

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

Untuk memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Diajukan oleh:

Calvin Pandapotan Limbong

(17052010043)

Pembimbing 1 :

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

Pembimbing 2 :

Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
TA. 2023/2024

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

Disusun Oleh:

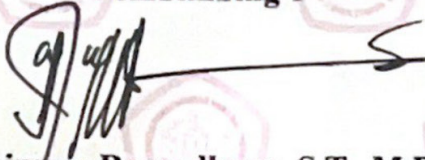
CALVIN PANDAPOTAN LIMBONG

(17052010043)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal: 7 Januari 2024

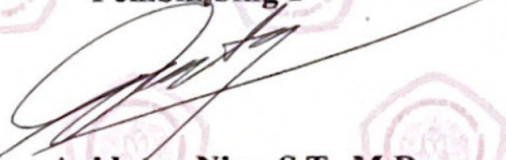
Pembimbing 1



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing 2



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.

NIP. 19900611 201803 2001

Penguji 1



Widiasari, S.T., M.T.

NPT. 182 19890920 075

Penguji 2



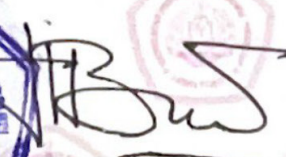

Aditya Rahman Y, S.T., M.Med.kom.

NIPPPK. 198109292021211002

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

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

Disusun oleh:

CALVIN PANDAPOTAN LIMBONG

(17052010043)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal: 7 Januari 2024

Pembimbing 1



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.

NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing 2



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.

NIP. 19900611 201803 2001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn.

NIPPPK. 198405122021212004

ABSTRAK

Non-Fungible Tokens (NFT) telah merevolusi dunia ekonomi digital, memungkinkan seniman dan kreator untuk memonetisasi karya digital mereka dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin. Fenomena ini, yang dipicu oleh penjualan karya *NFT* oleh Beeple di Christie's, telah mengubah cara kita mengapresiasi dan berinvestasi dalam seni. Meskipun pasar *NFT* mengalami fluktuasi, pertumbuhan cepatnya menandakan potensi besar sebagai medium ekspresi seni dan investasi yang berharga. Di Indonesia, upaya edukasi tentang *NFT* terutama diarahkan kepada seniman melalui *video explainer* dan animasi, dengan tujuan meningkatkan pemahaman lokal. Metodologi penelitian ini mencakup berbagai tahapan, mulai dari definisi hingga evaluasi, dengan fokus pada penciptaan video animasi tentang *NFT* selama pandemi *Covid-19*, menggunakan teknik analisis 5W+1H, dan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, serta kuesioner.

Penelitian ini juga mengkaji persepsi remaja dan dewasa di Indonesia terhadap *NFT* dan *Blockchain*, terutama Tezos. Wawancara dengan seniman *NFT* Yahya Muhaimin menyoroti pentingnya *Blockchain* Tezos dan Marketplace Teia sebagai opsi bagi seniman pemula *NFT*. Hasil kuesioner dari 222 responden berusia 21-25 tahun di Pulau Jawa menunjukkan minat yang kuat pada animasi modern dan ketertarikan pada *Blockchain* Tezos. Berdasarkan temuan ini, rencana pembuatan *Video Explainer* berbasis animasi untuk edukasi tentang *NFT* di Indonesia ditargetkan pada audiens remaja dan dewasa, dengan desain yang menarik dan narasi yang mudah dipahami. Video ini akan disiarkan melalui YouTube, menekankan pentingnya peningkatan pemahaman tentang *NFT* di kalangan seniman dan kreator Indonesia. Studi ini menegaskan kebutuhan konten yang informatif, menarik, dan mudah dicerna untuk meningkatkan kesadaran tentang *NFT*.

