

**PERANCANGAN DIGITAL ASET NFT SEBAGAI  
PENGENALAN TOKOH BUDAYA JAWA YOGYAKARTA  
DI MEDIA SENI DIGITAL *HIC ET NUNC***

**SKRIPSI S1 (PERANCANGAN)**



**Disusun Oleh:**

**Alif Fajar Maulana  
11191007**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
(2022)**

**PERANCANGAN DIGITAL ASET NFT SEBAGAI  
PENGENALAN TOKOH BUDAYA JAWA YOGYAKARTA  
DI MEDIA SENI DIGITAL *HIC ET NUNC***

**SKRIPSI S1 (PERANCANGAN)**



**Disusun Oleh:**

**Alif Fajar Maulana  
11191007**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
(2022)**

**PERANCANGAN DIGITAL ASET NFT SEBAGAI  
PENGENALAN TOKOH BUDAYA JAWA YOGYAKARTA  
DI MEDIA SENI DIGITAL *HIC ET NUNC***

**Disusun Oleh:  
Alif Fajar Maulana  
11191007**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
STRATA 1  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA  
YOGYAKARTA  
(2022)**

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Tanggal: 20 Januari 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'R. Hadapiningrani K, M.Ds', written over a horizontal line.

**R. Hadapiningrani K, M.Ds**

NIP/NIK 160831120

**PERANCANGAN DIGITAL ASET NFT SEBAGAI  
PENGENALAN TOKOH BUDAYA JAWA YOGYAKARTA  
DI MEDIA SENI DIGITAL *HIC ET NUNC***

Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di hadapan tim  
penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan  
Desain Visi Indonesia.

Pada tanggal 05 Januari 2022 di STSRD VISI Yogyakarta

**Dewan Penguji**

Pembimbing



R. Hadapiningrani K, M.Ds

NIK: 16083120

Ketua Penguji



Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn

NIK: 98093052

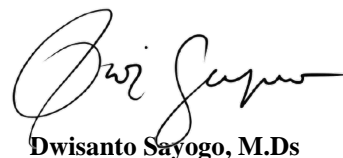
Mengetahui,

Ketua STSRD VISI



Sudjadi Tjipto Rahardjo, M.Ds  
NIP. 197302132005011001

Ketua Jurusan



Dwisanto Sayogo, M.Ds

NIK. 09123113

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Assalamu'alaikum wr. Wb*

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala kesempatan dan kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya. Disertai usaha yang sungguh-sungguh, Akhirnya penulis dapat menyelesaikan serangkaian karya skripsi (perancangan) dengan judul, PERANCANGAN DIGITAL ASET NFT SEBAGAI PENGENALAN TOKOH BUDAYA JAWA YOGYAKARTA DI MEDIA SENI DIGITAL *HIC ET NUNC*.

Dalam proses perancangan tugas akhir ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Maha besar Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunianya, dan Nabi Muhammad SAW.
2. Orang tua, Ibunda Sri Wahyuni Cahyawati dan Nenek Sri Suyati atas segala dukungan dan kasih sayang yang diberikan serta seluruh keluarga besar yang menjadi inspirasi untuk terus maju dan berkembang.
3. Bapak Wahyu Tri Widadijo, M.Sn atas ajaran dan bimbingannya selama 5 semester ini selaku Dosen Wali serta Bapak R. Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds yang berperan besar dalam penyusunan karya tugas akhir ini selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak ide, waktu, dan tempat di saat melakukan pengarahan dalam penulisan laporan ini.
4. Serta kepada seluruh Dosen dan Staf Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Desain Visi Indonesia (STSRD VISI)
5. Terakhir teman-teman yang telah banyak membantu, di saat suka maupun duka serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan karya tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis selalu terbuka untuk menerima segala kritik maupun saran guna menyempurnakan karya tugas akhir ini. Semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

*Wassalam*

Yogyakarta, 05 Januari 2022



Penyusun

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum wr. Wb*

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala kesempatan dan kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya. Disertai usaha yang sungguh-sungguh, Akhirnya penulis dapat menyelesaikan serangkaian karya skripsi (perancangan) dengan judul, PERANCANGAN DIGITAL ASET NFT SEBAGAI PENGENALAN TOKOH BUDAYA JAWA YOGYAKARTA DI MEDIA SENI DIGITAL *HIC ET NUNC*.

Adapun tujuan dari penulisan ini untuk menambah wawasan tentang aset digital serta tokoh di dalam keraton Yogyakarta. Saya mengucapkan terima kasih kepada bapak Bapak R. Hadapiningrani Kusumohendrarto, M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak ide, waktu, dan tempat di saat melakukan pengarahan dalam penulisan laporan ini.

