



PERANCANGAN VIDEO EXPLAINER BERBASIS ANIMASI TENTANG PEDOMAN *NON-FUNGIBLE* TOKEN BAGI SENIMAN INDONESIA

Calvin Pandapotan Limbong^{1*}, Mahimma Romadhona², Diana Aqidatun Nisa³

¹Desain Komunikasi Visual, Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur ²Desain Komunikasi Visual, Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, ³Desain Komunikasi Visual, Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

¹email: 17052010043@student.upnjatim.ac.id

²email: mahimma.dkv@upnjatim.ac.id

³email: diananisa.dkv@upnjatim.ac.id

*Corresponding author

Dikirim: 15-02-2023

Direvisi: 16-06-2023

Diterima: 21-06-2023

Abstrak

Non-Fungible Token adalah kepemilikan aset digital yang diperjualbelikan seperti aset fisik tanpa khawatir dapat diduplikasi bahkan direplikasi. Salah satu pendorong hal itu adalah penjualan karya dari Seniman Mike Winkelmann atau yang biasa dikenal dengan nama *Beeple* pada awal tahun 2021 di Balai Lelang Christie's. Banyak orang mulai melirik karya digital dalam bentuk *Non-Fungible Token* karena memiliki beberapa alasan, aset digital *Non-Fungible Token* diakui keamanannya karena karya *Non-Fungible Token* disimpan di dalam *blockchain*. Dalam Perancangan Video *Explainer* Berbasis Animasi Tentang Pedoman *Non-Fungible Token* Bagi Seniman Indonesia sebagai upaya untuk memperkenalkan dunia *Non-Fungible Token* untuk Seniman Indonesia. *Explainer Video* merupakan cara efektif untuk sumber informasi dan sarana pembelajaran kepada kelompok sasaran dalam waktu yang sangat singkat. *Explainer Video* biasanya berdurasi satu hingga tiga menit. Video *Explainer* berbasis animasi dapat membantu pengguna untuk lebih mudah dalam memahami isi pedoman yang terdapat pada *Non-Fungible Token*.

Kata Kunci: *Non-Fungible Token*; Video *Explainer*; Seniman; Animasi

Abstract

Non-Fungible Tokens are ownership of digital assets that are traded like physical assets without worrying about being duplicated or even replicated. One of the drivers of this is the sale of works by Artist Mike Winkelmann or commonly known as *Beeple* in early 2021 at Christie's Auctions. Many people are starting to look at digital works in the form of *Non-Fungible Tokens* for several reasons, *Non-Fungible Token* digital assets are recognized for their security because *Non-Fungible Token* works are stored in the *blockchain*. In Designing an Animation-Based *Explainer Video* About Guidelines for *Non-Fungible Tokens* for Indonesian Artists as an effort to introduce the world of *Non-Fungible Tokens* for Indonesian Artists. *Explainer Video* is an effective way to provide information resources and learning tools to the target group in a very short time. *Explainer Videos* are usually one to three minutes long. Animation-based *Explainer videos* can help users more easily understand the contents of the guidelines contained in *Non-Fungible Tokens*.

Keywords: *Non-Fungible Tokens*; Video *Explainer*; Artists; Animation

1. PENDAHULUAN

Non-Fungible Token adalah salah satu jenis token yang berasal dari kriptografi yang dapat digunakan pada teknologi blockchain sehingga dapat ditautkan kepada beberapa aset digital atau dunia nyata yang tidak dapat diperjualbelikan. Pada setiap transaksi NFT akan dicatat kedalam Blockchain, sehingga seluruh transaksi tersebut dapat diketahui dengan mudah. (PINTU, 2022) *Non-Fungible Token* berarti sesuatu yang unik, seperti satu-satunya yang tidak dapat replikasi dengan sesuatu yang mirip dengan itu, dan 'Token' mengacu pada 'aset' atau 'unit', jika ketiga kata tersebut digabung maka akan menjadi, *Non-Fungible Token* adalah unit atau sebuah aset yang asli, unik, dan tidak dapat direplikasi. Banyak orang mulai melirik karya digital dalam bentuk *Non-Fungible Token* karena memiliki beberapa alasan, aset digital *Non-Fungible Token* diakui keamanannya karena karya *Non-Fungible Token* disimpan di dalam blockchain. Fenomena *Non-Fungible Token* membuat banyak Seniman digital dari Indonesia untuk menjual karya seni berupa *Non-Fungible Token* di beberapa platform jual beli *Non-Fungible Token* berbasis luar negeri. Umumnya *Non-Fungible Token* dijual dan berpindah kepemilikan dengan proses lelang di beberapa platform lelang online. Dengan adanya *Non-Fungible Token* yang mulai ramai pada dunia kesenian digital tersebut memberikan dampak baik terhadap Seniman, dikarenakan kesadaran dari pergerakan dan nilai seni yang dimiliki akan meningkat. Mencatatkan rekor tertinggi pada volume perdagangan harian, NFT yang berbasis pada Blockchain Ethereum dilaporkan mengalami penurunan. (Kompas, 2022). Penurunan harga serta volume penjualan *Non-Fungible Token* menandakan adanya pergerakan dari nilai seni kepada arah yang lebih masuk akal, tidak secara langsung melihat kelangkaan dan kepopuleran dari Seniman maupun karya seni itu sendiri. Tingkat harga dari *Non-Fungible Token* terus naik dan tumbuh jika dibandingkan dengan harga pada tahun sebelumnya.

