

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan teknologi digital sudah dikenal luas di seluruh dunia. Perkembangan teknologi digital ini dapat membantu manusia mempermudah pekerjaan sehari-harinya. Perkembangan ini mampu masuk ke dalam berbagai aspek seperti pendidikan, kesehatan, kesenian, keamanan, dan masih banyak lagi. Dalam aspek kesenian, salah satu contoh perkembangan teknologi digital adalah penggunaan aset digital yang dinamakan *non-fungible token* atau NFT dimana aset tersebut menjadi kesempatan untuk semua kalangan memulai bisnis baru.

Non-fungible token (NFT) adalah aset dengan keunikan yang ada dalam dunia digital yang tidak memungkinkan NFT untuk ditukar atau setara satu sama lain (Fachmi & Mayesti, 2022). Dari penjelasan Setyawan dkk., (2022) NFT merupakan aset digital yang bisa diperjual-belikan layaknya properti, tetapi aset tersebut tidak dalam bentuk nyata melainkan dianggap sebagai token digital (mata uang digital yang beroperasi di dalam sistem blockchain koin) yang bentuknya serupa dengan sertifikat kepemilikan untuk aset virtual maupun fisik. NFT bisa meliputi karya seni digital, gambar GIF, video, fotografi, avatar virtual, dan karya desainer, namun karya yang populer untuk dijadikan NFT adalah karya seni digital.

Nilai dari suatu NFT bisa bernilai tinggi karena NFT itu sendiri dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kelangkaan, penciptanya, maupun nilai yang dari NFT itu sendiri. Meskipun NFT ini dianggap sebagai aset, namun NFT tidak diperjual-belikan seperti aset secara fisik yang menggunakan mata uang riil. NFT diperjual-belikan secara *online* dan transaksinya menggunakan cara *Cryptocurrency* atau mata uang kripto seperti *Ethereum* yang menggunakan teknologi berbasis *blockchain*. *Blockchain* sendiri merupakan teknologi yang digunakan sebagai system penyimpanan data digital yang terhubung melalui kriptografi yaitu ilmu yang mempelajari teknik-teknik matematika yang berkaitan dengan aspek keamanan informasi (Torbeni et al., 2022). Pembelian NFT ini dilakukan secara

online melalui pasar NFT atau *platform website* yang menyediakan jual-beli NFT. Terdapat banyak *platform website* yang menyediakan jual-beli NFT, salah satu yang populer yaitu OpenSea. OpenSea menjadi salah satu platform yang mawadahi jual-beli NFT secara online yang sering digunakan orang-orang dalam bertransaksi NFT. Berdasarkan data dari The Block, data dari tahun 2021 menunjukkan adanya kenaikan dan penurunan penjualan NFT.

Tabel 1. 1 Jumlah Penjualan NFT tahun 2021-2022

Bulan	Jumlah (USD)	% Perubahan
Januari 2021 – April 2021	642,07 juta	-
Mei 2021 – Agustus 2021	4.42 miliar	588,39%
September 2021 – Desember 2021	10.67 miliar	101,41%
Januari 2022 – April 2022	17.06 miliar	58,88%
Mei 2022 – September 2022	5.68 miliar	-66,70%

Sumber : Website *TheBlock.co* 2022

Pada tabel 1.1 diatas, tercatat pada awal tahun 2021 terjadi kenaikan peminatan NFT dengan jumlah kenaikan mencapai 817,2%. Hal ini terus terjadi hingga bulan Januari 2022 dengan total kenaikan 896,47%. Namun pada tahun 2022, pasar NFT mengalami penurunan dikarenakan turunnya harga jual mata uang *crypto* dan sejenisnya yang menyebabkan harga NFT turun drastis. Penurunan mata uang tersebut terjadi karena aksi jual besar-besaran oleh investor di tengah kekhawatiran inflasi yang meningkat. Investor juga terus menjauh dari aset berisiko, yang juga mencerminkan pasar saham (Pratomo, 2022). Alasan lain mengapa penurunan mata uang *crypto* terjadi karena pasar yang masih tertekan sejak perilsan data inflasi Amerika Serikat yang terus meninggi (Olavia, 2022).

