

BAB II

Data dan Analisis

A. Data Objek

1. Tinjauan NFT

NFT atau *Non Fungible Token* juga berarti aset digital atau versi digitalisasi dari sebuah aset nyata (digital item), NFT dapat mewakili aset yang tidak bisa dipertukarkan sama halnya barang koleksi, karya seni (digital art) fotografi, video, game atau aset yang terdapat pada suatu game, atau real estat, barang-barang di dunia yang unik dan serta langka. NFT bisa diperjual belikan secara online, sering kali dengan *cryptocurrency* atau mata uang kripto serta pada umumnya dikodekan dengan *software* yang sama dengan banyak kripto. Dikutip oleh Fajar (2021) dari website www.cnnindonesia.com.



Gambar 2.1 aset kripto salah satunya adalah *bitcoin* dan *ethereum* (sumber https://www.viva.co.id/siaran-pers/1396271-ini-6-jenis-aset-kripto-yang-booming-saat-ini-cuan-menunggu?page=2&utm_medium=page-2)

Seperti yang telah dijelaskan pada artikel NFT dapat dibilang seperti 'sepupu' *cryptocurrency*, sama halnya Bitcoin atau mata uang kripto lainnya yang disimpan di *blockchain*. Ibaratnya seperti ini nilai satu Bitcoin milik tokoh A akan sama dengan nilai satu Bitcoin milik tokoh B. Namun aset NFT itu berbeda, karena nilai

dari satu aset NFT tokoh A pasti berbeda dengan nilai dari satu aset NFT milik tokoh B dan pula tidak akan bisa tergantikan dengan satu sama lain. Umpamanya cuma ada satu lukisan asli Monalisa karya Leonardo Da Vinci yang tentu saja tidak bisa tergantikan dengan lukisan Starry Night karya Vincent Van Gogh NFT pun seperti itu.



Gambar 2.2 dan 2.3 Lukisan Mona Lisa karya Leonardo Da Vinci dan lukisan *Starry Night* karya Vincent van Gogh
(sumber https://www.tegaraya.com/2020/03/10-karya-lukis-terkenal-di-dunia_19.html)

NFT dapat dikatakan juga sebagai 'sepupu' *cryptocurrency*, seperti Bitcoin dikutip oleh Tomy Tegar (2020) sumber dari <https://www.tegaraya.com>.

2. Karakteristik NFT

Masing-masing NFT juga memegang keunikannya sendiri dan berbeda dari NFT yang lainnya. Satu buah NFT juga tidak akan menyerupai dengan NFT lainnya, baik dalam hal properti serta nilai. berikut merupakan karakteristik dari NFT atau Non Fungible Token :

- Tidak bisa dimusnahkan. Dikarenakan seluruh data NFT akan disimpan di sebuah blockchain yang melalui kontrak pintar, sehingga setiap token tidak dapat dimusnahkan, dihilangkan atau diduplikat. Kuasa token ini juga tidak dapat

dirubah-rubah, yang berarti ilustrator dan kolektor benar-benar mempunyai NFT mereka, bukanlah perusahaan yang membuatnya.

- Tak terbagi. NFT tidak dapat dipisah-pisah mereka hadir secara eksklusif sebagai satu buah kesatuan.

- Dapat dicek kebenarannya. Dapat menyimpan data kepemilikan sejarahnya di blockchain yang artinya bahwa barang-barang seperti karya seni digital dapat ditelusuri hingga ke pencipta aslinya, yang mengakibatkan potongan diautentikasi tanpa perlu verifikasi pihak ketiga.

Dikutip oleh Anisa Giovanni (2020) di website <https://coinvestasi.com>.

3. Tinjauan Jaringan *Blockchain*

NFT tersimpan di *blockchain*, yang merupakan buku besar publik terdistribusi yang mencatat seluruh transaksi juga sebagai tempat penyimpanan *kripto*. Teknologi ini dipastikan atas kepercayaan dan validitas serta ketepatan dalam bertransaksi yang akhirnya akan disimpan secara selamanya dalam basis sebuah data. Dapat dipahami *Blockchain* mampu untuk menyimpan serta mentransfer nilai secara digital dikarenakan input moneter apa pun yang dimiliki jual beli yang dianggap benar.

Jaringan *blockchain* ini menggunakan metode konsensus serta bergantung pada berbagai komunitas. Dalam jaringan ini tidak ada otoritas ataupun entitas pusat yang memiliki kendali terhadap entitas lainnya. Hingga pada akhirnya semua entitas memiliki kedudukan yang sama rata dalam menentukan keputusan di dalam sebuah jaringan. Gambaran pada umumnya *Blockchain* bermakna

“rantai blok. Yang dimaksud teknologi ini merupakan kumpulan transaksi (blok) yang tersimpan dalam basis data publik (rantai).