Menurut Ivan (2002), animasi yaitu sebuah rangkaian gambar yang dapat bergerak dengan cara dijalankan satu per satu hingga pada gambar terakhir. (Suparyanto dan Rosad, 2020). Terdapat 12 Prinsip Utama pada animasi yaitu *Solid Drawing* (Animator harus memiliki kepekaan anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan dan lain sebagainya), *Timing & Spacing* (Timing adalah penentuan waktu kapan untuk sebuah gerakan dapat dilakukan, selain itu *Spacing* adalah menentukan percepatan maupun perlambatan yang dapat bermacam – macam), *Squash & Stretch* (Suatu upaya untuk penambahan efek lentur pada suatu objek maupun figure yang dapat seolah – olah memuai ataupun menyusut sehingga objek tersebut akan terasa lebih hidup), *Anticipation* (Suatu awalan gerak yang biasa disebut dengan ancang – ancang), *Slow In and Slow Out* (Penegasan kembali terhadap suatu objek yang memiliki gerakan cepat maupun lambat yang berbeda – beda), *Arcs* (Suatu sistem gerak pada tubuh makhluk hidup yang bergerak mengikuti alur atau pola), *Secondary Action* (Suatu gerakan tambahan yang bertujuan agar gerakan utama lebih kuat dan dapat terlihat realistik), *Follow Through and Overlapping Action* (Suatu gerakan yang tetap bergerak meskipun objek tersebut telah berhenti), *Straight Ahead Action and Pose to Pose* (*Straight Ahead Action* yaitu menggambar objek animasi dengan cara satu per satu, *Pose to Pose* yaitu penggambaran animasi yang digambar hanya pada bagian *keyframe*), *Staging* (Suatu lingkungan yang dapat menjadi pendukung suasana yang ingin dicapai), *Appeal* (Gaya visual yang ada pada animasi), *Exaggeration* (Suatu adegan dramatisir untuk melakukan sebuah rekayasa gambar yang memiliki sifat hiperbola) (Ardiyansah, 2010).

Permasalahan yang dapat diangkat pada Perancangan *Video Explainer* Berbasis Animasi Tentang Pedoman *Non-Fungible Token* Bagi Seniman Indonesia sehingga bisa menjadi tolak ukur untuk sumber informasi dan sarana pembelajaran antara lain :

1. Terdapat banyak orang yang masih banyak belum mengetahui cara berpartisipasi dalam dunia *Non-Fungible Token*
2. Belum terdapat *video explainer* yang berbasis animasi tentang pedoman *Non-Fungible Token* yang berbahasa Indonesia
3. Video Explainer yang berbasis animasi hanya berfokus pada basic *Non-Fungible Token*, belum sampai pada pengertian dan teori

2. METODE

Pada perancangan ini metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Metode yang digunakan memiliki tujuan yaitu untuk mencari data, fakta dan opini sehingga perancangan ini bisa dapat dengan tepat sasaran target audiensnya. Penelitian ini dilakukan pada media *Non-Fungible Token* yang telah merebak diseluruh dunia.

Pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan kuisisioner. Wawancara adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh 2 orang atau lebih, salah satunya sebagai pewawancara dan satu lainnya sebagai narasumber. (FUNGSI, 2021). Kuisisioner adalah suatu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan sebuah pertanyaan yang bertujuan untuk dijawab oleh para audiens. (Sugiyono, 2014); (Ayu, 2013).