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

ABSTRACT

Non-Fungible Tokens (NFTs) have revolutionized the digital economy landscape by enabling artists and creators to monetize their digital works in previously unfeasible ways. This phenomenon, sparked by the sale of Beeple's NFT artwork at Christie's, has altered the way we appreciate and invest in art. Despite the fluctuations in the NFT market, its rapid growth indicates significant potential as a medium for artistic expression and valuable investment. In Indonesia, efforts to educate artists about NFTs are primarily conducted through explainer videos and animations, aiming to enhance local understanding. The research methodology encompasses various stages from definition to evaluation, focusing on the creation of an animated explainer video about NFTs during the Covid-19 pandemic, using the 5W+1H analysis technique, and gathering data through interviews, observations, and questionnaires.

This study also examines the perceptions of Indonesian teenagers and adults towards NFTs and Blockchain, particularly Tezos. Interviews with NFT artist Yahya Muhaimin highlight the significance of the Tezos Blockchain and Teia Marketplace as viable options for novice NFT artists, despite advising NFTs as a side job due to the fluctuating market. Survey results from 222 respondents aged 21-25 in Java Island reveal a strong preference for modern animation and significant interest in the Tezos Blockchain. Based on these findings, plans are underway to produce an animated Explainer Video to educate about NFTs in Indonesia, targeted at teenage and adult audiences, with a design that is engaging and narratives that are easy to understand. This video will be uploaded on YouTube, emphasizing the importance of enhancing understanding of NFTs among Indonesian artists and creators. The study underscores the need for informative, appealing, and digestible content to raise awareness about NFTs.

Keywords: *Non-Fungible Token; Video Explainer; Artist; Animation*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa, sepanjang pengetahuan saya, dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi. Saya juga menyatakan bahwa tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang telah secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumbernya dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa terdapat unsur-unsur jiplakan dalam naskah Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima konsekuensi bahwa Tugas Akhir ini akan digugurkan. Saya juga memahami bahwa gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dapat dibatalkan, serta akan menghadapi proses hukum sesuai dengan peraturan undang-undang yang berlaku, (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 15 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Calvin Pandapotan Limbong

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan Rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan *Video Explainer* Berbasis Animasi Tentang Pedoman *Non-Fungible Token* Bagi Seniman Indonesia ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan gambaran informasi tentang edukasi *Non-Fungible Token* bagi Seniman maupun Kreator Indonesia yang menginginkan wadah untuk menjual karyanya melalui *Non-Fungible Token*.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada penulis dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada orang tua, Bapak Marlon Limbong, S.H., dan Ibu Desmawati, S.E., atas kasih sayang, perawatan, dan doa yang tak henti-hentinya. Dukungan mereka, baik secara emosional maupun finansial, telah menjadi pendorong utama dalam perjalanan menyelesaikan pendidikan. Semangat dan motivasi yang diberikan adalah alasan utama dapat meraih tahap ini dalam pendidikan.
3. Kepada Adik-adik, Kiel Alfarez Limbong, Khanza Roma Uli Limbong, dan Nikholas Adam Limbong. Sebagai kakak tertua, dedikasi ini bukan hanya sebuah pencapaian pribadi, melainkan sebuah lentera yang ingin digunakan untuk menerangi jalan mereka. Inilah bukti dari perjuangan yang panjang dalam menyelesaikan kuliah, sebuah mercusuar yang kelak dapat menjadi panduan ketika mereka menapaki jenjang pendidikan setelah lulus S.
4. Kepada Adinda Dwita Putri, S.Ds., cahaya hati yang akan menyandang gelar istri, ucapan terima kasih tak terhingga atas doa dan dukungan tanpa batasnya. Kehadirannya telah menjadi sumber inspirasi dan kekuatan, menemani setiap langkah dalam perjalanan akademis ini, dari awal perkuliahan hingga puncaknya di penyelesaian perancangan.
5. Kepada Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds. sebagai pembimbing utama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
6. Kepada Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds. sebagai dosen pembimbing kedua yang telah banyak membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan.

7. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah banyak membantu dan mendidik penulis sehingga mampu menyelesaikan perkuliahan.
8. Kepada Pak Yahya Muhaimin selaku narasumber pada perancangan ini.
9. Kepada Ghifarry Rachmadhan Pharamaraditya selaku rekan satu Angkatan 2017 yang selalu menemani, dan memberi motivasi selama perancangan ini.
10. Kepada teman-teman DEKAVIR Angkatan 2017 dan DAMNKEV Angkatan 2019, yang selalu mengingatkan proses, memberi semangat dan saling memotivasi satu sama lain.