4. Korelasi antara *Blockchain* dan *Bitcoin*

Salah satu pemakaian teknologi *blockchain* adalah sukses menciptakan *cryptocurrency* atau mata uang digital. *Bitcoin* adalah *cryptocurrency* pertama di dunia. Dalam hal-nya kasus *Bitcoin*, system jual beli yang dijelaskan di atas adalah perpindahan uang antar pemilik. System jual beli yang disimpan pada sebuah blok dasarnya mewakili sebuah data, yang dikarenakan *Blockchain* dapat disangkutkan pada bidang apa pun yang memerlukan penyimpanan online dari value yang telah ditetapkan, sama hal-nya dengan hak properti, catatan identitas, serta banyak lagi.

Dengan menggunakan *Blockchain*, *Bitcoin* memastikan bahwa semua nilai transaksi yang dipindah antar individu tidak akan berubah. Selain itu, biaya transaksi untuk memasukkan transaksi ke dalam *Blockchain* menggunakan *Bitcoin* pasti jauh lebih rendah daripada yang dibebankan oleh layanan keuangan saat ini. Hal ini memicu penggunaan *Bitcoin* menjadi semakin efektif.

Dikutip oleh Dhila Rizqia (2020) di website <https://coinvestasi.com>

5. Penjelasan Koin dan *Token*

Dalam mata uang kripto atau *cryptocurrency*, banyak dijumpai istilah koin dan token, namun sering dianggap serupa. Koin merupakan aset kripto yang menyanggah teknologi *blockchain* sendiri. contohnya, *Bitcoin*, *Ethereum* dan *Cardano*. Koin terbentuk dalam proses mining atau penambangan dengan mekanisme *Proof of Work* atau yang disebut *Proof of Stake*. Dengan dua mekanisme itu, seseorang dapat menambang atau memiliki koinnya sendiri. Koin juga menjadi sebagai mata uang pada umumnya yang dapat digunakan untuk system jual beli ataupun disimpan. Namun, bedanya koin hanya uang dalam bentuk digital.

Mata uang kripto yang kerap dijumpai adalah *Bitcoin (BTC)*, *Ethereum (ETH)*, *Dogecoin (DOGE)*, *Litecoin (LTC)*. Terbaru, *El Salvador* resmi menjadikan *Bitcoin (BTC)* sebagai mata uang resmi negara serentak dengan dolar Amerika.

Token merupakan aset digital yang menggunakan *blockchain* lain, contohnya *Ethereum*. Token tercipta dalam aplikasi terdesentralisasi (*DApps*). Token juga merupakan sebuah aset atau utilitas tertentu. Pada umumnya, token juga berfungsi sebagai alat tukar atau alat pembayaran pada sebuah project. Token juga bisa disimpan untuk investasi hingga diperdagangkan. Beberapa token yang sering dijumpai yaitu *Tether*, *Polygon*, *Uniswap*, *Solana* dan *Polkadot*.

Misalnya *Polygon* yang merupakan platform *cryptocurrency* India yang berada di dalam *blockchain Ethereum*. *Polygon* menyediakan transaksi yang lebih cepat serta lebih murah.

Dikutip oleh Naufal Muhammad (2020) di website coinvestasi.com

6. *Market Place dan Platform*

Dalam perancangan ini penulis menggunakan HEN yaitu *market place* atau pasar NFT baru dengan nama panjang *Hic Et Nunc (HEN)*, berdasarkan platform *Tezos*. *Hic Et Nunc* adalah bahasa Latin untuk "di sini dan sekarang" dan diujarkan "*heek et noonk*". Pada saat 1 Maret 2021, pertama kali HEN diluncurkan oleh Rafael Lima sebagai sebuah proyek *open-source* untuk bereksperimen dengan ekonomi kreatif. Situs ini telah melampaui 100.000 objek yang meraup berbagai seni visual, seni interaktif, dan animasi dari berbagai kelompok seniman di seluruh dunia.



Gambar 2.4 *Market Place Hic Et Nunc*
(sumber <https://www.hicetnunc.xyz/>)

Market place HEN tidak mempunyai penjaga gerbang, dan siapa pun boleh bergabung. Seniman juga memiliki hak untuk menjadi anonim baik untuk menjual karya seni maupun untuk mengelilingi galeri seni. HEN dapat mendorong eksperimen baik dalam hal jenis ekspresi artistik maupun harga. Walaupun banyak sekali market place NFT penulis lebih menjurus ke pasar HEN untuk perancangan ini dengan sifat situs yang terbuka, biaya rendah dan reputasinya yang berkembang sebagai solusi NFT yang lebih ramah terhadap kreator pemula.

Token Tezos (XTZ) sebagai blockchain generasi berikutnya tanpa batasan sangat signifikan dari implementasi blockchain umumnya seperti Bitcoin dan Ethereum. harganya saat ini untuk mencetak di HEN sekitar 0,08 tez (cryptocurrency untuk Tezos), sekitar \$0,30 USD (harga mungkin sewaktu-waktu berubah). Biaya pada HEN cenderung jauh lebih rendah daripada platform NFT lainnya, dan tidak sedikit melihat biaya yang berkisar antara 0.05 – 10 tez. HEN membebaskan biaya pemeliharaan 2,5% untuk menanggung biaya operasional. Biaya yang dibayar oleh pembeli akan dipotong dari daftar harga. Biaya ini jauh lebih rendah daripada pasar NFT lainnya, yang biasanya dikenakan biaya hingga 15%.