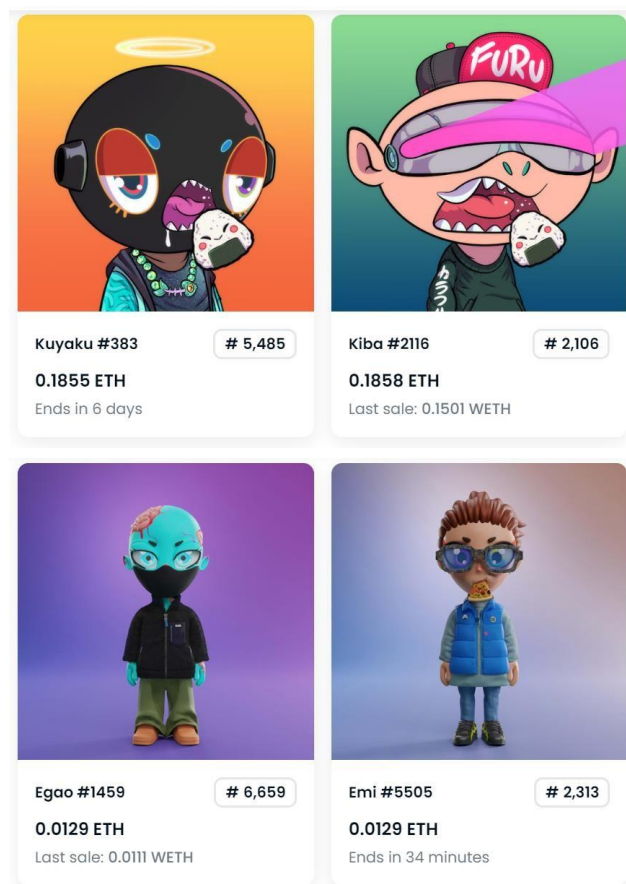
NFT di Indonesia mulai *booming* sejak fenomena *Ghozali Everyday* yang karyanya telah terjual sebanyak 933 NFT dengan nilai 277 ETH atau setara dengan 13.3 miliar rupiah. Ghozali awalnya menjual foto selfienya di *platform* Opensea yang hanya dibanderol dengan harga 0,001 ETH atau sekitar Rp45 ribu. Namun harga penjualan tertinggi dari salah satu fotonya kini mencapai 11 ETH atau sekitar Rp47 miliar. Sejak munculnya fenomena tersebut, mulai bermunculan pembuat karya NFT dengan berbagai latar belakang. Dan minat masyarakat terhadap NFT semakin meningkat.



Gambar 1. 1 NFT Karafuru
Sumber: Website google.com 2022

Pada awal tahun 2022, salah satu karya NFT Indonesia baru saja muncul, yaitu adalah Karafuru. Walaupun baru saja debut, namun NFT ini sudah terkenal di seluruh dunia. Karafuru dibuat oleh Willy yang bekerja sama dengan *Museum of Toys* dan *Urban Sneakers Society*. Harga satuan dari Karafuru bisa mencapai 4 ETH atau 160 juta rupiah. NFT Karafuru buatan Indonesia ini memiliki sekitar 5.600 koleksi NFT berdasarkan akun Instagram Karafuru. Sebagian besar dari koleksi Karafuru menampilkan 12 karakter dengan gambar 2 dimensi yang menggambarkan animasi-animasi lucu. Sejak peluncurannya pada awal tahun 2022, terpantau dari media *platform* bisnis dan hiburan *The Bizin* bahwa koleksi NFT Karafuru ini telah terjual hingga mencapai 5.555 unit yang membuat Karafuru tembus berada di urutan ke-9 pada platform Opensea (Lestanti, 2022).

Karafuru menawarkan produk berupa NFT karya seni digital bergambar 2 dimensi dan 3 dimensi. Selain itu, Karafuru juga menawarkan produk fisik berupa barang-barang yang dapat digunakan sehari-hari seperti topi, baju, tas, dan masih banyak lagi. Dari *platform* asli Karafuru di *website* Karafuru.io, semua yang bersangkutan mengenai Karafuru dapat dilihat di website tersebut mulai dari berita, galeri, karakter-karakter Karafuru, event, dan *marketplace*. *Marketplace* disini akan dialihkan langsung ke *platform* Opensea dimana Karafuru menjual karya NFTnya di platform tersebut. Di platform tersebut, Karafuru memiliki 2 akun, yaitu Karafuru yang menampilkan gambar 2 dimensi dan Karafuru x HYPEBEAST x atmos yang merupakan hasil kolaborasi dengan perusahaan mode HYPEBEAST dan atmos dengan menampilkan gambar 3 dimensi.



Gambar 1. 2 Penjualan NFT Karafuru di Opensea
Sumber: Website Opensea.io 2022

Item Karafuru dimiliki oleh 3.700 *owner* dari berbagai negara. Hal ini disebabkan karena minat masyarakat untuk memperjual-belikan aset dan karya seni digital melalui NFT semakin tinggi, seiring dengan pengetahuan mereka soal manfaatnya dan peluang pada pertumbuhan ekonomi kreatif dan digital. Selain itu, peningkatan peminat NFT ini disebabkan oleh beberapa hal seperti semakin banyaknya orang yang menggunakan aset *cryptocurrency*, menjadi sumber penghasilan yang stabil hingga bertahun-tahun.

Secara online, Opensea adalah *platform website online* yang digunakan sebagai media jual-beli karya NFT. Secara *offline*, tempat jual-beli fisik karya NFT berupa galeri. Galeri seni rupa merupakan tempat atau wadah untuk memproduksi hasil karya seni, menampilkan, dan memperjualkan hasil karya para seniman kepada peminat seni rupa (Lay do Rego, dkk, 2020). Pada galeri seni rupa, peminat dapat melihat karya-karya berupa patung ataupun lukisan yang disajikan secara sistematis. Galeri seni rupa pun mampu membagi ilmu pengetahuan tentang seni kepada para masyarakat. Galeri NFT sudah tersebar di seluruh dunia, salah satunya berada di Indonesia.