Akhir kata penulis menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan yang telah dibuat ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi dan inspirasi bagi seniman untuk tetap berkarya.

Surabaya, 15 Januari 2024

Calvin Pandapotan Limbong

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN PENGESAHAN | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| ABSTRAK..... | iii |
| PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xvi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| <i>1.1 Latar Belakang.....</i> | <i>1</i> |
| <i>1.2 Identifikasi Masalah.....</i> | <i>9</i> |
| <i>1.3 Rumusan Masalah.....</i> | <i>10</i> |
| <i>1.4 Batasan Masalah.....</i> | <i>11</i> |
| <i>1.5 Tujuan Perancangan.....</i> | <i>11</i> |
| <i>1.6 Manfaat Perancangan.....</i> | <i>12</i> |
| | |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING..... | 13 |
| <i>2.1 Tinjauan Pustakan Non – Fungible Token</i> | <i>13</i> |
| 2.1.1 Karakteristik Non – Fungible Token..... | 14 |
| 2.1.2 Cara Kerja Non – Fungible Token | 15 |
| 2.1.3 Marketplace Non – Fungible Token | 17 |
| 2.1.4 Blockchain | 20 |
| 2.1.5 Smart Contract | 22 |

| | |
|---|-----------|
| 2.2 <i>Tinjauan Pustaka Animasi</i> | 22 |
| 2.2.1 <i>Pengertian Animasi</i> | 22 |
| 2.2.2 <i>Prinsip Animasi</i> | 22 |
| 2.2.3 <i>Bentuk-bentuk Animasi</i> | 24 |
| 2.3 <i>Tinjauan Pustaka Explainer Video</i> | 26 |
| 2.3.1 <i>Video Explainer</i> | 26 |
| 2.4 <i>Tinjauan Pustaka Seniman</i> | 26 |
| 2.5 <i>Studi Eksisting</i> | 26 |
| 2.5.1 <i>Studi Eksisting Karya yang Sudah ada</i> | 27 |
| 2.5.2 <i>Studi Kompetitor</i> | 31 |
| 2.5.3 <i>Studi Komparator</i> | 36 |
| | |
| BAB III METODOLOGI DESAIN | 41 |
| 3.1 <i>Definisi Operasional Judul</i> | 41 |
| 3.1.1 <i>Animasi</i> | 41 |
| 3.1.2 <i>Explainer Video</i> | 41 |
| 3.1.3 <i>Non – Fungible Video</i> | 41 |
| 3.1.4 <i>Seniman</i> | 41 |
| 3.2 <i>Target Perancangan</i> | 42 |
| 3.3 <i>Metode Pengumpulan Data</i> | 42 |
| 3.3.1 <i>Data Primer</i> | 42 |
| 3.3.2 <i>Data Sekunder</i> | 44 |
| 3.4 <i>Teknik Sampling</i> | 46 |
| 3.4.1 <i>Populasi</i> | 46 |
| 3.4.2 <i>Sample</i> | 47 |

| | |
|--|-----------|
| 3.5 Tahapan Perancangan | 48 |
| 3.6 Teknik Analisis Data..... | 51 |
| 3.7 Alur Berfikir | 51 |
| BAB IV ANALISIS DATA | 52 |
| 4.1 Analisa Data..... | 52 |
| 4.1.1 Wawancara | 52 |
| 4.1.2 Kuesioner | 55 |
| 4.2 Analisis Data 5W + 1H..... | 56 |
| 4.3 Analisis Consumer Insight | 58 |
| 4.4 Analisis Consumer Journey dan Point of Contact | 58 |
| 4.4.1 Analisis Consumer Journey | 58 |
| 4.4.2 Point of Contact | 60 |
| 4.5 Sintesa Data | 61 |
| 4.5.1 Tujuan Media | 61 |
| 4.6 Unique Selling Point | 63 |
| BAB V KONSEP PERANCANGAN..... | 64 |
| 5.1 Perumusan Konsep..... | 64 |
| 5.1.1 Alur Pemikiran Keyword | 64 |
| 5.1.2 Keyword..... | 64 |
| 5.1.3 What to Say..... | 65 |
| 5.1.4 How to Say..... | 65 |
| 5.2 Definisi Keyword..... | 66 |
| 5.2.1 Makna Denotasi | 66 |
| 5.2.2 Makna Konotasi | 66 |

