

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI
SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG NFT**



PERANCANGAN

Oleh:

Ilham Kanda Putra

NIM 1612407024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI
SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG NFT**



Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2023

Tugas Akhir Perancangan yang berjudul:

PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG NFT diajukan oleh Ilham Kanda Putra, NIM 1612407024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001 / NIDN. 0009097204

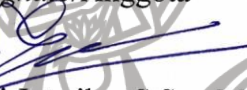
Pembimbing II/Anggota



M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.

NIP. 19780221 200501 1 002 / NIDN. 0021027802

Cognate/Anggota



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19850103 201504 1 001 / NIDN. 0030198507

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN. 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Kanda Putra
NIM : 1612407024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa seluruh materi dalam Karya Tugas Akhir saya yang berjudul: **Perancangan Buku Digital Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang NFT**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan dari penulis sendiri, dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Juni 2023

Ilham Kanda Putra
NIM. 1612407024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Kanda Putra
NIM : 1612407024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir yang berjudul **Perancangan Buku Digital Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang NFT**. Dengan ini menyatakan:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan, serta menampilkannya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Juni 2023

Ilham Kanda Putra
NIM. 1612407024

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG NFT**.

Perancangan Tugas Akhir ini merupakan salah satu bentuk syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir ini merupakan mata kuliah terakhir untuk menerapkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari semasa perkuliahan dan kemudian dituangkan ke dalam sebuah perancangan buku digital ilustrasi. Perancangan Tugas Akhir ini menjadi buah karya penulis yang berdampak positif dan bermanfaat bagi siapa pun yang membaca buku ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis masih terbuka pada kritik dan saran yang membangun demi perancangan yang lebih baik.

Yogyakarta, 13 Juni 2023

Penulis,

Ilham Kanda Putra
NIM. 1612407024

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses perancangan Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak. Berkat dukungan dan bantuan tersebut, perancangan ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT, karena tanpa-Nya perancangan ini tidak akan selesai.
2. Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus merangkap sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT., Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali sekaligus sebagai Sekretaris Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberikan koreksi laporan dan karya perancangan.
7. M. Faizal Rochman, S.Sn., MT., selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah membimbing, mengarahkan, memberi solusi pencarian data, dan sabar selama membimbing.
8. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku cognate yang telah memberikan masukan dalam proses pembuatan perancangan ini, atas ketersediaan waktu dan kerja samanya.
9. Aditya Utama, S.Sos., M.Sn. yang senantiasa memberikan saran dan arahan sebelum menempuh mata kuliah Tugas Akhir.
10. Seluruh Dosen dan Staf Prodi S-1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya dan membantu selama menjalani proses perkuliahan.

11. Keluarga saya, Mama saya tercinta, RR. Sri Astuti yang senantiasa mendukung, mendoakan serta memberikan kasih sayang kepada anaknya sedari awal hingga detik ini.
12. Kepada teman-teman seperjuangan Kidang Alas 2016 atas 7 tahun yang berkesan dan berharga.
13. Miso *the Cat*, tenang dan bahagia di Surga ya.
14. Pevita, kucing kesayangan yang suka menemani mengerjakan Tugas Akhir di depan layar PC.
15. Untuk orang yang mau saya repotkan, yang telah banyak membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir, Fellicia Monica Christine.
16. Untuk Danti dan Elfa, terima kasih banyak telah membantu memberikan masukan dan referensi untuk perancangan ini hingga proses *display* pameran Tugas Akhir di Galeri Desain R. Soetopo dan sidang TA berjalan lancar.
17. Untuk Egi Rizky Pratama yang selalu mendukung dan menemani selama proses belajar mengenal NFT.
18. Untuk Stef dan David yang selalu mendukung NFT saya di Dartroom.
19. Untuk Ficca, Raha, Kinan, Syukrul, Cemong, Ajul, Karen, Marina, Uus, Kadek, Nur Praditya, Bagus Ghaffar, Nicky, Kartiko, Ghayu, Luffy, Ondot, dan teman-teman lainnya yang telah banyak membantu dan memberi doa dalam proses perancangan ini.
20. Untuk Rudi, Ryan, Salsa, dan Arya yang telah menemani bermain Valorant untuk melepas kepenatan selama mengerjakan Tugas Akhir.
21. Untuk Tanplusrum Studio, Juna, Wildan, dan Izul.
22. Untuk teman-teman seperjuangan Tugas Akhir dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu. Terima kasih kepada kalian semua.
23. *Last but not least, I wanna thank me. For believing in me, for doing all this hard work, for having no days off and for never quitting.*

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG NFT

Ilham Kanda Putra

1612407024

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku digital ilustrasi yang berfungsi sebagai media efektif dalam menyampaikan informasi tentang *Non-Fungible Tokens* (NFT). Tujuan utamanya adalah mengatasi kurangnya literasi digital dan pemahaman tentang NFT di kalangan masyarakat umum, khususnya di Indonesia. Metode penelitian melibatkan analisis mendalam tentang NFT, *blockchain*, dan *cryptocurrency*, termasuk konsep dasar, karakteristik, dan signifikansinya dalam dunia seni digital.