7. **Dompet atau *Wallet***

Pada *market place* HEN diharuskan terlebih dahulu menyiapkan dompet Tezos untuk membayar biaya *platform*, penulis menggunakan dompet *Kukai* atau *Kukai Wallet* yang dapat diakses melalui website, tidak lupa untuk membuat akun kedalam website *Kukai*. Setelah itu memasukan penambahan dana ke dompet Tezos melalui aplikasi *Tokocripto* yang dipersembahkan oleh *Binance* untuk membeli Tezos yang bersimbol (XTZ) dan

dikirimkan ke alamat dompet. Terlebih lagi penggunaan dompet *Tokocripto* bisa dengan pembayaran melalui *e-money* GoPay, yang cukup sederhana dan mudah.



Gambar 2.5 Dompet *Tokocripto* dipersembahkan oleh *Binance*
(sumber <https://www.tokocrypto.com/>)



Gambar 2.6 Dompet *Kukai* untuk *market place* HEN
(sumber <https://wallet.kukai.app/>)

8. Tokoh Budaya Jawa Yogyakarta

Dalam Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat atau yang sering disebut Keraton Yogyakarta merupakan istana resmi Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat yang kini berlokasi di Kota Yogyakarta, Kawasan Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Ada banyak sekali tokoh penting yang memiliki berbagai macam variasi gelar yang ada menunjukkan status seseorang yang menyandangnya. Gelar berdasarkan cara memperolehnya bisa dibedakan menjadi dua, yaitu gelar keturunan serta gelar anugrah. Gelar keturunan merupakan gelar yang diperoleh berdasarkan hubungan pertalian darah, yakni orang tua kepada anak, cucu setelah itu cicit hingga generasi di bawahnya. Gelar

kebangsawanan yang termasuk gelar keturunan merupakan gelar yang diberikan sultan kepada putra putri sultan, cucu, cicit dan seterusnya hingga generasi di bawahnya.

(Abdi Dalem Bapak Juwono, 2021)

Dibawah ini merupakan arti dari gelar kebangsawanan keluarga Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat yang belum banyak orang ketahui.

- Sri Sultan

Sri Sultan, Ngarso Dalem atau Sinuwun merupakan gelar anugerah tertinggi yang dihaturkan kerajaan kepada seseorang yang menduduki tahta sebagai raja (sultan) di Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Gelar umum bagi sultan Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat secara lengkap yaitu *Ngarsa Dalem Sampeyan Dalem Ingkang Sinuwun Kanjeng Sultan Hamengkubuwana Senapati ing Ngalaga Sayidin Panatagama Kalifatullah*.

- G.K.R.

G.K.R. merupakan singkatan dari Gusti Kanjeng Ratu. Gelar G.K.R. yang dihaturkan kerajaan kepada istri sultan kemudian diangkat menjadi permaisuri (garwa padmi).

- B.R.Ay.

B.R.Ay. merupakan singkatan dari Bendara Raden Ayu. Gelar B.R.Ay. yang dihaturkan kerajaan kepada selir (garwa ampeyan). Gelar untuk selir ini dibedakan menjadi dua, yakni selir yang berasal dari golongan bangsawan (ningrat) serta selir yang berasal dari golongan rakyat biasa. Selir yang berasal dari golongan ningrat bergelar B.R.Ay. (Bendara Raden Ayu), B.R. (Bendara Raden), K.R.Ay. (Kanjeng Raden Ayu) lalu K.B.R.Ay. (Kanjeng Bendara Raden Ayu). Selir yang berasal dari golongan rakyat biasa mendapatkan gelar B.M.Aj. (Bendara Mas Ajeng) atau B.M.Ay. (Bendara Mas Ayu).

- G.R.M.
G.R.M. merupakan singkatan dari Gusti Raden Mas. Gelar G.R.M. yang dihaturkan kerajaan untuk putra sultan yang lahir dari permaisuri (garwa padmi) saat usia anak-anak. Setelah memasuki usia dewasa yang lalu diangkat menjadi pangeran, gelar G.R.M. berubah menjadi G.P.H. (Gusti Pangeran Harya).
- B.R.M.
B.R.M. merupakan singkatan dari Bendara Raden Mas. Gelar G.R.M. yang dihaturkan kerajaan untuk putra sultan yang terlahir dari selir (garwa ampeyan) saat usia anak-anak. Setelah memasuki usia dewasa yang lalu diangkat menjadi pangeran, gelar B.R.M. berubah menjadi B.P.H. (Bendara Pangeran Harya) atau G.B.P.H. (Gusti Bendara Pangeran Harya).
- G.R.A.
G.R.A. merupakan singkatan dari Gusti Raden Ajeng. Gelar G.R.A. yang dihaturkan kerajaan untuk putri sultan yang lahir dari permaisuri (garwa padmi) saat usia anak-anak. Saat memasuki usia dewasa (belum menikah) gelar G.R.A. berubah menjadi G.R.Ay. (Gusti Raden Ayu). Setelah menikah, gelar G.R.Ay. berubah menjadi G.K.R. (Gusti Kanjeng Ratu).
- B.R.A.
B.R.A. merupakan singkatan dari Bendara Raden Ajeng. Gelar B.R.A. yang dihaturkan kerajaan untuk putri sultan yang lahir dari selir (garwa ampeyan) saat usia anak-anak. Untuk putri sulung sultan dari selir (garwa ampeyan) pada usia anak-anak mendapatkan gelar B.R.A.G. (Bendara Raden Ajeng Gusti). Saat memasuki usia dewasa (belum menikah) gelar B.R.A. dan B.R.A.G. berubah menjadi B.R.A. (Bendara Raden Ajeng).