| | |
|---|-----------|
| 5.3 Konsep Verbal | 67 |
| 5.3.1 Judul Video Animasi Explainer | 67 |
| 5.3.2 Gaya Bahasa | 68 |
| 5.3.3 Deskripsi Konten | 69 |
| 5.4 Konsep Visual | 71 |
| 5.4.1 Storyboard..... | 71 |
| 5.4.2 Sketsa Karakter | 76 |
| 5.4.3 Ilustrasi dan Animasi | 77 |
| 5.4.4 Warna | 79 |
| 5.4.5 Tipografi..... | 81 |
| 5.5 Konsep Audio | 83 |
| 5.5.1 Voiceover | 83 |
| 5.5.2 Sound Effects | 83 |
| 5.6 Konsep Media..... | 91 |
| 5.6.1 Media Utama..... | 91 |
| 5.6.2 Media Pendukung | 91 |
| BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN | 92 |
| 6.1 Alternatif Desain | 92 |
| 6.1.1 Rough Design | 92 |
| 6.1.2 Komprehensif Desain | 94 |
| 6.1.3 Desain Final | 98 |
| 6.2 Konten Breakdown | 99 |
| 6.2.1 Pembukaan Video Explainer..... | 99 |
| 6.2.2 Isi Video Explainer | 100 |
| 6.2.3 Kesimpulan Video Explainer | 107 |
| 6.2.4 Penutup Video Explainer | 108 |

| | |
|--|------------|
| <i>6.3 Media Pendukung</i> | 109 |
| <i>6.4 Media Promosi</i> | 118 |
| <i>6.5 Rancangan Anggaran Project</i> | 118 |
| 6.5.1 Biaya Produksi Media Utama Perancangan..... | 119 |
| 6.5.2 Biaya Produksi Media Pendukung Perancangan | 119 |
| 6.5.3 Total Rancangan Anggaran Project..... | 121 |
| BAB VII PENUTUP | 122 |
| 7.1 <i>Kesimpulan</i> | 122 |
| 7.2 <i>Saran</i> | 123 |
| DAFTAR PUSTAKA | 124 |
| PROFIL PENULIS | 128 |
| LAMPIRAN | 129 |

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR BAB I

| | |
|--|---|
| <i>Gambar 1. 1 Everyday: The First 5000 Days</i> | 4 |
| <i>Gambar 1. 2 NFT Cuitan Tweet pertama Jack Dorsey yang lelang di Valuables By Cent</i> | 6 |
| <i>Gambar 1. 3 Karya 53 Never Forgotten di Platform NFT objkt.com</i> | 7 |