Hasil perancangan adalah sebuah buku digital ilustrasi yang menggabungkan konten informatif dan ilustrasi menarik secara visual. Buku ini bertujuan untuk menyederhanakan kompleksitas terkait NFT supaya mudah dipahami. Proses perancangan berfokus pada tata letak dan struktur untuk meningkatkan pengalaman belajar pembaca, dengan penekanan pada kejelasan, kesatuan, dan kemudahan penggunaan.

Dengan merancang buku digital ilustrasi sebagai media informasi tentang NFT, penelitian ini berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital dan kesadaran tentang NFT di Indonesia. Buku ini menjadi sumber daya komprehensif bagi individu yang ingin mempelajari NFT. Diharapkan penelitian ini dapat merangsang individu untuk menjelajahi dunia NFT.

Kata kunci: *Non-Fungible Token* (NFT), Literasi Digital, *Blockchain*, *Cryptocurrency*, Buku Digital

ABSTRACT

DESIGNING AN ILLUSTRATED DIGITAL BOOK AS AN INFORMATION MEDIUM ABOUT NFT

Ilham Kanda Putra

1612407024

This research aims to design an illustrated digital book that serves as an effective medium to convey information about Non-Fungible Tokens (NFTs). The main objective is to address the lack of digital literacy and understanding of NFTs among the public, particularly in Indonesia. The research method involves an in-depth analysis of NFTs, blockchain, and cryptocurrency, including the basic concepts, characteristics, and significance in the world of digital art.

The result of the design is an illustrated digital book that combines informative content and visually appealing illustrations. The book aims to simplify the complexity associated with NFTs for easy understanding. The design process focuses on layout and structure to enhance the reader's learning experience, emphasizing clarity, cohesion, and user-friendliness.

By designing an illustrated digital book as an informational medium about NFTs, this research contributes to improving digital literacy and awareness of NFTs in Indonesia. The book is a comprehensive resource for individuals wanting to learn about NFTs. It is hoped that this research will stimulate individuals to explore the world of NFTs.

Keywords: *Non-Fungible Tokens (NFTs), Digital Literacy, Blockchain, Cryptocurrency, Electronic Book*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Perancangan	5
D. Batasan Perancangan	6
1. Batasan Media	6
2. Batasan Konten.....	6
3. Batasan Target <i>Audiens</i>	6
E. Manfaat Perancangan	6
1. Bagi Target <i>Audiens</i>	6
2. Bagi Mahasiswa DKV	7
3. Bagi Institusi.....	7
4. Bagi Masyarakat Umum.....	7
F. Metode Perancangan	7
1. Data yang dibutuhkan.....	7
2. Metode Pengumpulan Data	7
3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data	8
4. Metode Analisis Data	8
G. Definisi Operasional.....	9

	H. Skematika Perancangan.....	10
BAB II	IDENTIFIKASI DATA DAN ANALISIS	11
	A. Identifikasi Data	11
	1. Tinjauan Tentang <i>Blockchain</i>	11
	2. Tinjauan Tentang <i>Cryptocurrency</i>	11
	3. Tinjauan Tentang NFT	23
	4. Tinjauan Tentang Buku Digital Ilustrasi.....	36
	5. Tinjauan Tentang Ilustrasi.....	38
	6. Tinjauan Tentang Infografis	41
	7. Tinjauan Tentang Warna	43
	8. Tinjauan Tentang Tipografi.....	43
	9. Tinjauan Tentang <i>Layout</i>	46
	10. Tinjauan Buku Digital Ilustrasi Tentang NFT	50
	B. Analisis	53
BAB III	KONSEP PERANCANGAN	55
	A. Konsep Kreatif.....	55
	1. Tujuan Kreatif	55
	2. Strategi Kreatif	55
	3. Program Kreatif.....	60
	B. Konsep Media.....	134
	1. Strategi Media	134
	2. Tujuan Media	135
	3. Program Media.....	136
BAB IV	VISUALISASI.....	137
	A. Proses Visualisasi Desain.....	137
	1. Studi Visual Unsur Ilustrasi	137
	2. Studi Visual Tipografi.....	148
	3. Studi Visual Warna	149
	B. Studi Tata Letak	151
	1. Sampul Depan	151
	2. Tata Letak Isi Buku	152
	C. Final Desain.....	154

D. Media Pendukung.....	195
1. Poster.....	195
2. Buku Fisik.....	197
3. <i>Sticker Pack</i>	197
4. <i>T-Shirt</i>	198
BAB V PENUTUP.....	199
A. Kesimpulan.....	199
B. Saran.....	199
DAFTAR PUSTAKA.....	201
LAMPIRAN.....	204



