* pada desk Sekuya. Dimana terdapat 3 bagian yaitu, *Grow*, *Enrich* dan *New Horizons*. Pada *Grow* sekuya wujudkan pada perluasan pencarian IP dimana Sekuya akan memperkenalkan IP mereka kepada audience baru di berbagai platform. Mengenai *Enrich* Sekuya fokus dalam memperdalam koneksi dan pengalaman karena komunitas merupakan salah satu dasar dari Sekuya maka dari itu koneksi sangat penting, hal ini diwujudkan dengan membuat cerita, interaksi dan pengalaman kepada para fans yang bermakna dan berkesan.

Pada misi *New Horizons*, Sekuya akan terus mencari peluang baru dan pasar baru untuk perkembangan perusahaan Sekuya (sekuya group, 2022).

2.1.2 Sejarah Perusahaan

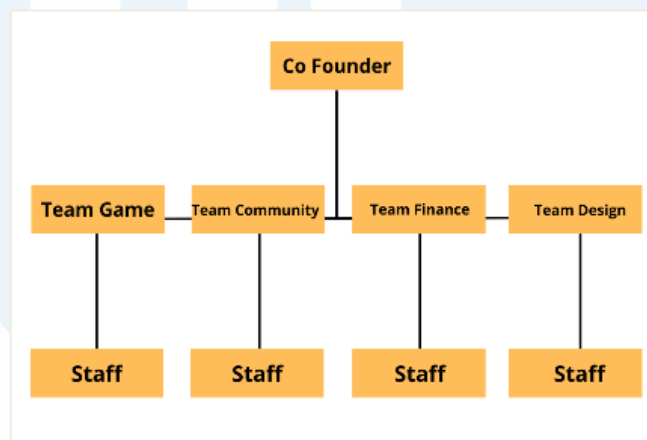
Pada tahun 2022, Sekuya berawal dari sebuah perwakilan dari sebuah komunitas web3 yang bermimpi untuk bisa membuat sebuah produk dengan inisiatif mereka sendiri. Awal mulanya mereka hanya memiliki sebuah visi yang sangat umum kemudian menjadi sebuah mimpi untuk membuat game sendiri yang berbasis web3. Pada saat itu Sekuya ini dibangun oleh 4 orang *founders* yaitu, Joshua Budiman (CEO Sekuya), Lilis Huri, Nickyta Eleonora, dan M. Lutfan (sekuya group, 2022).

Pada tahun 2023, Sekuya menyadari bahwa mereka akan bergerak dalam bidang komunitas sebagai senjata utama mereka. Sekuya berhasil mengumpulkan 100 komunitas dari Asia Tenggara dan memenangkan 7 penghargaan dalam bidang komunitas dan *project*. Pada tahun ini juga *cofounder* Yohanes Hanifa (*supervisor* penulis) bergabung di dalam tim Sekuya. Maka sekarang total *cofounders* Sekuya ada 5 orang (Sekuya group, 2022).

Pada tahun 2024, Sekuya berhasil mendapatkan penghasilan sejumlah 2.2 juta *dollar* yang berasal dari *game*, *racing* dan IP. Pada *Racing* juga Sekuya berhasil mendapatkan 2 piala juara pertama kemudian dari sisi komunitas Sekuya berhasil mencapai 200 komunitas yang bergabung dan untuk bidang *game*, salah satu *game* Sekuya yakni, Sekuya Saga sudah mewakili *game* Indonesia pada *Tokyo Game Show 2024* di kota Tokyo di negara Jepang pada bulan September 2024 (sekuya group, 2022).

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut merupakan Bagan Organisasi Sekuya. Sekuya sendiri masih merupakan perusahaan baru atau *startup* dan termasuk dalam perusahaan kecil. Sekuya sendiri lahir dari 4 orang *cofounder* dalam suatu komunitas web3. Dari 4 orang tersebut juga terdapat 1 CEO tetapi semua *cofounder* bekerja secara *mobile* atau keseluruhan sehingga mereka bekerja sama satu sama lain dalam mengatur divisi-divisi di Sekuya.



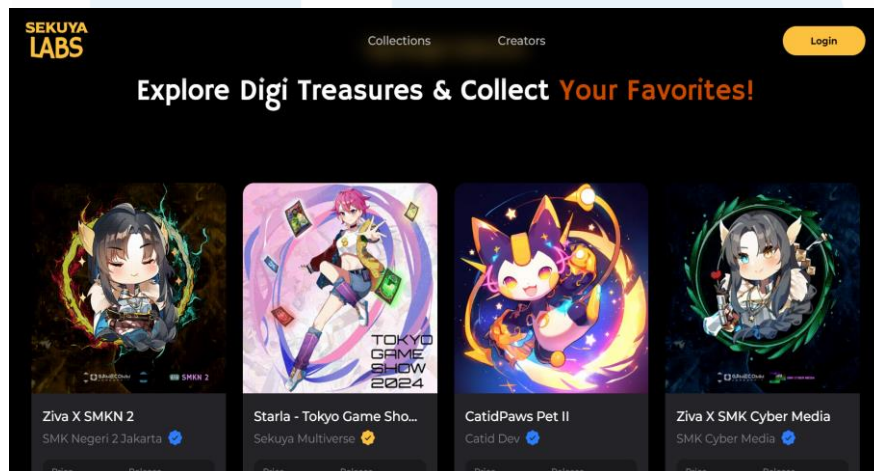
Gambar 2.3 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

Sekuya sendiri terdiri atas 4 *Cofounder* yang terjun langsung untuk mengawasi para anggota *staff*-nya. Total anggota organisasi di Sekuya ada sekitar 14 orang. Divisi di Sekuya ada 4 yakni, Divisi *Game*, Divisi Komunitas, Divisi Finansial dan Divisi Desain Grafis.