GAMBAR BAB II

| | |
|--|----|
| <i>Gambar 2. 1 Contoh NFT pada Marketplace objkt.com dengan Blockchain Tezos</i> | 13 |
| <i>Gambar 2. 2 Jenis Karakteristik pada NFT</i> | 15 |
| <i>Gambar 2. 3 Perbedaan Fungible dan Non-Fungible</i> | 16 |
| <i>Gambar 2. 4 NFT Marketplace SuperRare</i> | 17 |
| <i>Gambar 2. 5 NFT Marketplace Foundation</i> | 17 |
| <i>Gambar 2. 6 NFT Marketplace OpenSea</i> | 18 |
| <i>Gambar 2. 7 NFT Marketplace Nifty Gateway</i> | 18 |
| <i>Gambar 2. 8 NFT Marketplace Rarible</i> | 19 |
| <i>Gambar 2. 9 NFT Marketplace objkt.com</i> | 19 |
| <i>Gambar 2. 10 NFT Explained In 5 Minutes by Simplilearn</i> | 27 |
| <i>Gambar 2. 11 Layout Video dari Video Explainer Simplilearn</i> | 28 |
| <i>Gambar 2. 12 Warna dari Video Explainer Simplilearn</i> | 28 |
| <i>Gambar 2. 13 Tipografi dari Video Explainer Simplilearn</i> | 28 |
| <i>Gambar 2. 14 Visual dari Video Explainer Simplilearn</i> | 29 |
| <i>Gambar 2. 15 Kekurangan dari Video Explainer Simplilearn</i> | 30 |
| <i>Gambar 2. 16 NFT's Explained in 4 minutes! dari Simply Explained</i> | 31 |
| <i>Gambar 2. 17 Layout Video dari Video Explainer Simply Explained</i> | 32 |
| <i>Gambar 2. 18 Warna dari Video Explainer Simply Explained</i> | 33 |
| <i>Gambar 2. 19 Tipografi dari Video Explainer Simply Explained</i> | 33 |
| <i>Gambar 2. 20 Visual dari Video Explainer Simply Explained</i> | 34 |
| <i>Gambar 2. 21 Kekurangan dari Video Explainer Simplilearn</i> | 35 |
| <i>Gambar 2. 22 NFTs Are Fueling a Boom in Digital Art. Here's How They Work WSJ</i> | 36 |
| <i>Gambar 2. 23 Layout Video dari Video Explainer Wall Street Journal</i> | 37 |
| <i>Gambar 2. 24 Warna dari Video Explainer Wall Street Journal</i> | 37 |

| | |
|--|----|
| <i>Gambar 2. 25 Tipografi dari Video Explainer Wall Street Journal.</i> | 38 |
| <i>Gambar 2. 26 Visual dari Video Explainer Wall Street Journal.</i> | 38 |
| <i>Gambar 2. 27 Kekurangan dari Video Explainer Wall Street Journal.</i> | 39 |

GAMBAR BAB III

| | |
|---|----|
| <i>Gambar 3. 1 Foto Yahya Muhaimin dengan merchandise Si Juki</i> | 43 |
| <i>Gambar 3. 2 Alur Berfikir</i> | 51 |

GAMBAR BAB V

| | |
|--|----|
| <i>Gambar 5. 1 Alur Pemikiran Keyword</i> | 64 |
| <i>Gambar 5. 2 Sketsa Karakter</i> | 76 |
| <i>Gambar 5. 3 Konsep Ilustrasi</i> | 78 |
| <i>Gambar 5. 4 Konsep Warna</i> | 80 |
| <i>Gambar 5. 5 Konsep Tipografi</i> | 82 |
| <i>Gambar 5. 6 Voiceover menggunakan Artificial Intelligence</i> | 83 |
| <i>Gambar 5. 7 Binary Code Sound Effects</i> | 84 |
| <i>Gambar 5. 8 Digital Data Counters Sound Effects</i> | 84 |
| <i>Gambar 5. 9 Yay Sound Effects</i> | 85 |
| <i>Gambar 5. 10 Cash Money Sound Effect</i> | 85 |
| <i>Gambar 5. 11 Cartoon Phone Talking Sound Effect</i> | 86 |
| <i>Gambar 5. 12 Wrong Answer Sound Effect</i> | 86 |
| <i>Gambar 5. 13 Huh Sound Effect</i> | 87 |
| <i>Gambar 5. 14 Binary Code Sound Effects</i> | 87 |
| <i>Gambar 5. 15 Checkmark Sound Effect</i> | 87 |
| <i>Gambar 5. 16 Mister Horse Premiere Composer</i> | 88 |