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan	10
Gambar 2.1 Tampilan <i>Homepage</i> Tokocrypto	13
Gambar 2.2 Tampilan Daftar Akun Baru Tokocrypto	13
Gambar 2.3 Tampilan Verifikasi Email Tokocrypto	13
Gambar 2.4 Tampilan Kode Verifikasi Tokocrypto	14
Gambar 2.5 Tampilan Peringatan Keamanan Tokocrypto.....	14
Gambar 2.6 Tampilan Info Dasar Setelah Berhasil Daftar Akun Tokocrypto.....	14
Gambar 2.7 Tampilan <i>Welcome</i> Pera Wallet Mobile.....	15
Gambar 2.8 Tampilan Membuat Akun Algorand Pera Wallet Mobile	16
Gambar 2.9 Tampilan Menu Utama Untuk Menambah Akun Algorand.....	16
Gambar 2.10 Tampilan Penamaan Akun Baru Algorand Pada Pera Mobile	17
Gambar 2.11 Tampilan <i>Homepage</i> Pada Pera Wallet Web	17
Gambar 2.12 Tampilan Membuat <i>Passcode</i> Akses Pera Wallet.....	18
Gambar 2.13 Tampilan Penamaan Akun Algorand Pada Pera Wallet.....	18
Gambar 2.14 Tampilan Setelah Berhasil Membuat Akun Pera Wallet Web.....	18
Gambar 2.15 Tampilan Awal Pada Phantom Wallet	19
Gambar 2.16 Tampilan <i>Secret Phrase</i> Pada Phantom Wallet.....	19
Gambar 2.17 Tampilan Setelah Berhasil Membuat Akun Pada Phantom Wallet..	20
Gambar 2.18 Tampilan Pada Phantom Wallet Mobile App	20
Gambar 2.19 Mengunduh Temple Wallet di Chrome Web Store.....	21
Gambar 2.20 Tampilan <i>Homepage</i> Temple Wallet	21
Gambar 2.21 Tampilan Saat Membuat <i>Wallet</i> Tezos Baru di Temple Wallet.....	21
Gambar 2.22 <i>Protected Seed Phrase</i> Temple Wallet.....	22
Gambar 2.23 <i>Seed Phrase</i> Temple Wallet	22
Gambar 2.24 Tampilan Setelah Berhasil Membuat Akun Tezos di Temple	22
Gambar 2.25 Tampilan Dartroom	28
Gambar 2.26 Tampilan Dartroom V2	29
Gambar 2.27 Tampilan objkt.com	29
Gambar 2.28 Tampilan ExchangeArt	29
Gambar 2.29 Infografis Jenis <i>Informational/List</i>	42
Gambar 2.30 Diagram Lingkaran Warna	43

Gambar 2.31 <i>Cover dan Sub Cover Buku Digital Blockchain</i>	50
Gambar 2.32 <i>Ilustrasi pada Buku Digital Blockchain</i>	51
Gambar 2.33 <i>Cover Buku Digital Greek Myths</i>	52
Gambar 2.34 <i>Layout Isi dan Ilustrasi pada Buku Digital Greek Myths</i>	53
Gambar 3.1 <i>Referensi Ilustrasi Karakter 3D yang Akan Digunakan</i>	58
Gambar 3.2 <i>Referensi Ilustrasi 3D yang Akan Digunakan</i>	58
Gambar 3.3 <i>Referensi Ilustrasi Ikon 3D yang Akan Digunakan</i>	58
Gambar 3.4 <i>Referensi Pengaplikasian Screenshot Sebagai Informasi</i>	59
Gambar 3.5 <i>Kelinci</i>	60
Gambar 3.6 <i>Tubuh Robotik</i>	60
Gambar 3.7 <i>#1 OG Rebbit (Rebbit Club NFT Collection)</i>	62
Gambar 3.8 <i>Tulisan 3D</i>	64
Gambar 3.9 <i>Awan</i>	64
Gambar 3.10 <i>Referensi Kelinci</i>	65
Gambar 3.11 <i>Melambaikan Tangan</i>	66
Gambar 3.12 <i>Referensi Background Bukit</i>	67
Gambar 3.13 <i>Tas Ransel</i>	67
Gambar 3.14 <i>Batu</i>	67
Gambar 3.15 <i>Petunjuk Jalan</i>	68
Gambar 3.16 <i>Bulan</i>	69
Gambar 3.17 <i>Bendera</i>	69
Gambar 3.18 <i>Blockchain</i>	69
Gambar 3.19 <i>Rantai</i>	70
Gambar 3.20 <i>Keranjang</i>	71
Gambar 3.21 <i>Koin</i>	71
Gambar 3.22 <i>Dokumen</i>	72
Gambar 3.23 <i>Patung Satoshi Nakamoto</i>	72
Gambar 3.24 <i>Koin</i>	73
Gambar 3.25 <i>Awan</i>	73
Gambar 3.26 <i>Koin</i>	73
Gambar 3.27 <i>Referensi Background Bukit</i>	74
Gambar 3.28 <i>Smartphone</i>	74

Gambar 3.29 Dadu	74
Gambar 3.30 Logo Tokocrypto.....	75
Gambar 3.31 Uang	80
Gambar 3.32 Dompot	80
Gambar 3.33 Logo Pera Wallet.....	81
Gambar 3.34 Logo Phantom	82
Gambar 3.35 Logo Temple Wallet.....	86
Gambar 3.36 Selebrasi	88
Gambar 3.37 Laptop.....	89
Gambar 3.38 NFT	89
Gambar 3.39 Orang Menggunakan Kaca Pembesar	89
Gambar 3.40 Box	91
Gambar 3.41 Ikon Jpeg	91
Gambar 3.42 Video	91
Gambar 3.43 Tombol <i>Play</i>	92
Gambar 3.44 Not balok	92
Gambar 3.45 Model 3D.....	93
Gambar 3.46 <i>Joystick</i>	93
Gambar 3.47 Tiket	94
Gambar 3.48 Rumah di Atas HP.....	94
Gambar 3.49 <i>Trading Cards</i>	94
Gambar 3.50 <i>Chart</i>	95
Gambar 3.51 Roket	95
Gambar 3.52 <i>Clover</i>	97
Gambar 3.53 <i>VR Headset</i>	98
Gambar 3.54 Uang Terbang.....	99
Gambar 3.55 Keranjang	99
Gambar 3.56 Logo Algorand	100
Gambar 3.57 Logo Solana.....	100
Gambar 3.58 Logo Tezos	100
Gambar 3.59 Pom Bensin	101
Gambar 3.60 Tangki Pom Bensin	101

