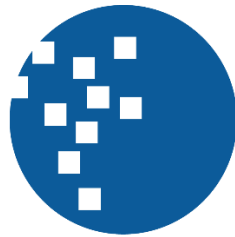


**PERANCANGAN ASET VISUAL MEDIA *NON- FUNGIBLE***

***TOKEN LUBU PADA PT. DREAMBOX***



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Amanda Yofanka Lauw**

**00000060967**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

**PERANCANGAN ASET VISUAL MEDIA *NON- FUNGIBLE***

***TOKEN LUBU PADA PT. DREAMBOX***



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Amanda Yofanka Lauw**

**00000060967**

**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 : Amanda Yofanka Lauw  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060967  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:

**PERANCANGAN ASET VISUAL MEDIA *NON-FUNGIBLE*  
TOKEN LUBU PADA PT. DREAMBOX**

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, 19 Desember 2024



(Amanda Yofanka Lauw)

## HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Amanda Yofanka Lauw

Nomor Induk Mahasiswa : 00000060967

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : Dreambox

Alamat Perusahaan : Gading Serpong, Summarecon Scientia Square  
Park. Garden View GV-03ATF, Jl. Scientia  
Boulevard, Curug Sangereng, Kec. Klp. Dua,  
Kabupaten 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, 11 Desember 2024

Mengetahui



(Aland Sinduartha)

Menyatakan



(Amanda Yofanka Lauw)

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

**PERANCANGAN ASET VISUAL MEDIA *NON- FUNGIBLE TOKEN***

**PADA PT. DREAMBOX**

Oleh

Nama Lengkap : Amanda Yofanka Lauw  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060967  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

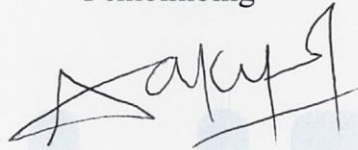
Telah diujikan pada hari Kamis, 19 Desember 2024

Pukul 11.30 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan

**LULUS**

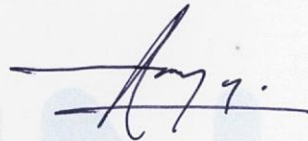
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing




Ardiles Akyuwen, M.Sn.  
0323067804/ 067811

Penguji



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.  
0318127603/ L00011

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 : Amanda Yofanka Lauw  
Nomor Induk Mahasiswa : 00000060967  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Laporan Magang  
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN ASET VISUAL  
MEDIA NON- FUNGIBLE TOKEN LUBU PADA PT. DREAMBOX**

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

  
(Amanda Yofanka Lauw)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dikarenakan hikmah dan berkat-Nya, Laporan magang ini dapat diselesaikan tepat waktu. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program magang yang telah penulis jalani di PT. Dreambox. Penulis bertujuan untuk menyelesaikan penyusunan laporan ini sehingga dapat memberi gambaran penuh dari pengalaman selama bekerja sebagai *internship* di PT. Dreambox. Dalam proyek pembuatan aset visual untuk media *Non-Fungible Token (NFT)*, penulis memberikan kontribusi pada pengembangan kreatif dalam bidang desain, terutama karakter dan aset visual dalam media *NFT*.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Bapak 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. PT. Dreambox Branding and Digital Marketing Agency, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
6. Aland Sinduartha, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Ardiles Akyuwen, M.Sn., selaku *Advisor* dan Koordinator Magang Program Studi 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.

9. Tim magang yang sudah membantu menempuh perkuliahan dan magang dalam hal memotivasi dan mengajarkan banyak hal.
10. Teman-teman terdekat penulis yang telah memberikan dukungan dalam pengerjaan laporan magang

Penulis mengerti bahwa laporan magang ini jauh dari sempurna, akan tetapi semoga laporan magang dapat bermanfaat bagi setiap pembaca.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Amanda Yofanka Lauw)

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# **PERANCANGAN ASET VISUAL MEDIA *NON- FUNGIBLE***

## ***TOKEN LUBU PADA PT. DREAMBOX***

(Amanda Yofanka Lauw)

### **ABSTRAK**

Dreambox merupakan perusahaan *agency* yang menyediakan jasa dan layanan atas konsultasi branding dan pemasaran digital terutama dalam sosial media. Selama proses magang, penulis berperan sebagai *design graphic intern* dalam mengembangkan konsep kreatif yang diimplementasikan ke dalam media *Non-Fungible Token*. Pemilihan penulis atas Dreambox didasari akan keinginan untuk merancang konsep kreatif serta mengetahui lingkungan kerja sesungguhnya. Program magang ini membantu penulis menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis merasa bahwa Dreambox merupakan kesempatan yang sempurna untuk mengembangkan kemampuan dan *skill* untuk kedepannya. Dalam proyek magang ini, penulis diberikan tanggung untuk merancang konsep kreatif serta pembuatan aset- aset visual dalam media *Non- Fungible Token*. Penulis berkolaborasi dengan tim kreatif dalam perancangan konsep kreatif untuk media *Non- Fungible Token*, mulai dari tahap *brainstorming* hingga eksekusi final. Dengan ini penulis merasakan bahwa pengalaman tersebut merupakan hal yang penting, khususnya di bidang desain dan dinamika dalam industri kreatif.