Setelah menikah, gelar B.R.A. berubah menjadi B.R.Ay. (Bendara Raden Ayu). Sedangkan untuk putri sulung, gelar B.R.A. berubah menjadi B.R.Ay.G. (Bendara Raden Ayu Gusti). andaikan putri sulung menikah dengan orang yang bergelar K.P.H. (Kanjeng Pangeran Harya) atau B.P.H (Bendara Pangeran Harya), maka gelarnya akan berubah menjadi G.K.R. (Gusti Kanjeng Ratu).

- R.M.
R.M. merupakan singkatan dari Raden Mas. Gelar R.M. yang dihaturkan kerajaan untuk generasi laki-laki kedua ke bawah hingga generasi keempat (cucu, cicit dan canggah sultan). Gelar ini diberikan sejak usia anak-anak (sebelum menikah) hingga setelah menikah.
- R.A.
R.A. merupakan singkatan dari Raden Ajeng. Gelar R.A. yang dihaturkan kerajaan untuk generasi perempuan kedua ke bawah hingga generasi keempat (cucu, cicit dan canggah sultan). Setelah menikah, gelar R.A. berubah menjadi R.Ay. (Raden Ayu).
- R.B.
R.B. merupakan singkatan dari Raden Bagus. Gelar R.B. yang dihaturkan kerajaan untuk generasi laki-laki kelima ke bawah (wareng). Setelah menikah, gelar R.B. berubah menjadi R. (Raden).
- R.R.
R.R. merupakan singkatan dari Raden Rara. Gelar R.R. yang dihaturkan kerajaan untuk generasi perempuan kelima ke bawah (wareng). Setelah menikah, gelar R.R. berubah menjadi R.N. (Raden Nganten).
(Sulistyawati, 2004)

Serta tokoh pendukung salah satunya adalah tokoh Abdi Dalem, Setelah diproklamasikan saat tanggal 13 Maret 1755 (29 Jumadilawal 1680 TJ), Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat membutuhkan aparatur negara yang berasal baik dari golongan sipil ataupun militer. Abdi Dalem merupakan aparatur sipil, sedangkan aparatur militernya merupakan prajurit keraton. Abdi Dalem berwenang menjadi pelaksana operasional di setiap organisasi yang telah dibentuk oleh Sultan. Tanpa kehadirannya Abdi Dalem, roda pemerintahan tidak akan berjalan.

Selain mengerjakan tugas operasional pada setiap organisasi di keraton, Abdi Dalem juga merupakan ‘abdi budaya’. Abdi budaya menjadi orang yang mampu memberi *suri tauladan* bagi masyarakat luas. Abdi Dalem harus bisa dapat jadi contoh kehidupan di masyarakat, bertindak berdasarkan unggah-ungguh serta paham akan tata krama. Maka karena itu, senyum yang selalu merekah, ramah dan sopan santun yang tinggi adalah hal yang selalu ditunjukkan oleh para Abdi Dalem Keraton Yogyakarta.

Ciri khas Abdi Dalem Keraton Yogyakarta terlihat pada pakaiannya. Pakaian alias busana khas Abdi Dalem disebut peranakan. Peranakan berasal dari kata ‘diper-anak-kan’. Yang artinya menjadi Abdi Dalem akan diibaratkan seolah-olah satu saudara yang dilahirkan dari seorang ibu. Semua Abdi Dalem pakaiannya sama serta menjalankan tugas tanpa mengenakan alas kaki. Abdi Dalem wanita tidak boleh menggunakan perhiasan. Semua ini dimaksudkan untuk menghilangkan perbedaan antara si miskin serta si kaya, sehingga semua Abdi Dalem setara dalam kedudukannya. Di samping itu, di dalam keraton, Abdi Dalem dipanggil dengan sebutan “*kanca*” yang merupakan seorang teman atau saudara. (Abdi Dalem Bapak Juwono, 2021)



Gambar 2.7 Abdi Dalem pria dan wanita mengenakan busana peranakan (sumber <https://regional.kompas.com/read/2021/03/04/172111978/didominasi-lansia-abdi-dalem-keraton-yogyakarta-minta-segera-divaksin-covid>)

Salah satu tokoh budaya Jawa Yogyakarta lainnya adalah prajurit Keraton Yogyakarta atau yang disebut dengan Bregada Prajurit Keraton Yogyakarta. Saat ini, keraton memiliki sepuluh kelompok pasukan yang disebut sebagai Bregada. Jumlah seluruh prajurit cukup kecil, sejumlah 600 orang. Jumlah dari anggota tiap pasukan berbeda-beda. Bregada Nyutra misalnya, hanya terdiri dari 64 orang saja, ucap pak Juwono selaku salah satu Abdi Dalem keraton Yogyakarta.