Gambar 3.61 Logo Dartroom.....	103
Gambar 3.62 Logo ExchangeArt	103
Gambar 3.63 Logo objkt.com	103
Gambar 3.64 Orang Sedang Melukis	104
Gambar 3.65 Palet Warna	105
Gambar 3.66 <i>Easel</i>	105
Gambar 3.67 Dokter Bedah.....	105
Gambar 3.68 Alat Bedah.....	106
Gambar 3.69 <i>Bid</i>	124
Gambar 3.70 Toa.....	124
Gambar 3.71 Berbaris	125
Gambar 3.72 Komunitas	125
Gambar 3.73 <i>Screenshot</i> Discord.....	125
Gambar 3.74 <i>Font</i> Press Start 2P Regular	129
Gambar 3.75 <i>Font</i> Liberata Bold	130
Gambar 3.76 <i>Font</i> Liberata Regular	130
Gambar 3.77 <i>Font</i> Special Elite Regular	130
Gambar 3.78 Sistem <i>Grid</i> dan Margin Buku	131
Gambar 3.79 Sistem <i>Layout</i> yang Diterapkan dalam Buku.....	132
Gambar 3.80 Referensi <i>Layout</i> yang akan digunakan	132
Gambar 3.81 Referensi <i>Layout</i> yang akan digunakan	132
Gambar 3.82 Referensi <i>Layout</i> yang akan digunakan	133
Gambar 4.1 Sketsa Alternatif Visual Karakter Utama.....	137
Gambar 4.2 Hasil Olah Digital Karakter Utama Dari Sketsa Terpilih	138
Gambar 4.3 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman Perkenalan	138
Gambar 4.4 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Let's Start The Journey</i>	139
Gambar 4.5 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Chapter 1</i>	139
Gambar 4.6 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Blockchain</i>	139
Gambar 4.7 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Cryptocurrency</i>	140
Gambar 4.8 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman Satoshi Nakamoto.....	140
Gambar 4.9 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman Bitcoin	140
Gambar 4.10 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Exchanger</i>	141

Gambar 4.11 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Crypto Exchanger</i>	141
Gambar 4.12 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Crypto Wallet</i>	141
Gambar 4.13 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman Selebrasi	142
Gambar 4.14 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Chapter 2</i>	142
Gambar 4.15 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman NFT	142
Gambar 4.16 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman Jenis NFT	143
Gambar 4.17 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Digital Art & Collectibles</i>	143
Gambar 4.18 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman Jenis-jenis NFT.....	143
Gambar 4.19 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Value</i> NFT	144
Gambar 4.20 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman Keunggulan NFT	144
Gambar 4.21 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman Potensi NFT	144
Gambar 4.22 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman Potensi NFT	145
Gambar 4.23 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Chapter 3</i>	145
Gambar 4.24 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman Koin	145
Gambar 4.25 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Gas Fee</i>	146
Gambar 4.26 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Marketplace</i> NFT	146
Gambar 4.27 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Chapter 4</i>	146
Gambar 4.28 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Brainstorming</i>	147
Gambar 4.29 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Shilling</i>	147
Gambar 4.30 Sketsa dan <i>Layout</i> Halaman <i>Chapter 5</i>	147
Gambar 4.31 <i>Font</i> Terpilih untuk Judul Buku dan Pengaplikasiannya	148
Gambar 4.32 <i>Font</i> Terpilih untuk <i>Header</i> dan Pengaplikasiannya.....	148
Gambar 4.33 <i>Font</i> Terpilih untuk <i>Body Text</i> dan Pengaplikasiannya	148
Gambar 4.34 <i>Font</i> Terpilih untuk Kutipan dan Pengaplikasiannya.....	149
Gambar 4.35 Studi <i>Colour Palette</i>	149
Gambar 4.36 <i>Colour Palette</i> Yang Digunakan	150
Gambar 4.37 Sketsa Alternatif 1 <i>Cover</i> Buku	151
Gambar 4.38 Sketsa Alternatif 2 <i>Cover</i> Buku	151
Gambar 4.39 Final Desain <i>Cover</i> Buku Terpilih	152
Gambar 4.40 <i>Layout</i> Buku yang Akan Digunakan	153
Gambar 4.41 Media Pendukung Poster 1.....	195
Gambar 4.42 Media Pendukung Poster 2.....	195

Gambar 4.43 Media Pendukung Poster 3.....	196
Gambar 4.44 Media Pendukung Poster 4.....	196
Gambar 4.45 Media Pendukung Buku Fisik.....	197
Gambar 4.46 Media Pendukung <i>Sticker Pack</i>	197
Gambar 4.47 Media Pendukung <i>T-Shirt</i>	198



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kerangka Tulisan Buku Digital Ilustrasi	72
---	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era post-modern, khususnya dengan pesatnya perkembangan teknologi digital saat ini, di mana perkembangan teknologi tidak dapat dihindari, bahkan bisa dikatakan kita sedang memasuki era hipermodernitas. Sebagaimana yang disebutkan oleh Cash (2020:10) hipermodernitas adalah sebuah era yang dapat didefinisikan sebagai konsep bahwa teknologi telah mencapai titik di mana ia berkembang pada tingkat yang membuat kita tidak dapat secara jelas melihat apa yang akan terjadi di masa depan.