**Kata kunci:** *Design Graphic Intern, Dreambox, Aset visual, Non- Fungible Token.*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# ***DESIGNING VISUAL ASSETS FOR NON-FUNGIBLE TOKEN***

## ***LUBU AT PT. DREAMBOX***

(Amanda Yofanka Lauw)

### ***ABSTRACT***

*Dreambox is an agency brand that provides branding consultation services and digital marketing, particularly in social media. During the internship, the author served as a graphic design intern, developing creative concepts that were implemented into Non-Fungible Token (NFT) media. The author chose Dreambox because of the desire to design creative concepts and to experience a real working environment. This internship program helped the author apply the knowledge gained during their studies at Universitas Multimedia Nusantara. The author feels that Dreambox was the perfect opportunity to develop skills and abilities for the future. In this internship project, the author was responsible for designing creative concepts and creating visual assets for the Non-Fungible Token media. The author collaborated with the creative team in the design of creative concepts for NFT media, from the brainstorming stage to the final execution. Through this experience, the author realized the importance of this opportunity, especially in the field of design and the dynamics within the creative industry.*

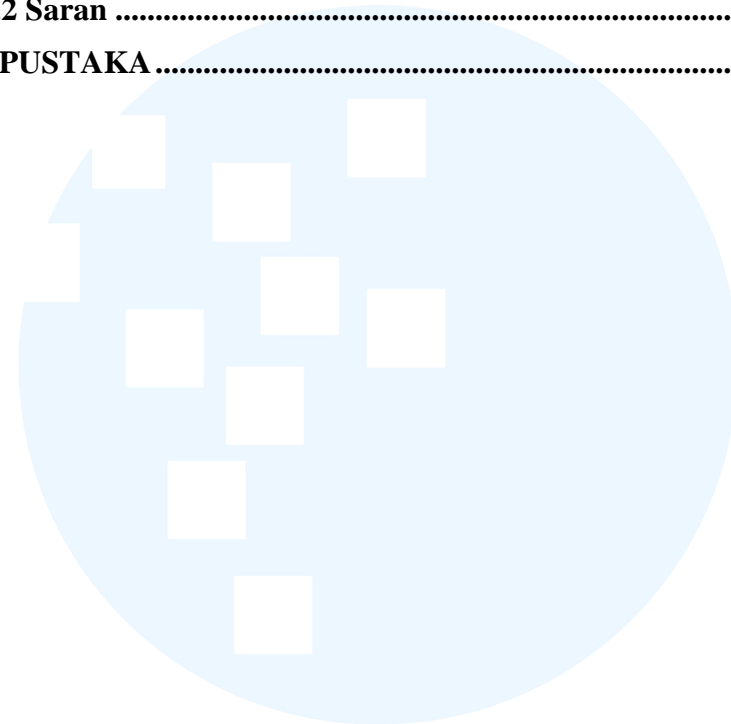
***Keywords:*** *Design Graphic Intern, Dreambox, Visual Asset, Non- Fungible Token*

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....                        | ii   |
| HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN .....                 | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                                      | iv   |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....              | v    |
| KATA PENGANTAR.....   | vi   |
| ABSTRAK .....   | viii |
| ABSTRACT .....  | ix   |
| DAFTAR ISI.....   | x    |
| DAFTAR TABEL .....  | xii  |
| DAFTAR GAMBAR.....  | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN .....   | xv   |
| BAB I PENDAHULUAN.....  | 1    |
| 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    |
| BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....                         | 5    |
| 2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan .....                       | 5    |
| BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....                               | 11   |
| 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang .....         | 11   |
| 3.2 Tugas yang Dilakukan .....                                | 13   |
| 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang .....                           | 19   |
| 3.3.1 Proses Perancangan Identitas aset visual NFT LUBU ..... | 19   |
| 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang.....           | 28   |
| 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang .....               | 45   |
| 3.4. Kendala Pelaksanaan Magang .....                         | 45   |

|                                       |            |
|---------------------------------------|------------|
| 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang ..... | 46         |
| <b>BAB IV PENUTUP .....</b>           | <b>48</b>  |
| <b>4.1 Kesimpulan .....</b>           | <b>48</b>  |
| <b>4.2 Saran .....</b>                | <b>48</b>  |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>           | <b>xvi</b> |