Setelah menemukan beberapa data, fakta dan opini dengan menggunakan kedua teknik tersebut, peneliti menganalisa data tersebut menggunakan 5W+1H. 5W+1H yaitu sebuah singkatan kata dari *What* (Apa), *Where* (Kejadian tersebut berada dimana), *When* (Kapan peristiwa tersebut), *Who* (Siapa saja yang terlibat), *Why* (Mengapa itu bisa terjadi), *How* (Bagaimana bisa terjadi). (Solihah, 2019). Kesimpulan yang dapat diambil dari penggunaan analisa data tersebut yaitu beberapa audiens merasa kurang tertarik dengan *blockchain Ethereum* dan banyak menggunakan *Tezos* sebagai media jual/beli karya NFT dengan harga pajak/*gas fee* yang

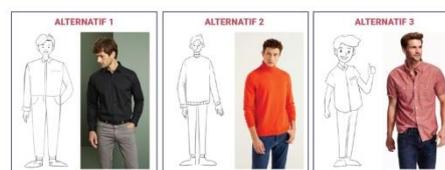
ramah lingkungan dan juga mudah untuk digunakan. Target audiens pada perancangan ini adalah Remaja Dewasa (21-25 tahun) dan Dewasa (31-40 tahun), senang menggambar, bermain game dan berfokus pada bidang ilustrasi yang tertarik untuk menjual karya NFT pada *blockchain Tezos* dengan *marketplace Hic et Nunc / objkt.com*.

Perancangan ini menggunakan media Video Explainer berbasis Animasi yang ditujukan kepada Remaja dan Dewasa di wilayah Indonesia, khususnya untuk Jakarta, Bandung, Semarang, Surabaya dan sekitarnya. Permasalahan utama yang dijadikan landasan untuk membuat perancangan ini yaitu dengan adanya pengetahuan dari Video Youtube yang kurang relevan, dapat dijadikan suatu masalah jika orang-orang terlalu antusias terhadap NFT dengan pandangan yang kurang tepat. Solusi yang didapat pada perancangan ini adalah Dengan adanya *Video Explainer* berbasis Animasi yang akan di unggah pada Youtube, diharapkan untuk masyarakat bisa lebih paham alternatif *marketplace* NFT yang lebih ramah lingkungan untuk pemula, dan bisa mempelajari pasar NFT lebih dalam.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Pengerjaan perancangan ini terdapat beberapa desain final. Desain final ini terbagi menjadi 3 alternatif terpilih antara lain



Gambar 1.1 Alternatif Karakter
(Sumber: Pribadi)

Setelah menemukan 3 alternatif desain terpilih, kemudian peneliti melakukan pengembangan dengan cara riset untuk menemukan desain yang cocok sehingga dapat digunakan pada perancangan ini melalui kuisisioner yang disebarakan melalui online. Setelah melakukan riset

ditemukanlah hasil rancangan desain sebagai berikut:



Gambar 1.2 Desain Terpilih
(Sumber: Pribadi)

Karya hasil rancangan dapat dilihat pada tautan di bawah ini:

<https://drive.google.com/file/d/1-W1Oq1B-km0IZv6IZ-j6jZFwF4AEIMst/view?usp=sharing>

3.2. PEMBAHASAN

Adanya karya NFT milik Ghazali Everyday di Indonesia pada tahun 2021, menjadi daya tarik masyarakat Indonesia tentang “Apa itu NFT” dan “Seperti apa karya NFT”. Hal inilah yang menjadikan penulis tertarik untuk mengetahui persepsi estetika karya populer NFT (Ardianti and Widharta, 2020). Selain itu, informasi ini memberikan keterampilan dan pengetahuan bagi para seniman membuat dan menjual karya mereka menggunakan NFT. (Primawati, et al., 2021).

Hasil Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan percakapan antara peneliti dengan informan (Seseorang yang akan memberikan sebuah informasi penting akan suatu objek). (Berger dalam (Iii, 2008)). Hasil dari wawancara yang telah dilakukan adalah Blockchain Tezos dengan marketplace Hic et Nunc adalah tempat yang direkomendasikan oleh Seniman pemula yang baru memasuki dunia NFT, dikarenakan biaya pajak (*gas fee*) untuk mengunggah karya NFT tergolong murah, dan tidak membutuhkan biaya lebih. NFT belum sepenuhnya terjamin bisa menjadi pekerjaan *full-time*, dikarenakan masih cukup tergolong baru dan masih belum stabil sepenuhnya, disarankan untuk

memperlakukan NFT sebagai pekerjaan sampingan. Berkomunitas dan membangun hubungan baik dengan sesama Seniman dan kolektor NFT untuk kelancaran dalam menjual karya NFT, karena karya yang bagus pasti akan bertemu dengan pembeli yang melihat dari value dan keunikan pada sang Seniman. NFT belum memiliki pidana terhadap pelaku *copymint*, disarankan untuk tetap waspada dan melakukan riset terlebih dahulu sebelum menjual maupun membeli, tetap perlakukan NFT sebagai karya portofolio yang diunggah pada sosial media.