Pimpinan tertinggi oleh keseluruhan bregada prajurit keraton adalah seorang *Manggalayudha* atau *Kommandhan/ Kumendham*, Panggilan lengkapnya adalah *Kommandhan Wadana Hageng Prajurit*. *Manggalayudha* bertugas mengawasi serta bertanggung jawab penuh atas keseluruhan pasukan. Beliau dibantu oleh seorang *Pandhega* (Kapten Parentah), dengan panggilan lengkapnya adalah Bupati *Enem Wadana Prajurit*, yang bertugas menyiapkan pasukan.

Pada saat tertentu, contohnya waktu acara Garebeg, prajurit Kraton akan berjalan keluar didampingi oleh musik Jawa atau *gendhing*. Setiap pasukan itu memiliki nama, senjata, pakaian, dan panji-panji yang berbeda.



Gambar 2.8 Bregada Prajurit Keraton Yogyakarta
(sumber <https://www.kratonjogja.id/prajurit/2/bregada-prajurit-keraton-yogyakarta>)

Menurut catatan sejarah, prajurit Kraton dulu bertugas tidak hanya mengawal gunung saat Garebeg tapi juga menjaga eksistensi seluruh kerajaan.

Menurut Wardani Nur Alifah, dkk dalam jurnal “Korps Musik Prajurit Keraton Yogyakarta” (2019), ada total ada 10 kesatuan prajurit atau bregada yang dimiliki Kraton Kasultanan Yogyakarta. Kesepuluh bregada tersebut antara lain adalah

- Bregada Bugis
berasal dari Bugis, Sulawesi. Namun prajurit yang ada saat ini sudah tidak lagi terdiri dari orang-orang Bugis. Secara filosofis makna dari pasukan ini adalah diharapkan selalu memberi penerangan dalam gelap.
- Bregada Surakarsa
berasal dari kata sura dan karsa. Kata sura yang berarti berani, sedangkan karsa yang berarti kehendak. Secara filosofis Surakarsa mengartikan prajurit yang pemberani dengan tujuan selalu menjaga keselamatan Adipati Anom (Putra Mahkota).

- **Bregada Wirabraja**
berasal dari kata wira dan braja. Kata wira yang berarti berani, dan braja yang berarti tajam. Secara filosofis Wirabraja berarti prajurit yang sangat berani serta tajam panca inderanya. Mereka sangat peka dengan keadaan, pantang menyerah dalam membela kebenaran, dan pantang mundur sebelum musuh dijatuhkan.
- **Bregada Dhaeng**
berasal dari sebutan gelar bangsawan di Makasar. Namun prajurit yang ada saat ini sudah tidak lagi terdiri dari orang-orang Makasar.
- **Bregada Patangpuluh**
Asal usul nama Bregada Patangpuluh tersebut tidak memiliki hubungan dengan jumlah anggota bregada.
- **Bregada Jagakarya**
berasal dari kata jaga dan karya. Kata jaga yang berarti menjaga dan karya yang berarti tugas atau pekerjaan. Secara filosofis Jagakarya mengartikan prajurit yang mengemban tugas selalu menjaga serta mengamankan jalannya pelaksanaan pemerintahan dalam kerajaan.
- **Bregada Prawiratama**
berasal dari kata prawira dan tama. Kata prawira yang berarti berani atau perwira. Kata tama dalam bahasa Sansekerta yang berarti utama atau lebih, sedang dalam bahasa Kawi yang berarti ahli atau pandai. Secara filosofis Prawiratama berarti prajurit yang pemberani serta pandai dalam setiap tindakan, selalu bijak walau di suasana perang.
- **Bregada Nyutra**
berasal dari kata dasar sutra yang mendapat awalan "n". Kata sutra dalam bahasa Kawi yang berarti unggul atau ketajaman. Sedangkan dalam bahasa Jawa Baru mengarah pada kain sutra yang halus. Sedang tambahan awalan "n"

memberi arti tindakan aktif sehubungan dengan sutra. Prajurit Nyutra merupakan pengawal pribadi Sultan. Secara filosofis Nyutra mengartikan prajurit yang sehalus sutra dan selalu mendampingi serta menjaga keamanan raja, tetapi memiliki ketajaman rasa dan keterampilan yang unggul.