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

**Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang .....13**



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Logo Dreambox.....  | 5  |
| Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi.....  | 7  |
| Gambar 2.2.1 Client Dreambox Indofarm .....  | 8  |
| Gambar 2.2.2 Client Dreambox Milna .....   | 9  |
| Gambar 2.2.3 Client Dreambox Triple S .....  | 10 |
| Gambar 3.1 Bagan struktur kedudukan divisi Brand & NFT dalam PT.<br>Dreambox ..... | 11 |
| Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi .....   | 13 |
| Gambar 3.3 Brief untuk alternatif karakter desain NFT LUBU .....                   | 20 |
| Gambar 3.4 Perancangan referensi dan Moodboard NFT LUBU .....                      | 21 |
| Gambar 3.5 Perancangan alternatif karakter desain NFT LUBU .....                   | 21 |
| Gambar 3.6 Perancangan Desain banner static NFT LUBU .....                         | 22 |
| Gambar 3.7 Perancangan KeyVisual static NFT LUBU .....                             | 23 |
| Gambar 3.8 Referensi GIF NFT LUBU .....  | 24 |
| Gambar 3.9 Perancangan Ilustrasi GIF NFT LUBU .....                                | 24 |
| Gambar 3.10 Perancangan Aset visual animasi untuk video NFT LUBU ....              | 25 |
| Gambar 3.11 Proses Aset visual NFT Honorary karakter LUBU .....                    | 26 |
| Gambar 3.12 Perancangan Aset visual NFT Honorary karakter LUBU .....               | 26 |
| Gambar 3.13 Revisi NFT honorary Sun Gokong Karakter LUBU .....                     | 27 |
| Gambar 3.14 Brief untuk animasi video NFT CORGO .....                              | 28 |
| Gambar 3.15 Referensi Moodboard untuk NFT CORGO .....                              | 29 |
| Gambar 3.16 Pembuatan Storyboard video animasi NFT CORGO .....                     | 30 |
| Gambar 3.17 Proses Perancangan aset visual animasi NFT CORGO.....                  | 31 |
| Gambar 3.18 Hasil Perancangan aset visual animasi NFT CORGO .....                  | 31 |
| Gambar 3.19 Proses edit video animasi NFT CORGO .....                              | 32 |
| Gambar 3.20 Brief tugas Key Visual NFT PIMPIM .....                                | 33 |
| Gambar 3.21 Revisi Key Visual NFT PIMPIM sebelumnya .....                          | 34 |
| Gambar 3.22 Referensi KeyVisual NFT PIMPIM .....                                   | 35 |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Gambar 3.23 Proses perancangan Key Visual NFT PIMPIM.....</b>              | <b>36</b> |
| <b>Gambar 3.24 Key Visual NFT PIMPIM .....</b>                                | <b>36</b> |
| <b>Gambar 3.25 Referensi gaya ilustrasi NFT EGGO .....</b>                    | <b>38</b> |
| <b>Gambar 3.26 Progress perancangan aset visual NFT EGGO .....</b>            | <b>39</b> |
| <b>Gambar 3.27 Revisi perancangan aset visual NFT EGGO .....</b>              | <b>40</b> |
| <b>Gambar 3.28 Proses perancangan Key Visual Monster air.....</b>             | <b>41</b> |
| <b>Gambar 3.29 Perancangan Key Visual untuk Telur air dan Monster air ...</b> | <b>41</b> |
| <b>Gambar 3.30 Referensi untuk Banner Twitter NFT GATCHA .....</b>            | <b>43</b> |
| <b>Gambar 3.31 Progress pengerjaan banner Twitter NFT GATCHA .....</b>        | <b>44</b> |
| <b>Gambar 3.32 Hasil pengerjaan banner Twitter NFT GATCHA .....</b>           | <b>45</b> |



## DAFTAR LAMPIRAN

|   |              |
|---|--------------|
| <b>Lampiran Hasil Persentase Turnitin .....</b> | <b>51</b>    |
| <b>Lampiran Form Bimbingan .....</b>            | <b>xviii</b> |
| <b>Lampiran Surat Penerimaan Magang .....</b>   | <b>xix</b>   |
| <b>Lampiran MBKM 01 .....</b>                   | <b>xx</b>    |
| <b>Lampiran MBKM 02 .....</b>                   | <b>xxi</b>   |
| <b>Lampiran MBKM 03 .....</b>                   | <b>xxii</b>  |
| <b>Lampiran MBKM 04 .....</b>                   | <b>xxvi</b>  |
| <b>Lampiran Karya .....</b>                     | <b>xxvii</b> |