Hasil Kuisisioner

Kuisisioner adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan tertulis yang akan dijawab oleh para audiens. (Sugiyono 2018 dalam (Iii and Penelitian, 2018)). Kesimpulan dari hasil kuisisioner adalah:

1. Berdasarkan hasil kuisisioner, responden yang tertarik dengan Video Explainer berbasis animasi sebanyak (87,8%), sedangkan responden yang tidak tertarik dengan Video Explainer berbasis animasi sebanyak (12.2%).
2. Berdasarkan hasil kuisisioner, responden yang tertarik dengan blockchain Tezos sebanyak (80,2%), blockchain Ethereum sebanyak (11,3%), blockchain Solana & Polygon sebanyak (4,1%) dan blockchain Algorand sebanyak (0,5%)
3. Berdasarkan hasil kuisisioner, responden yang menyukai video explainer berbasis animasi yang detail sebanyak (57,2%), simple design sebanyak (22,5%), dan standard design sebanyak (20,3%).

NFT sebenarnya berfungsi sebagai bentuk kepemilikan aset digital, dengan format NFT yang paling populer adalah jpeg, gif, dan video. Saat ini, NFT menjadi sangat populer karena memiliki kemampuan untuk mengubah industri permainan dan koleksi barang. Dalam konteks kekayaan intelektual, NFT dapat dipandang sebagai alat untuk menyederhanakan proses. (Yulia et al., 2022)

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Perancangan Video Explainer Berbasis Animasi Tentang Pedoman *Non-Fungible Token* Bagi Seniman Indonesia dibuat dikarenakan banyak seniman Indonesia yang belum berpartisipasi dalam dunia *Non-Fungible Token*, selain itu juga belum adanya video pedoman akan adanya *Non-Fungible Token*. Hasil rancangan video NFT bagi seniman Indonesia ini dapat dijadikan panduan dalam melakukan transaksi karya NFT.

4.2. Saran

Pada perancangan ini semoga dapat memberikan hasil yang baik dan benar, sehingga peneliti selanjutnya bisa dengan mudah untuk menemukan target audiens atau target pasar yang lebih spesifik sehingga banyak seniman Indonesia yang akan tertarik untuk memasuki dunia *Non-Fungible Token*.

5. DAFTAR RUJUKAN

Ardianti, R., & Widharta, E.A. (2022). Persepsi Estetika Masyarakat Indonesia Terhadap Karya NFT Populer. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*.

Ardiyansah. (2010). 12 Prinsip Animasi – Desain Komunikasi Visual – DKV New Media, 14 Apr 2010. Available at: <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/> (Accessed: 22 December 2022).

Ayu, A. (2013) ‘Metode Penelitian’, *Metode Penelitian*, 53(9), pp. 28–38. Available at: http://repository.unika.ac.id/13381/4/12.30.0248_Amanda_Ayu_Dany_BAB_III.pdf.

FUNGSI.(2021). Wawancara Menurut Para Ahli, Syarat, Tujuan, Jenis Terlengkap!, 2021. Available at: <https://fungsi.co.id/wawancara-menurut-para-ahli/> (Accessed: 26

December 2022).

Permanasari, S. (2008) ‘Perkembangan Teroris di Asia Tenggara sehingga Terbentuknya Konvensi ASEAN tentang Pemberantasan Terorisme’, (i), pp. 16–28.

Permana, K. Y. (2018). *Dafpus Rumus Slovin Bab3*, pp. 49–58.

Kompas. (2022). Transaksi NFT di OpenSea Turun 99 Persen Pasca-Mei 2022 Halaman all - Kompas.com, 2022. Available at: <https://tekno.kompas.com/read/2022/08/31/08000087/transaksi-nft-di-opensea-turun-99-persen-pasca-mei-2022?page=all> (Accessed: 22 December 2022).

PINTU.(2022). Definisi dan Pengertian Non Fungible Token (NFT) - Pintu Academy. Available at: <https://pintu.co.id/academy/glossary/non-fungible-token-nft> (Accessed: 22 December 2022).

Primawati, S.N., Nissa, I.C., Nufida, B.A., Rizka, M.A., & Febrilia, B.R. (2021). Pelatihan Hidroponik Sistem NFT bagi Kelompok Pertanian Patuh Angen di Kota Mataram. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*.

Solihah, L. (2019) ‘PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR-UNSUR BERITA DAN MENYIMPULKAN ISI TEKS BERITA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 17 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019)’, *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(1), pp. 1–33. Available at: <http://repository.unsil.ac.id/id/eprint/767>.

Suparyanto and Rosad. (2020). Manajemen Pemasaran. 5(3), pp. 248–253.

Yulia, A., Duana, R., & Herlina, N. (2022). PENGARUH NFT TERHADAP PERLINDUNGAN HAK CIPTA DAN DAMPAKNYA TERHADAP PENCEMARAN LINGKUNGAN. *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi*.