- Bregada Ketanggung
berasal dari kata *tanggung* yang mendapat awalan "ke-". *Tanggung* yang berarti beban atau berat. Sedangkan awalan "ke-" berarti sangat. Secara filosofis Ketanggung mengartikan pasukan dengan tanggung jawab yang sangat berat.
- Bregada Mantrijero
berasal dari kata mantri dan jero. Mantri yang berarti juru bicara, menteri, atau jabatan di atas bupati. Jero yang berarti dalam. Secara filosofis Mantrijero mengartikan prajurit yang mempunyai wewenang ikut ambil bagian dalam memutuskan hal-hal dalam lingkungan keraton.

Bregada yang awalnya bertempur di lapangan lambat laun hanya memiliki tugas tak lebih dari sekedar pengawal Sultan dan penjaga Keraton. Saat ini meski tak lagi angkat senjata, kita masih bisa melihat bregada Kraton saat Garebeg yang diadakan tiga kali setiap tahun. (2019)

B. Analisa Objek dan *Target Audiens*

1. Analisis metode 5W + 1H

- a. Apa yang dibuat dalam perancangan ini? (*What?*)

Aset digital ilustrasi yang menggambarkan tokoh budaya Jawa yang nantinya dijual di *market place HicEtNunc* dengan *blockchain* jaringan *Tezos*.

- b. Kapan karya ini akan dipublikasikan? (*When?*)

Pada tanggal 17 Januari 2022 untuk pameran Skripsi S1 Perancangan.

- c. Kenapa memilih NFT? (*Why?*)

NFT mempunyai mewakili aset yang tidak dapat dipertukarkan seperti barang koleksi, karya seni (digital art), barang-barang di dunia yang unik dan langka. Ditinjau dari keasliannya melalui *blockchain* yang digunakan.

- d. Siapa *target audiens* dalam perancangan ini? (*Who?*)

Target audiens nya merupakan kolektor NFT yang sudah mengetahui tokoh keraton ataupun yang belum mengetahuinya

- e. Dimana akan dipublikasikan? (*Where?*)

23 tokoh keraton karya digital NFT ini akan dijual di *market place HicEtNunc* dengan *blockchain* jaringan *Tezos*. Dan dipublikasikan di media sosial *twitter* untuk promosi penjualannya. Serta akan diselenggarakan saat pameran Skripsi S1 Perancangan di kampus STSRD Visi Yogyakarta.

- f. Bagaimana proses pembuatan rancangan ini? (*How?*)

Dimulai dari riset mengenai NFT, jaringan *Blockchain* mana yang cocok untuk pemula serta *market place* dan *wallet* yang digunakan. Setelah itu melakukan penyelidikan mengenai tokoh budaya Jawa Yogyakarta dengan mewawancarai beberapa

tokoh yang berada di keraton Yogyakarta. Mengenai siapa saja tokohnya, apa peranannya, berapa jumlahnya.

Lalu masuk kedalam tahap perancangan aset digitalnya, diawali dengan sketsa manual menggunakan pensil dan kertas. Berikutnya yaitu tahap digitalisasi yakni merubah hasil sketsa menjadi file karya digital menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* atau *Adobe Photoshop* dengan format 4350px X 4350px. Terakhir melakukan *minting* atau pencetakan hak cipta kedalam *blockchain* yang sebelumnya sudah melakukan pengisian token pada *wallet* yang digunakan. *Minting* memerlukan sebuah pembayaran diawal atau disebut dengan *gas fee* sebagai harga kontrak. Kemudian pemberian harga pada karya yang telah di *minting* sebagaimana kita memberikan harga kepada karya, lalu melakukan promosi melalui sosial media *twitter* atau *instagram* sebagai pengenalan karya baru di *market place*. Yang pada akhirnya aset digital siap untuk dijual belikan

2. Analisis SWOT

- *Strength* (Kekuatan)
 - Memiliki ilustrasi yang baru
 - Menjadi sebuah benda koleksi digital yang unik
 - Aman dan terjaga
 - Tidak dimiliki oleh orang lain, barang langka
- *Weakness* (Kelemahan)
 - Kemungkinan harga lebih mahal
 - Belum terlalu terkenal
 - Agak sulit dipahami untuk orang baru atau pemula
- *Opportunity* (Kesempatan)
 - Meningkatkan penjualan dengan uang mata kripto.
 - Bisa diperjual belikan kembali
 - Memberikan kesan baru yang sedang nge-tren pada saat ini.
- *Threat* (Ketakutan)
 - Banyaknya pembajakan digital atau pencurian identitas seniman
 - NFT dianggap aset yang tidak likuid karena siapa pun yang membeli NFT belum tentu akan bisa menjualnya.

3. Analisis Target Audiens

a. Demografis

- Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Pekerjaan : Kolektor NFT
- Usia : 22 - 35 tahun
- Pendapatan : di atas 2 juta
- Pendidikan : Minimal anak SMA

b. Geografis

Penulis membuat dua penyajian pada analisis geografis ini, pertama yaitu geografis untuk di Negara Indonesia sendiri dikarenakan yang mengetahui struktur dan pemahaman akan tokoh budaya Jawa Yogyakarta yakni Keraton Yogyakarta merupakan penduduk asli Indonesia jika dikerucutkan lebih lanjut juga bertempat tinggal di kota Yogyakarta.