Divisi *Game* memiliki tugas utama untuk membuat aset *game* Sekuya Multiverse seperti, pembuatan karakter, *monster*, *Map*, dan lain-lain. Divisi komunitas bertujuan untuk mencari *partnership* atau komunitas untuk berkolaborasi dengan Sekuya maupun secara bergabung dengan komunitas maupun kolaborasi IP. Divisi Finansial memiliki tugas utama untuk mengatur keuangan yang ada di Sekuya mulai dari *reimbursement*, penjualan *merchandise*, dan lain-lain. Divisi Desain Grafis memiliki tugas untuk mendesain konten *social media*, *merchandise*, poster, *digibadge* untuk *sekuya labs* dan lain-lain.

2.3 Portofolio Perusahaan

Setiap perusahaan pastinya harus memiliki portofolio sebagai bukti hasil karya yang sudah mereka dedikasikan selama ini dan merupakan bagian dari produk yang mereka jual. Berikut adalah beberapa portofolio yang dibuat oleh Sekuya. Portofolio Sekuya meliputi *Sekuya Labs* dan karakter-karakternya. Karakter Sekuya biasanya merupakan karakter kolaborasi dengan berbagai *brand*.



Gambar 2.4 *Sekuya Labs*
Sumber: *Sekuya Labs* (2024)

Pertama ada *Sekuya Labs*. *Sekuya Labs* adalah salah satu portofolio Sekuya yang bergerak pada bidang IP. Dimana *Sekuya labs* sendiri merupakan *platform* dari Sekuya sebagai *platform* dimana para kreator bisa memasukan hasil karya mereka dan dilindungi oleh *Sekuya Labs*. *Sekuya Labs* ini sudah ada pada tahun 2024. Karya yang di kirim melalui *Sekuya Labs* akan dilindungi dari sebuah sistem yaitu *blockchain* dimana kreator akan mendapatkan *smart certificate* melalui *Sekuya Labs* untuk melindungi karya mereka. Untuk saat ini Sekuya sudah membuka *Sekuya Labs* ini untuk berbagai perusahaan besar dan sudah mulai membuka untuk kreator individu juga. (Sekuya group, 2022).



Gambar 2.5 Senora (Sekuya x Radical Motor Sport
Sumber: Instagram Sekuya (2024))

Portofolio berikutnya adalah Senora. Senora merupakan salah satu karakter yang merupakan kolaborasi Sekuya dengan Radical Motor Sport. Senora sendiri bukan hanya karakter yang akan menjadi karakter di dalam *game* Sekuya Saga maupun *Multiverse* namun Senora sendiri memiliki fisik mobil balap yang bernama Senora. Mobil Balap Senora juga akan menjadi kendaraan di dalam *Game* Sekuya *Multiverse*. Dalam wujud aslinya yang sudah membawa 2 piala emas untuk Indonesia dimana dimenangkan oleh pembalap dari Jepang bernama Hana Bourton dan juara 4 dari pembalap Indonesia (sekuya group, 2022).

Senora sendiri juga merupakan karakter yang *badass* dan *sexy*. karakter Senora direncanakan akan menjadi *skin* untuk karakter Marimar di *game* Sekuya Saga dan Sekuya *Multiverse* yang akan mendatang. Hal ini merupakan bagian dari kerja sama antar Sekuya dan Radical Motorsport.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.6 Zivana (Sekuya x Gamecomm)
Sumber: Instagram Sekuya (2024)

Portofolio karakter berikutnya adalah Zivana. Zivana adalah karakter kolaborasi Sekuya dengan Gamecomm. Dimana Zivana sendiri akan menjadi karakter *master guilt* yang akan ada dalam *game* Sekuya Saga maupun Sekuya *Multiverse*. Di dunia nyata, Zivana merupakan maskot kolaborasi Sekuya dan Gamecomm untuk melakukan kampanye atau *roadshow* ke sekolah dan kampus dalam bidang pendidikan mengenai kurikulum *game* di Indonesia. Sekuya sendiri menyebut program ini sebagai “*Sekuya Goes to School*” (sekuya group, 2022).

Karakter Zivana filosofi dari desain yang dibuat. Filosofi dari desain karakter Zivana adalah dimana Zivana menggunakan pakaian yang melambangkan nilai Pancasila dan Indonesia. Nilai pancasila yang Zivana gunakan adanya beberapa lambang Pancasila yang digunakan dalam pakaiannya seperti padi dan kapas pada jubah, kalung bintang, sarung tangan kepala banteng, dan sepatu akar pohon beringin yang melingkar di Sepatu Zivana.