Non-fungible token (NFT) adalah token *cryptocurrency* yang tidak dapat dibagi dan unik. NFT menawarkan berbagai pilihan untuk membuat dan memperdagangkan aset digital. Tidak seperti *cryptocurrency* biasa, NFT tidak dapat langsung dipertukarkan satu sama lain. Dikarenakan tidak ada dua NFT yang identik, meskipun tersedia pada *platform*, *game*, atau koleksi yang sama. Bisa kita analogikan sebagai tiket festival. Setiap tiket berisi informasi spesifik termasuk nama pembeli, tanggal acara, dan tempat. Data ini membuat tiket festival tidak bisa dipertukarkan satu sama lain (Hayworth, 2021:17-18).

Potensi NFT di Indonesia sangat luar biasa. Seperti dilansir L'Atelier BNP Paribas, NFT menawarkan potensi untuk menghasilkan keuntungan hingga 2.000 persen, seperti yang terjadi pada beberapa jenis NFT di tahun 2020. Namun, angka tersebut tidak mudah dicapai jika dihitung secara matematis. NFT adalah investasi dalam bentuk kepemilikan “koleksi” objek. Harga dipengaruhi oleh popularitas dan hubungan emosional antara objek dan penggemarnya. Investasi seperti ini sulit untuk diprediksi karena tidak ada tren untuk dilacak dan dianalisis. Singkatnya, faktor keberuntungan memainkan peran penting dalam investasi NFT. NFT semestinya dapat menjadi solusi bagi perkembangan ekonomi kreatif dan industri digital di Indonesia. NFT perlu dimanfaatkan oleh lebih banyak pihak seperti seniman, musisi, *content creator*, pengembang *game* dan yang lainnya di masa depan (duniafintech.com).

Menelisik dari artikel di liputan6.com yang berjudul “Fenomena Ghozali Everyday dan Salah Kaprah soal NFT”, NFT tiba-tiba menjadi kata yang *hype* di Indonesia, khususnya di dunia maya. Hal ini dikarenakan kemunculan Sultan Gustaf Al Ghozali melalui foto *selfie* bertajuk “Ghozali Everyday”. Penjualan koleksi NFT yang sukses disebut-sebut membuat Ghozali meraup untung hingga miliaran rupiah. Berdasarkan informasi dari akun OpenSea miliknya, pada 13 Januari 2022, volume perdagangannya mencapai 277 Ethereum (ETH) atau sekitar Rp 13,3 miliar. Satu foto milik Ghozali dihargai dengan harga terendah yaitu 0,13 Ethereum atau sekitar Rp 6 juta. Setelah fenomena ini, kesadaran publik terhadap NFT meningkat dan banyak orang menjadi tertarik pada NFT (liputan6.com).

Saat ini, NFT belum cukup populer di Indonesia sehingga masih sangat sedikit orang yang memanfaatkan instrumen ini. Namun, NFT mulai ramai diperbincangkan beberapa waktu lalu setelah kemunculan lukisan karya Denny JA. Lukisan berjudul “A PORTRAIT OF DENNY JA – 40 Years in the World of Ideas” terjual sebagai NFT setara Rp 1 miliar (digitalbisa.id). NFT sendiri bukanlah hal baru, NFT mulai dikenal publik tahun 2017 dengan munculnya *blockchain* Ethereum dan lonjakan pembelian yang besar terjadi tahun 2021.

Pemanfaatan teknologi NFT yang sukses untuk saat ini, terutama di Indonesia, adalah Superlative Secret Society (SuperlativeSS). Mereka menandai eksistensinya dengan membuka ‘Superlative Gallery’ di Indonesia, tepatnya di Legian, Bali. Koleksi *avatar* karya seni SuperlativeSS dipamerkan pada sebuah galeri permanen bernama ‘Superlative Gallery’. Komunitas NFT Indonesia ini juga hadir dalam rangkaian acara menarik pada 11-16 Januari 2022 (wartaekonomi.co.id). Selain itu ada Karafuru, menurut laporan Finfolk Money, proyek NFT buatan Indonesia ini dikabarkan mencapai transaksi Rp 1 triliun. Pada Februari 2022, sekitar 5000 koleksi NFT Karafuru habis terjual. Karafuru pun sempat masuk *trending worldwide* di OpenSea. Karafuru juga merupakan NFT buatan Indonesia pertama yang mencapai 4,5 ETH atau sekitar Rp 190.597.079 harga dasar di OpenSea (katadata.co.id).