Kedua analisis geografis Negara luar, penulis juga tidak mengabaikan para kolektor NFT yang ingin mengagumi serta ingin memiliki karya ataupun informasi mengenai tokoh budaya Jawa Yogyakarta ini melalui aset digital NFT, karena tidak bisa dipungkiri kebanyakan kolektor NFT berasal dari luar negeri yang berbagai macam daerahnya.

c. Psikografis

- Kelas sosial : Menengah ke atas (A-B)
- Gaya hidup : Modern

d. Behaviour

- Tingkat penggunaan sedang

e. Manfaat

Mendapatkan konsep ilustrasi yang mampu menunjukkan karakter tokoh budaya Jawa Yogyakarta dengan berbasis NFT sebagai sebuah aset digital baru yang menggunakan uang mata kripto sebagai alat pembayarannya. Sekaligus menjelajahi dunia yang baru serta cukup populer dan menopang para konten creator atau desain grafis untuk bisa ikut serta berpartisipasi mengikuti NFT ini.

C. Referensi Perancangan

No	JUDUL PENELITIAN	NAMA PENELITI	JURNAL (Nama Jurnal, Volume, Nomor, dan Tahun Terbit)	KESAMAAN DENGAN PENELITIAN ANDA	KEKURANGAN PENELITIAN INI (Berisi kekurangan yang belum diteliti dalam referensi penelitian ini)
1	Bitcoin Sebagai Aset Kripto Di Indonesia Dalam Persepektif Perdagangan	Nurjannah, Siti, Artha, I Gede	Jurnal Artikel Kherta Negara Vol 7 (2019)	Menjelaskan aset menggunakan <i>Bitcoin</i> sebagai <i>Cryptocurrency</i> dalam jual beli	-
2	Nama dan Gelar di Keraton Yogyakarta	Sulistiyawati	Jurnal Artikel Humaniora Vol 16 (2004)	Menjelaskan nama dan gelar di Keraton Yogyakarta secara jelas	Penulisannya sedikit membingungkan daripada sumber lainnya
3	MAKNA KERJA (Meaning of Work) Suatu Studi Etnografi Abdi Dalem Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat Daerah Istimewa Yogyakarta	Anshori, Nurani Siti	Jurnal Artikel CIRED - Open Access Proceedings Journal Vol 2 (2013)	Menjelaskan nama abdi dalem di Keraton berdasarkan pangkat	Penulisannya sangat jelas namun ada beberapa bahasa yang sulit dipahami
4	Mendesain Karakter Sunan Gunung Jati sebagai Tokoh Sejarah di Kesultanan Banten dalam Buku Ilustrasi	Sugiarti, Nisa ; Sidhartani, Santi	Jurnal Artikel Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya	Mendesain karakter Sunan pada sebuah buku ilustrasi	Perancangan tokoh karakter yang cukup senada dengan perancangan ini namun kurangnya penulisan dalam jurnal artikel ini

Tabel Gambar 2 Referensi perancangan

Pada bagian tabel atas merupakan referensi perancangan menggunakan jurnal penelitian, penulis mengambil referensi perancangan tentang jurnal *bitcoin*, jurnal nama dan gelar di Keraton Yogyakarta, jurnal pengenalan abdi dalem, serta jurnal tentang perancangan seorang tokoh kedalam bentuk ilustrasi.

Yang kemudian penulis juga mencantumkan referensi perancangan ilustrasi gaya gambar yang akan digunakan. Penulis menggunakan gaya ilustrasi kartun referensi serial animasi komedi Gravity Falls. Dikarenakan gaya gambar ini cukup populer dan menarik untuk dirancang menjadi untuk perancangan karya NFT ini.



Gambar 2.9 Ilustrasi Gravity Falls serial televisi animasi komedi misteri Amerika yang dibuat oleh Alex Hirsch untuk Disney Channel dan Disney XD (sumber <https://www.change.org/p/walt-disney-make-a-gravity-falls-movie>)

D. Landasan Teori

1. Layout

Dikutip dalam buku *Layout* yang ditulis oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris (2005) *Layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang lalu membentuk susunan *artistic*. Hal tersebut dapat disebut juga dengan manajemen bentuk serta bidang. Dalam sebuah layout, juga meliputi beberapa elemen seperti elemen teks, elemen visual, dan

elemen lainnya. Tujuan utama pada layout dalam perancangan ini merupakan menampilkan elemen pendukung dikutip dalam buku Desain Komunikasi Visual yang ditulis oleh Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, (2014). terdapat beberapa prinsip dalam layout, yaitu :

a. Urutan (*Sequence*)

Merupakan urutan perhatian dalam layout atau aliran pandangan mata di saat melihat layout.

b. Penekanan (*Emphasis*)

Merupakan penekanan di bagian-bagian tertentu pada layout yang bermanfaat agar pembaca dapat lebih terarah atau fokus ke bagian yang penting.

c. Keseimbangan (*Balance*)