Penulis menyadari, perancangan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran membangun akan saya nantikan demi kesempurnaan perancangan skripsi ini. Terima kasih.

Yogyakarta, 05 Januari 2022



Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
A. Halaman judul .....	ii
B. Lembar persetujuan dosen pembimbing .....	iii
C. Lembar Pengesahan.....	iv
D. Halaman Persembahan .....	v
E. Kata pengantar .....	vii
F. Daftar Isi .....	viii
G. Daftar gambar dan tabel.....	x
H. Abstrak .....	xiv
I. <i>Abstract</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Tujuan Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Skema Perancangan .....	5
BAB II DATA & ANALISA .....	6
A. Data Objek .....	6
B. Analisis Objek dan Analisis Target Audiens .....	21
1. Analisis 5W+1H.....	21
2. Analisis SWOT .....	22
3. Analisis Target Audiens.....	23
C. Referensi Perancangan.....	24



D. Landasan Teori.....	25
1. Layout .....	25
2. Ilustrasi.....	26
3. Warna .....	28
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	30
A. Konsep Verbal .....	30
1. Media Utama.....	30
2. Alur Menjual ke <i>market place</i> .....	31
B. Konsep Visual .....	32
1. Gaya visual .....	32
2. <i>Setting</i> atau latar penggambaran .....	33
3. Studi warna .....	34
4. Studi ilustrasi .....	35
BAB IV DESAIN .....	49
A. Sketsa .....	49
B. Lineart .....	51
C. Final Art .....	63
D. Upload .....	75
BAB V PENUTUP .....	82
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA .....	84
LAMPIRAN.....	86

## **DAFTAR GAMBAR DAN TABEL**

BAB I PENDAHULUAN .....	1
Gambar 1.1 .....	1
Gambar 1.2 .....	2
Gambar 1.3 .....	3
Tabel 1 .....	5
BAB II DATA & ANALISA .....	6
Gambar 2.1 .....	6
Gambar 2.2 .....	7
Gambar 2.3 .....	7
Gambar 2.4 .....	11
Gambar 2.5 .....	12
Gambar 2.6 .....	12
Gambar 2.7 .....	17
Gambar 2.8 .....	18
Gambar 2.9 .....	25
Gambar 2.10 .....	27
Gambar 2.11 .....	28
BAB III KONSEP PERANCANGAN .....	29
Gambar 3.1 .....	30
Gambar 3.2 .....	30
Gambar 3.3 .....	30
Gambar 3.4 .....	31
Gambar 3.5 .....	31
Gambar 3.6 .....	31
Gambar 3.7 .....	32
Gambar 3.8 .....	32
Gambar 3.9 .....	33
Gambar 3.10 .....	33
Gambar 3.11 .....	35
Gambar 3.12 .....	35
Gambar 3.13 .....	35
Gambar 3.14 .....	36
Gambar 3.15 .....	36
Gambar 3.16 .....	37
Gambar 3.17 .....	37
Gambar 3.18 .....	37
Gambar 3.19 .....	37
Gambar 3.20 .....	37
Gambar 3.21 .....	37

Gambar 3.22.....	37
Gambar 3.23.....	38
Gambar 3.24.....	38
Gambar 3.25.....	38
Gambar 3.26.....	38
Gambar 3.27.....	38
Gambar 3.28.....	39
Gambar 3.29.....	39
Gambar 3.30.....	39
Gambar 3.31.....	39
Gambar 3.32.....	40
Gambar 3.33.....	40
Gambar 3.34.....	40
Gambar 3.35.....	41
Gambar 3.36.....	41
Gambar 3.37.....	41
Gambar 3.38.....	41
Gambar 3.39.....	41
Gambar 3.40.....	42
Gambar 3.41.....	42
Gambar 3.42.....	42
Gambar 3.43.....	42
Gambar 3.44.....	43
Gambar 3.45.....	43
Gambar 3.46.....	43
Gambar 3.47.....	43
Gambar 3.48.....	44
Gambar 3.49.....	44
Gambar 3.50.....	44
Gambar 3.51.....	44
Gambar 3.52.....	44
Gambar 3.53.....	44
Gambar 3.54.....	45
Gambar 3.55.....	45
Gambar 3.56.....	45
Gambar 3.57.....	45
Gambar 3.58.....	46
Gambar 3.59.....	46
Gambar 3.60.....	46
Gambar 3.61.....	46
Gambar 3.62.....	47
Gambar 3.63.....	47