Selain itu, NFT sering dikaitkan dengan *metaverse*. *Metaverse* dapat dengan mudah didefinisikan sebagai realitas digital. Saat kita berinteraksi dan

bersosialisasi di dalam *metaverse*, kita memerlukan kepemilikan aset yang aman di dalam dunia maya. NFT sangat cocok untuk hal ini karena setiap aset NFT tidak dapat digantikan maupun dipertukarkan, tetapi dapat diperjualbelikan. Ini menciptakan kelangkaan dan memberikan kepemilikan untuk setiap aset NFT. NFT sebagai pintu gerbang munculnya Web 3.0. Web 3.0 merupakan internet yang dimiliki dan digunakan baik oleh pengembang maupun pengguna dan dikelola menggunakan *token*, baik mata uang kripto atau NFT. *Token* ini menyatukan pengguna jaringan untuk menuju satu tujuan bersama, yakni perkembangan jaringan dan apresiasi harga *token*. NFT sendiri merupakan batu loncatan utama bagi komunitas untuk menuju masyarakat digital yang progresif, terbuka, dan terdesentralisasi (pluang.com). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa NFT dapat menjadi komoditas baru di era digital saat ini, *creator* atau pembuat karya juga bisa mendapatkan royalti pada setiap penjualan NFT di *secondary market*.

Berdasarkan pengamatan dari sisi pemerintahan, menurut Direktur Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kementerian Dalam Negeri (Dirjen Dukcapil Kemendagri), Prof. Zudan Arif Fakrulloh, salah satu dampak negatif dari minimnya edukasi terhadap NFT adalah penjualan data pribadi terutama yang diperoleh dari dokumen kependudukan seperti e-KTP dapat merugikan masyarakat luas. Penjualan data pribadi dapat memicu terjadinya kejahatan berdalih penyalahgunaan identitas. Foto-foto dokumen kependudukan yang berisi data pribadi dan disebarluaskan sebagai NFT akan menyebabkan *fraud*/penipuan/kejahatan besar-besaran dan membuka ruang bagi 'pemulung data' untuk berdagang di pasar *underground* (dukcapil.kemendagri.go.id).

Juru bicara Kememkominfo, Dedy Permadi mengatakan bahwa Kementerian Kominfo menghimbau kepada masyarakat untuk dapat lebih bijak menyikapi tren perdagangan NFT agar potensi ekonomi penggunaan NFT tidak menimbulkan dampak negatif maupun melanggar hukum, sekaligus terus meningkatkan literasi digital sehingga menjadi lebih mahir dalam menggunakan teknologi digital secara produktif dan kondusif (republika.co.id). Mengetahui dan memperkaya literasi tentang NFT rasanya

tidak cukup jika tidak tahu cara membuatnya. Sejauh ini tidak ada pengetahuan yang sederhana dan komunikatif terkait NFT. Sekalipun ada, prosedur yang diberikan hanya sekedar proses *minting* hingga *listing*, tidak dijelaskan hingga bagaimana mengelola NFT, bagaimana cara pemasarannya, maupun proses *deposit* dan *withdrawal* uang pada hasil penjualan NFT.

Selain Ghozali ada juga Stefany Zefanya, salah satu seniman NFT yang mendapatkan keuntungan dari penjualan karya seninya di pasar NFT. Ia mengatakan NFT dapat menjadi sumber pendapatan bagi seluruh masyarakat terutama bagi seniman yang ingin memonetisasi karya seninya. Sayangnya, masih banyak masyarakat Indonesia yang belum sepenuhnya memahami NFT. Namun, masuk akal mengingat masuknya NFT ke Indonesia masih dalam tahap awal. Dalam acara d'Xpertise, menurutnya NFT juga masih awal-awal, jadi sangat perlu edukasi mengenai NFT yang harus kita dipahami juga. Apalagi ketika ada Ghozali, setidaknya masyarakat akhirnya tahu akan adanya Web 3.0 dan NFT (finance.detik.com).

Layanan survei konsumen berbasis digital, yakni Populix melakukan survei bertajuk "*Indonesian Modern Consumption*" yang membahas tentang perilaku konsumen Indonesia di era modern. Populix membahas tentang pemahaman masyarakat Indonesia terhadap NFT saat ini. Survei tersebut dilaksanakan di Indonesia pada 3-9 Januari 2022 dengan lebih dari seribu responden berusia 18-55 tahun. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa orang Indonesia belum banyak tahu tentang apa itu NFT (investor.id).

Fenomena NFT memiliki berbagai dampak, baik dari sisi *creator* atau pemilik konten maupun dari sisi pemerintahan, sehingga literasi digital tentang NFT sangat diperlukan karena NFT memiliki potensi besar di masa depan. Oleh karena itu, muncul sebuah ide untuk merancang sebuah buku digital ilustrasi sebagai media informasi untuk memberikan literasi digital tentang NFT yang informatif dan komunikatif kepada *target audience*, yaitu para *creator* di Indonesia.

Banyak pilihan media yang dapat digunakan sebagai penunjang perancangan ini. Dalam perancangan ini penulis memilih media utama berupa buku digital atau *e-book*. Pemilihan media menggunakan buku digital ini

dipilih dengan pertimbangan buku digital yang lekat dengan subjek perancangan, yakni NFT yang bersinggungan langsung dengan ranah digital. Pendistribusian buku digital juga tergolong mudah, yaitu melalui media internet. Sehingga penyebarannya bisa lebih luas dan dapat dijangkau seluruh masyarakat Indonesia. Kelebihan lain dari buku digital antara lain adalah lebih ringkas, lebih awet, dan bisa menghemat biaya pencetakan karena berbasis digital.

