

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam laporan perancangan ini, telah dijelaskan hasil penelitian mengenai pengaruh dan implikasi dari *Non Fungible Token* (NFT) dalam dunia seni digital, serta hubungannya dengan *blockchain*, *cryptocurrency*, dan kurangnya literasi digital di Indonesia. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil:

1. NFT memiliki potensi besar dalam mengubah paradigma seni digital dan ekonomi kreatif. Namun, di Indonesia terdapat kurangnya literasi digital terkait NFT dan teknologi *blockchain* secara umum.
2. Penting untuk meningkatkan literasi digital di Indonesia, terutama terkait dengan NFT, *blockchain*, dan *cryptocurrency*. Hal ini dapat dilakukan melalui penyediaan informasi yang jelas dan mudah dipahami, pelatihan, dan pendidikan yang terarah.
3. Perancangan buku digital ini merupakan langkah awal dalam menyediakan solusi untuk meningkatkan literasi digital tentang NFT di Indonesia. Buku ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang komprehensif dan mudah diakses bagi individu yang ingin mempelajari dan terlibat dalam NFT.
4. Dalam perancangan buku digital ini, telah diperhatikan kebutuhan akan informasi yang jelas, ilustrasi yang menarik, dan bahasa yang mudah dipahami. Tujuannya adalah agar buku ini dapat menjadi panduan praktis dan inspiratif bagi pembaca, serta membangkitkan minat mereka untuk menjelajahi dunia NFT.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan, berikut adalah saran yang dapat diberikan untuk perancangan buku digital ini dan upaya meningkatkan literasi digital tentang NFT di Indonesia:

1. Melibatkan para ahli dan praktisi dalam perancangan buku digital ini untuk memastikan bahwa kontennya akurat, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan pembaca.
2. Menyediakan contoh kasus nyata dan studi kasus yang menggambarkan penerapan NFT dalam seni digital, perdagangan, dan ekonomi kreatif. Hal ini dapat membantu pembaca untuk memahami nilai dan potensi NFT secara praktis.
3. Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, serta menghindari penggunaan istilah teknis yang rumit. Tujuannya adalah agar buku ini dapat diakses oleh pembaca dari berbagai latar belakang dan tingkat literasi.
4. Memasukkan elemen visual yang menarik, seperti ilustrasi, grafik, dan infografis, untuk membantu pembaca memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah.
5. Menggunakan pendekatan interaktif dalam buku digital ini, seperti tautan ke sumber daya tambahan, video, dan simulasi, untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan perancangan buku digital ini dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan literasi digital tentang NFT di Indonesia. Selain itu, upaya yang berkelanjutan untuk meningkatkan literasi dan kesadaran tentang NFT di masyarakat juga perlu dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fortnow, Matt dan QuHarrison Terry. 2022. *The NFT Handbook. How to Create, Sell and Buy Non-Fungible Tokens*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Hayworth, Michael E. 2021. *The Ultimate Non-Fungible Token (NFT) Guidebook: A Practical Guide to Everything NFT in Everyday Language*. _____: Pen Name.
- Lankow, Jason, Josh Ritchie, & Ross Crooks. 2014. *Infografis: Kedasyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Pemerintah Indonesia. 2022. *Profil Kesehatan Indonesia 2021*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Putra, Ricky W. 2021. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Rizvi, Syed Awais. 2021. *The Basics of Cryptocurrency and Blockchains*. _____: _____
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Suriyanto, 2009, *Layout, Dasar & Penerapannya*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sanyoto, Sadijman Ebdi. 2010. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- SEAMOLEC, Tim. 2013. *Simulasi Digital Jilid 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Suwarno, Wiji. 2020. *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tjokrosetio, Douglas. 2022. *The Complete Guide to Blockchain*. Jakarta: Tempo Publishing.
- _____. 2020. *NFTS & DECENTRALIZATION*. _____: Daft Magazine.

Webtografi

- Alamsyah, Ichsan Emerald. *Tren NFT Harusnya Dibarengi Literasi Digital*.
<https://www.republika.co.id/berita/r5v45v349/tren-nft-harusnya-dibarengi-literasi-digital> (diakses pada 3 November 2022)
- Burhan, Fahmi Ahmad. *Karafuru, NFT Buatan RI Mendunia dan Tembus Transaksi Rp 1 Triliun*.
<https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/6299b5e036777/karafuru-nft-buatan-ri-mendunia-dan-tembus-transaksi-rp-1-triliun> (diakses pada 5 November 2020)
- House of Infographic. 2016. *Apa itu Infografis?*.
http://houseofinfographics.com/apa-itu-infografis/?doing_wp_cron=1489415938.1651349067687988281250 (diakses pada 28 April 2023)
- KEMENDAGRI. *Bahaya Penjualan Foto Selfie dengan KTP-el Sebagai NFT*.
<https://dukcapil.kemendagri.go.id/berita/baca/994/bahaya-penjualan-foto-selfie-dengan-ktp-el-sebagai-nft> (diakses pada 3 November 2020)
- Ningsih, Lestari. *Superlative Secret Society Resmikan Superlative Gallery, Jadi Galeri NFT Pertama di Indonesia*.
<https://wartaekonomi.co.id/read386287/superlative-secret-society-resmikan-superlative-gallery-jadi-galeri-nft-pertama-di-indonesia> (diakses pada 5 November 2020)
- Olavia, Lona. *Survei Populix: Tren NFT di Indonesia Bakal Berlangsung Lebih dari 5 Tahun*. <https://investor.id/market-and-corporate/282753/survei-populix-tren-nft-di-indonesia-bakal-berlangsung-lebih-dari-5-tahun> (diakses pada 12 November 2020)
- Pratomo, Gagas Yoga. *Ghozali Everyday, Fenomena NFT yang Bikin Heboh Media Sosial*. <https://www.liputan6.com/crypto/read/4859373/ghozali-everyday-fenomena-nft-yang-bikin-heboh-media-sosial> (diakses pada 30 Oktober 2022)
- Purba, Jonathan Pandapotan. *Journal: Fenomena Ghozali Everyday dan Salah Kaprah soal NFT*. <https://www.liputan6.com/news/read/4866618/journal-fenomena-ghozali-everyday-dan-salah-kaprah-soal-nft> (diakses pada 06 Februari 2022)
- Septiargo, Reno. *Potensi NFT (Non-Fungible Token) sebagai Aset Digital yang Menjanjikan*. <https://digitalbisa.id/artikel/potensi-nft-non-fungible-token-sebagai-aset-digital-yang-menjanjikan-txJvq> (diakses pada 5 November 2020)

Syuhada, Panji A.. *Jadi Fitur Baru Instagram, Begini Potensi NFT di Indonesia*. <https://duniafintech.com/potensi-nft-di-indonesia/> (diakses pada 5 November 2020)

West, Chloe. 2020. *13 Types of Infographics You Should Be Creating [Plus Templates]*. <https://visme.co/blog/types-of-infographics/> (diakses pada 3 Mei 2023)

Widyawati, Iffa Naila Safira. *Masih Banyak yang Salah Kaprah, Begini Cara Cari Cuan di NFT*. <https://finance.detik.com/fintech/d-5973779/masih-banyak-yang-salah-kaprah-begini-cara-cari-cuan-di-nft> (diakses pada 5 November 2020)

_____. *NFT Sebagai Gerbang Kemunculan Web 3.0*. <https://pluang.com/id/blog/academy/NFT-101/nft-gerbang-web3> (diakses pada 5 November 2020)