GAMBAR BAB VI

| | |
|---|----|
| <i>Gambar 6. 1 Alternatif Sketsa Karater</i> | 92 |
| <i>Gambar 6. 2 Sketsa Terpilih</i> | 93 |
| <i>Gambar 6. 3 Proses Desain Karakter</i> | 94 |
| <i>Gambar 6. 4 Pembuatan Karakter Pendukung</i> | 95 |

| | |
|---|-----|
| <i>Gambar 6. 5 Pengenalan Karakter</i> | 95 |
| <i>Gambar 6. 6 Proses Visual Animasi Ekspresi Narator</i> | 96 |
| <i>Gambar 6. 7 Aset Desain Kebutuhan Animasi</i> | 97 |
| <i>Gambar 6. 8 Aset Referensi Konten Animasi</i> | 97 |
| <i>Gambar 6. 9 Desain Final</i> | 98 |
| <i>Gambar 6. 10 Pembukaan Video Explainer Menampilkan Logo KREASINFT</i> | 99 |
| <i>Gambar 6. 11 Latar Belakang Video Explainer Menampilkan Pelelangan Karya Beeple</i> .. | 100 |
| <i>Gambar 6. 12 Pertanyaan Umum Tentang NFT</i> | 101 |
| <i>Gambar 6. 13 Pengertian Fungible Token</i> | 101 |
| <i>Gambar 6. 14 Cara Kerja Fungible Token</i> | 102 |
| <i>Gambar 6. 15 Pengertian Non-Fungible Token</i> | 102 |
| <i>Gambar 6. 16 Cara Kerja Non-Fungible Token</i> | 103 |
| <i>Gambar 6. 17 Orisinalitas Karya NFT</i> | 103 |
| <i>Gambar 6. 18 Identitas Karya Yang Dipublikasi NFT</i> | 104 |
| <i>Gambar 6. 19 Pengertian Blockchain Pada NFT</i> | 104 |
| <i>Gambar 6. 20 Autentikasi Pada Karya NFT</i> | 105 |
| <i>Gambar 6. 21 Sertifikasi NFT</i> | 105 |
| <i>Gambar 6. 22 Hak Kreator Dan Kolektor</i> | 106 |
| <i>Gambar 6. 23 NFT Sebagai Media Transaksi Selain Karya Seni</i> | 107 |
| <i>Gambar 6. 24 Kesimpulan Video Explainer</i> | 107 |
| <i>Gambar 6. 25 Penutup Video Explainer</i> | 108 |
| <i>Gambar 6. 26 Sticker Pack</i> | 109 |
| <i>Gambar 6. 27 Botol Minum Tumbler</i> | 110 |
| <i>Gambar 6. 28 Kaos</i> | 111 |
| <i>Gambar 6. 29 Kalender Meja</i> | 112 |
| <i>Gambar 6. 30 Totebag</i> | 113 |
| <i>Gambar 6. 31 Sketchbook A5</i> | 114 |
| <i>Gambar 6. 32 Glitter Marker Pen</i> | 115 |
| <i>Gambar 6. 33 Lampu Meja Belajar LED</i> | 116 |
| <i>Gambar 6. 34 Jam Meja LED Digital</i> | 117 |
| <i>Gambar 6. 35 Instagram Feed</i> | 118 |

DAFTAR TABEL

TABEL BAB II

| | |
|---|----|
| <i>Tabel 2.1 Karakteristik Blockchain</i> | 21 |
| <i>Tabel 2.2 Informasi Studi Eksisting</i> | 27 |
| <i>Tabel 2.3 Informasi Studi Kompetitor</i> | 31 |
| <i>Tabel 2.4 Informasi Studi Komparator</i> | 36 |

TABEL BAB III

| | |
|--|----|
| <i>Tabel 3.1 Demografis Dari Populasi</i> | 46 |
| <i>Tabel 3.2 Psikografis Dari Populasi</i> | 46 |

TABEL BAB IV

| | |
|--|----|
| <i>Tabel 4.1 Demografis Dari Who</i> | 56 |
| <i>Tabel 4.2 Analisis Consumer Journey</i> | 59 |

TABEL BAB V

| | |
|-----------------------------------|----|
| <i>Tabel 5.1 Storyboard</i> | 75 |
|-----------------------------------|----|

TABEL BAB VI

| | |
|---|-----|
| <i>Tabel 6.1 Biaya Produksi Media Utama Perancangan</i> | 119 |
| <i>Tabel 6.2 Biaya Produksi Media Pendukung Perancangan</i> | 120 |
| <i>Tabel 6.3 Total Rancangan Anggaran Project</i> | 121 |