Perancangan buku digital ilustrasi yang berisi informasi tentang NFT dapat menjadi media komunikasi yang informatif dan menarik. Konten buku digital didominasi oleh ilustrasi yang berkaitan dengan data visual, karena buku digital ilustrasi menyajikan bentuk serta visualisasi deskriptif sehingga dapat mempermudah penyampaian informasi kompleksitas NFT kepada masyarakat. Sedangkan konten verbal di dalamnya akan menjelaskan informasi mengenai topik dengan lebih detail supaya target *audiens* dapat dengan mudah menangkap informasi yang diberikan dengan lebih tepat. Dengan adanya buku digital ilustrasi tentang NFT ini, diharapkan dapat memberikan wawasan baru kepada masyarakat dan menjadikan rancangan buku digital ilustrasi ini sebagai sumber informasi tentang NFT.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang buku digital ilustrasi yang informatif dan komunikatif untuk mempermudah masyarakat memahami NFT?

C. Tujuan Perancangan

1. Perancangan buku digital ini bertujuan untuk memberikan informasi dan memperkaya literasi tentang NFT.
2. Buku ini akan didistribusikan melalui toko-toko buku di Indonesia dengan menjalin kerja sama dengan *platform* buku digital seperti Gramedia maupun secara mandiri melalui Gumroad.
3. Buku ini berisi ilustrasi digital untuk mempermudah masyarakat memahami NFT.

D. Batasan Perancangan

1. Batasan Media

- a. Media utama yang digunakan dalam perancangan merupakan media digital berupa buku digital ilustrasi.
- b. Perancangan ini meliputi *cover* buku digital, ilustrasi, dan aset grafis pada isi, serta media pendukungnya.

2. Batasan Konten

- a. Beragam informasi mengenai NFT mulai dari cara membuatnya hingga proses *minting*, *listing*, dan *shilling*.
- b. Memberikan informasi tentang pembuatan NFT secara gratis atau semurah mungkin dengan *gas fee* yang rendah.
- c. Memberikan informasi bagaimana cara mengelola dan memasarkan NFT supaya terjual.
- d. Informasi yang disajikan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama dan bahasa Inggris sebagai istilah karena banyak literatur mengenai NFT menggunakan bahasa Inggris.

3. Batasan Target *Audiens*

- a. *Audiens* buku digital ditujukan untuk masyarakat pada usia produktif. Rentang usia produktif di Indonesia adalah penduduk yang telah memasuki antara usia 15 - 64 tahun (Kemenkes RI, 2022).
- b. Secara khusus buku digital ilustrasi ini ditujukan untuk *creator* di bidang kreatif, seperti ilustrator, *digital artist*, dan *freelancer*.
- c. Sedangkan secara umum adalah kalangan pendidikan (SMA) yang tertarik akan NFT.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target *Audiens*

Sebagai media informasi yang informatif dan komunikatif mengenai NFT yang diharapkan bisa menambah dan memperkaya literasi tentang NFT serta dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Mahasiswa DKV

Dengan adanya buku digital ilustrasi tentang NFT ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan digunakan sebagai sumber informasi di bidang desain komunikasi visual, khususnya bagi mahasiswa yang sedang menempuh mata kuliah tugas akhir dalam perancangan karya berupa buku digital ilustrasi dan atau mengangkat topik NFT.

3. Bagi Institusi

Sebagai bahan masukan bagi institusi, dan menjadi bahan kajian untuk mahasiswa yang membutuhkan, sekaligus untuk memperkaya literatur akademik dan kepustakaan institusi terkait NFT.

4. Bagi Masyarakat Umum

Perancangan buku digital ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang NFT yang dapat digunakan oleh masyarakat umum.

F. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Pengumpulan data primer merupakan pengumpulan data dari topik penelitian secara langsung yang berkaitan dengan tema yang diajukan dalam perancangan.

b. Data Sekunder

Pengumpulan data sekunder merupakan data yang dikumpulkan dari berbagai sumber yang ada. Hal ini diperoleh melalui dokumen, literatur, buku dan media lainnya.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di lapangan dengan melakukan wawancara dan survei untuk mencari narasumber yang relevan dengan permasalahan yang diangkat.

b. Studi Pustaka

Segala sesuatu yang dilakukan untuk mengumpulkan data dari berbagai media seperti buku, jurnal, majalah, surat kabar dan internet

untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan judul yang diangkat.

c. Dokumentasi

Mendokumentasikan kegiatan yang berkaitan dengan proses perancangan. Seperti halnya dokumentasi selama proses observasi dan produksi.

3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

a. Peneliti

Dalam merancang, peneliti merupakan instrumen krusial dalam proses penelitian kualitatif. Hal ini karena posisi peneliti adalah orang yang paling mengetahui tujuan dan proses penelitian.

b. Komputer/Laptop

Komputer atau laptop akan digunakan sebagai sarana pengolahan hasil penelitian dan untuk membantu perancangan buku digital.

c. *Smartphone*

Alat pendukung untuk keperluan komunikasi dan dokumentasi saat mengumpulkan data audio dan visual.

d. Kamera

Digunakan dalam observasi untuk menangkap gambar dalam suatu peristiwa penting dalam bentuk foto.

e. Alat Tulis dan Buku

Digunakan untuk mencatat data informasi yang diterima dari seorang narasumber.

4. Metode Analisis Data

Saat menganalisis data dalam perancangan ini, rumus 5W + 1H (Apa, Mengapa, Di mana, Kapan, Siapa dan Bagaimana) akan digunakan untuk melengkapi data. Hasil analisis akan digunakan sebagai referensi untuk menemukan apa saja yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi perancangan.

a. *What*: Apa yang akan dirancang?

b. *Why*: Mengapa perlu dirancang?

c. *Where*: Di mana rancangan ini akan dipublikasikan?