Gambar 3.64.....	47
Gambar 3.65.....	47
Gambar 3.66.....	48
Gambar 3.67.....	48
Gambar 3.68.....	48
Gambar 3.69.....	48
<b>BAB IV DESAIN .....</b>	<b>49</b>
Gambar 4.1.....	49
Gambar 4.2.....	50
Gambar 4.3.....	50
Gambar 4.4.....	51
Gambar 4.5.....	51
Gambar 4.6.....	52
Gambar 4.7.....	52
Gambar 4.8.....	53
Gambar 4.9.....	53
Gambar 4.10.....	54
Gambar 4.11.....	54
Gambar 4.12.....	55
Gambar 4.13.....	55
Gambar 4.14.....	56
Gambar 4.15.....	56
Gambar 4.16.....	57
Gambar 4.17.....	57
Gambar 4.18.....	58
Gambar 4.19.....	58
Gambar 4.20.....	59
Gambar 4.21.....	59
Gambar 4.22.....	60
Gambar 4.23.....	60
Gambar 4.24.....	61
Gambar 4.25.....	61
Gambar 4.26.....	62
Gambar 4.27.....	63
Gambar 4.28.....	63
Gambar 4.29.....	64
Gambar 4.30.....	64
Gambar 4.31.....	65
Gambar 4.32.....	65
Gambar 4.33.....	66
Gambar 4.34.....	66
Gambar 4.35.....	67

Gambar 4.36.....	67
Gambar 4.37.....	68
Gambar 4.38.....	68
Gambar 4.39.....	69
Gambar 4.40.....	69
Gambar 4.41.....	70
Gambar 4.42.....	70
Gambar 4.43.....	71
Gambar 4.44.....	71
Gambar 4.45.....	72
Gambar 4.46.....	72
Gambar 4.47.....	73
Gambar 4.48.....	73
Gambar 4.49.....	74
Gambar 4.50.....	75
Gambar 4.51.....	76
Gambar 4.52.....	76
Gambar 4.53.....	77
Gambar 4.54.....	77
Gambar 4.55.....	78
Gambar 4.56.....	78
Gambar 4.57.....	79
Gambar 4.58.....	79
Gambar 4.59.....	80
Gambar 4.60.....	80
Gambar 4.61.....	81

**TABEL GAMBAR**

Tabel 1.....	05
Tabel 2.....	24

**PERANCANGAN DIGITAL ASET NFT SEBAGAI  
PENGENALAN TOKOH BUDAYA JAWA YOGYAKARTA DI  
MEDIA SENI DIGITAL *HIC ET NUNC***

**Alif Fajar Maulana (11191007)**

**Jurusan Desain Komunikasi Visual,**

**Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia**

**Aliffajarmaulana007@gmail.com**

**ABSTRAK**

NFT kepanjangan dari *Non Fungible Token* yang berarti sebuah token yang tidak dapat dipertukarkan, Yang merupakan aset digital yang mewakili objek dunia nyata seperti seni, fotografi, musik, item dalam game, video. NFT ini bisa menjadi cara baru untuk mengapresiasi karya seni secara online diperjual belikan menggunakan *Cryptocurrency*. Daerah Istimewa Yogyakarta yang kerap disebut dengan kota seni, memiliki tokoh penting salahsatunya Sri Sultan Hamengkubuwana serta tokoh-tokoh lainnya yang menemani beliau. Peranan NFT ini bisa memberikan cara pengenalan baru melalui karya digital mengenai tokoh kebudayaan Yogyakarta dari keraton Yogyakarta.

Perancangan ini diawali dengan pengumpulan data tentang tokoh keraton Yogyakarta. Setelah itu merancang 23 karya digital tokoh keraton Yogyakarta sebagai pengenalan kebudayaan di Indonesia melalui aset digital bernama NFT.

Kata kunci: NFT, *Cryptocurrency*, Tokoh keraton Yogyakarta

**PERANCANGAN DIGITAL ASET NFT SEBAGAI  
PENGENALAN TOKOH BUDAYA JAWA YOGYAKARTA DI  
MEDIA SENI DIGITAL *HIC ET NUNC***

**Alif Fajar Maulana (11191007)**

**Jurusan Desain Komunikasi Visual,**

**Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia**

**Aliffajarmaulana007@gmail.com**

**ABSTRACT**

NFT stands for Non Fungible Token which means a non-exchangeable token, Which is a digital asset that represents real world objects such as art, photography, music, in-game items, videos. This NFT can be a new way to appreciate online artwork traded using *Cryptocurrencies*. The Special Region of Yogyakarta, which is often called the city of art, has important figures, one of which is Sri Sultan Hamengkubuwana and other figures who accompany him. The role of NFT is to provide a new way of introduction through digital works about Yogyakarta cultural figures from the Yogyakarta palace.

This design begins with collecting data about the figures of the Yogyakarta palace. After that, he designed 23 digital works of Yogyakarta palace figures as an introduction to culture in Indonesia through a digital asset called NFT.

Keywords: NFT, Cryptocurrency, Yogyakarta palace figures