Merupakan teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen layout. Prinsip keseimbangan dibagi menjadi dua jenis, yakni keseimbangan simetris serta keseimbangan asimetris. Pada keseimbangan simetris, sisi yang berlawanan harus sejajar agar tercipta sebuah keseimbangan. Sementara itu, pada keseimbangan asimetris objek-objek yang berlawanan tidak boleh sama atau seimbang.

d. Keseimbangan (*Unity*)

Yakni menciptakan kesatuan pada desain keseluruhan. Semua elemen yang digunakan harus saling berkaitan serta disusun secara akurat

2. Ilustrasi

Tujuan dari ilustrasi adalah untuk menerangkan serta memberikan gambaran pada suatu cerita, serta untuk menghiasi tulisan, cerita, puisi dengan informasi tertulis lainnya. Maka dengan dorongan visual dari suatu ilustrasi bisa lebih mudah dimengerti serta dicerna oleh para pembacanya.



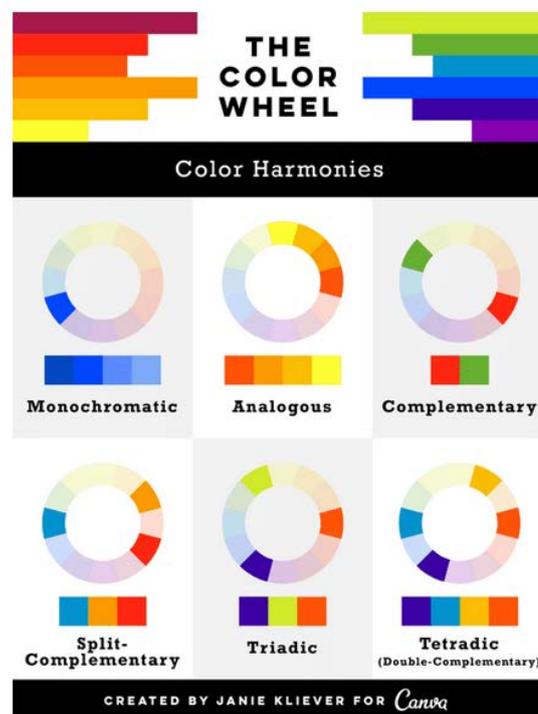
Gambar 2.10 Ilustrasi oleh Ema | ilustrasi berperan sebagai informasi di suatu mitra driver online
(sumber <https://jateng.suara.com/read/2020/09/20/141416/ribuan-driver-gojek-di-solo-raya-turun-jalan-kampanye-pakai-ojol-aman?page=all>)

Jenis-jenis ilustrasi menurut perkembangannya dari penggiring teks ke bidang yang lebih luas begitu rumit dan bervariasi sehingga pembatasan yang tegas dalam pembagian bidang-bidang ilustrasi adalah tidak mungkin, secara rinci dijelaskan oleh Suharto dalam Muharrar 2003 pada artikel website <https://suhartodekave.wordpress.com/2018/02/08/materi-ilustrasi-i/> Walaupun begitu, berikut adalah pendapat beberapa mengenai pengkategorian ilustrasi menurut gayanya dan teknik yang digunakan.

3. Warna

Warna adalah unsur penting pada sebuah objek desain. Dengan warna penulis mampu menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Baik dalam menyampaikan pesan ataupun membedakan sifat secara jelas. Warna merupakan salah satu elemen yang mampu menarik perhatian, serta meningkatkan mood, dan menggambarkan citra sebuah perusahaan, dikutip dalam buku Desain Komunikasi Visual yang ditulis oleh Lia Anggraini dan Kirana Nathalia, (2014. Berikut adalah macam-macam harmoni warna:

- 1) Monokromatik mencakup berbagai *shade*, *tone*, atau *tint* dari satu warna contohnya dari berbagai jenis warna biru terang hingga ke gelap tipe skema seperti ini biasanya lebih halus dan konservatif.
- 2) Analog mencakup *hue* yang berdampingan satu sama lain pada roda warna tipe skema macam ini sangat berguna dan mampu dengan mudah diaplikasikan pada desain.
- 3) Komplementer mencakup berlawanan pada roda warna, seperti merah/hijau bisa jadi biru/oranye, warna komplementer memiliki kontras serta intensitas tinggi, namun juga cukup susah untuk diaplikasikan secara seimbang juga harmoni.
- 4) Komplementer-Split mencakup setiap warna pada roda warna ditambahkan dua yang mengitari pelengkapanya skema ini mempunyai kontras visual yang cukup kuat, namun juga tidak terlalu menonjol pada sebuah kombinasi warna komplementer.
- 5) Triadic/Komplementer-Ganda mencakup pasangan dua warna komplementer skema ini cukup menarik perhatian, tapi mungkin akan sulit diterapkan lebih dari satu pasang warna komplementer, dikarenakan sangat banyak warna sulit diselaraskan.



Gambar 2.11 Harmoni Warna
(sumber
https://www.canva.com/id_id/belajar/teori-warna/)