- d. *When*: Kapan rancangan ini akan dipublikasikan?
- e. *Who*: Siapa target dari perancangan ini?
- f. *How*: Bagaimana metode perancangannya?

G. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul Perancangan Buku Digital Ilustrasi Sebagai Media Informasi Tentang NFT, terdapat beberapa definisi antara lain:

1. Buku

Buku adalah sumber informasi yang berisi ilmu pengetahuan yang disediakan untuk dibaca dan dimanfaatkan oleh pengguna yang membutuhkan (Suwarno, 2020:59).

2. Buku Digital

E-book atau *electronic book* atau juga dikenal sebagai buku digital adalah versi elektronik dari buku. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, *e-book* berisi informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar (Suwarno, 2020:74).

3. Ilustrasi

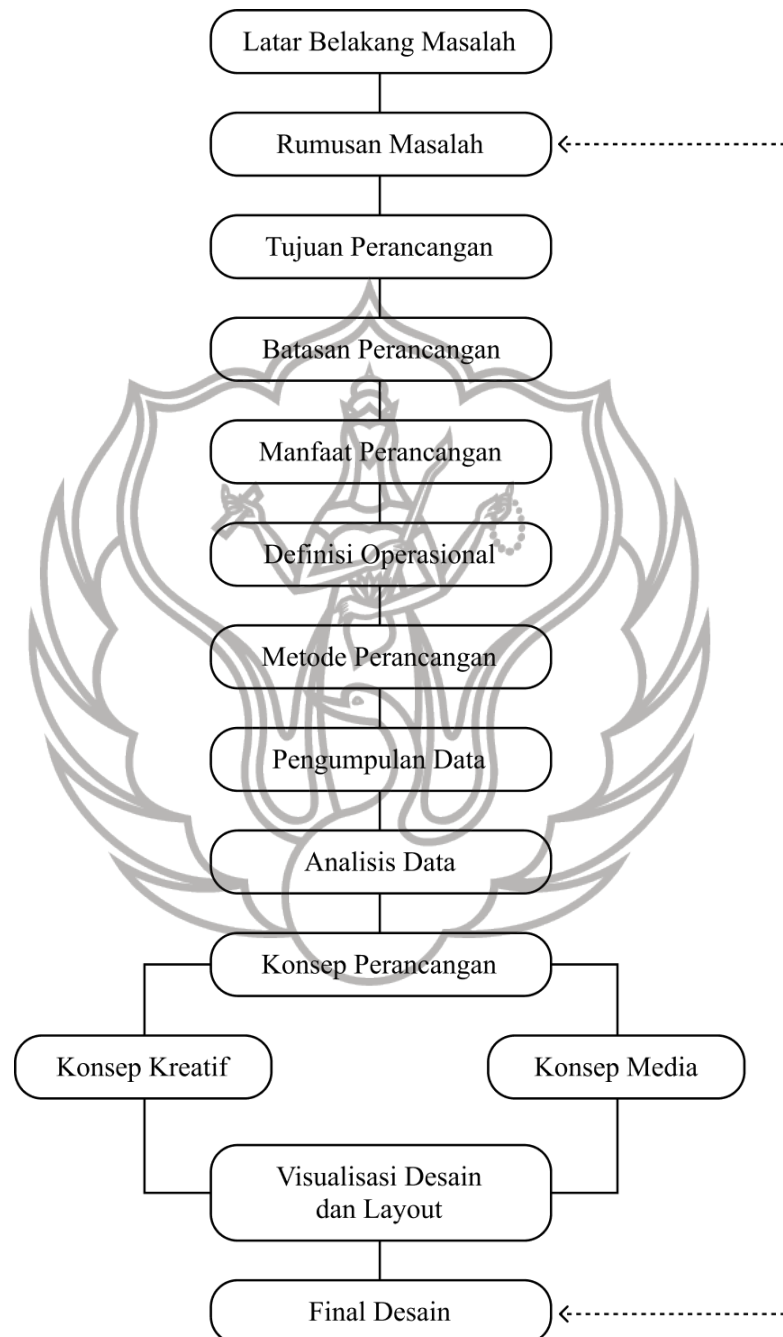
Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrate* yang berarti menerangi atau memurnikan, dengan demikian yang dimaksud dengan ilustrasi adalah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual (Putra, 2021:123).

4. NFT

Non-fungible token (NFT) tidak termasuk mata uang kripto. Ini adalah *token* yang mewakili koleksi unik mulai dari seni rupa, sepatu kets digital, hingga musik. *Token* yang dapat dikoleksi ini bisa berupa aset digital penuh atau versi digital dari aset dunia nyata. Setiap NFT unik karena tidak dapat dipertukarkan dan tidak tergantikan, tapi dapat diperjualbelikan. Properti-propertinya memungkinkan NFT dapat menciptakan kelangkaan dan kepemilikan digital yang dapat diverifikasi. Untuk itu, NFT digunakan pada beberapa aplikasi yang membutuhkan aset

digital unik, seperti seni rupa, sertifikat, koleksi kripto, dan *game* kripto (Tjokrosetio, 2022:162).

H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan

Sumber: Dokumentasi Penulis