Gambar 1. 3 Galeri Superlative Secret Society di Bali
Sumber : Website twitter.com/superlatives 2022

Salah satu galeri NFT yang berada di Indonesia ada di Bali. Galeri *Superlative Secret Society* di Bali ini menjadi satu-satunya galeri yang menjual karya-karya NFT di Indonesia. Tampilan bangunan galeri tersebut menggunakan langgam kontemporer yang menggunakan warna abu-abu dan putih dengan fasad unik yang menampilkan elemen geometri kotak dan lingkaran sehingga

menimbulkan kesan baru dan menarik. Galeri ini digunakan sebagai wadah untuk seniman-seniman karya NFT untuk memamerkan produk NFT mereka dengan metode display menggunakan layar proyeksi seperti pigura. Galeri NFT diperlukan sebagai aspek perantara antara seniman NFT dengan pembeli. NFT Karafuru memerlukan galeri dikarenakan belum adanya wadah untuk memamerkan produk-produk Karafuru di tempat fisik dan hanya pada *website* resmi Karafuru. Dengan Karafuru yang merupakan karya anak bangsa yang sudah mendunia, galeri sebagai perantara menjadi satu-satunya wadah yang diperlukan dalam NFT. Hanya ada satu wadah Karafuru yang digunakan di Jakarta, yaitu adalah *production house* Karafuru.

Jakarta merupakan kota pusat yang memiliki banyak usaha di dalamnya. *Production house* ini berfungsi sebagai penyedia jasa desain grafis dan video untuk pelanggan yang ingin membeli karya karafuru secara langsung. Selain sebagai lokasi *production house*. Jakarta juga merupakan kota dengan pertumbuhan ekonomi yang sudah lebih tinggi dibandingkan wilayah lain. Tingkat pendidikan dan kualitas sumberdaya manusia di Jakarta juga relatif lebih maju dan lebih baik sehingga orang-orang dari luar kota berbondong-bondong mencari kesempatan untuk hidup lebih baik di Jakarta.

Sebagai karya yang menggunakan perkembangan teknologi masa kini, NFT dirasa sangat mewakili kehidupan milenial dimana penggunaan media teknologi difungsikan sebagai alat utama dari karya-karya NFT. Maka dari itu, sebagai karya yang mewakilkan masa kini, pendekatan yang digunakan untuk mendesain galeri ini adalah Arsitektur Futuristik. Prinsip dasar dari arsitektur futuristik mempunyai arti berorientasi ke masa depan dimana citra bangunannya memberikan kesan bahwa bangunan tersebut selalu mengikuti perkembangan zaman yang dapat dilihat dari bentuk atau citra bangunannya (Krisdianto, Purwantiasning, dan Aqli, 2018).

Dengan menilik Galeri NFT *Superlative Secret Society* di Bali, pentingnya diusulkan galeri NFT di Jakarta sebagai kota metropolis di Indonesia supaya mampu mewadahi pencinta koleksi NFT di Indonesia. Selain itu, NFT juga mampu membangun kreativitas kalangan-kalangan anak muda sehingga dibutuhkan sebuah wadah yang mampu memberikan tempat yang berfungsi sebagai sebuah perantara

antara penjual dan pembeli dan juga sebagai tempat untuk kalangan-kalangan anak muda untuk menyalurkan ide-idenya. Maka dari itu, galeri NFT dibutuhkan sebagai tempat yang mampu memberikan fasilitas-fasilitas yang dapat mengembangkan minat dan bakat kalangan-kalangan anak muda di bidang seni.

1.2. Tujuan dan Sasaran

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan Galeri NFT Karafuru di Jakarta dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik ini adalah:

1. Memberikan kesan bahwa produk NFT yang merupakan produk milenial dengan memiliki visi mengikuti tren-tren teknologi masa kini maupun kedepannya
2. Menyediakan wadah untuk mengapresiasi karya NFT
3. Menyajikan sarana mengenalkan NFT kepada masyarakat secara nyata

Sedangkan sasaran yang ingin dicapai dengan dirancangnya Galeri NFT Karafuru di Jakarta dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik ini adalah:

1. Merancang galeri NFT dengan menerapkan pendekatan Arsitektur Futuristik agar pengunjung dapat merasakan kedekatan antara objek NFT dan bangunan.
2. Memberikan ruang-ruang untuk mengapresiasi karya NFT dengan menggunakan ruang showroom dan ruang display
3. Menyediakan ruang pameran untuk sarana memperkenalkan NFT kepada masyarakat

1.3. Batasan Asumsi

Pada objek rancangan Tugas Akhir yang berjudul Galeri *Non-Fungible Token* (NFT) Karafuru di Jakarta dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik memiliki batasan – batasan yang dapat dijadikan acuan bagi pelaksanaan perancangan yaitu:

- Galeri di desain untuk masyarakat ataupun komunitas penggemakoleksi NFT

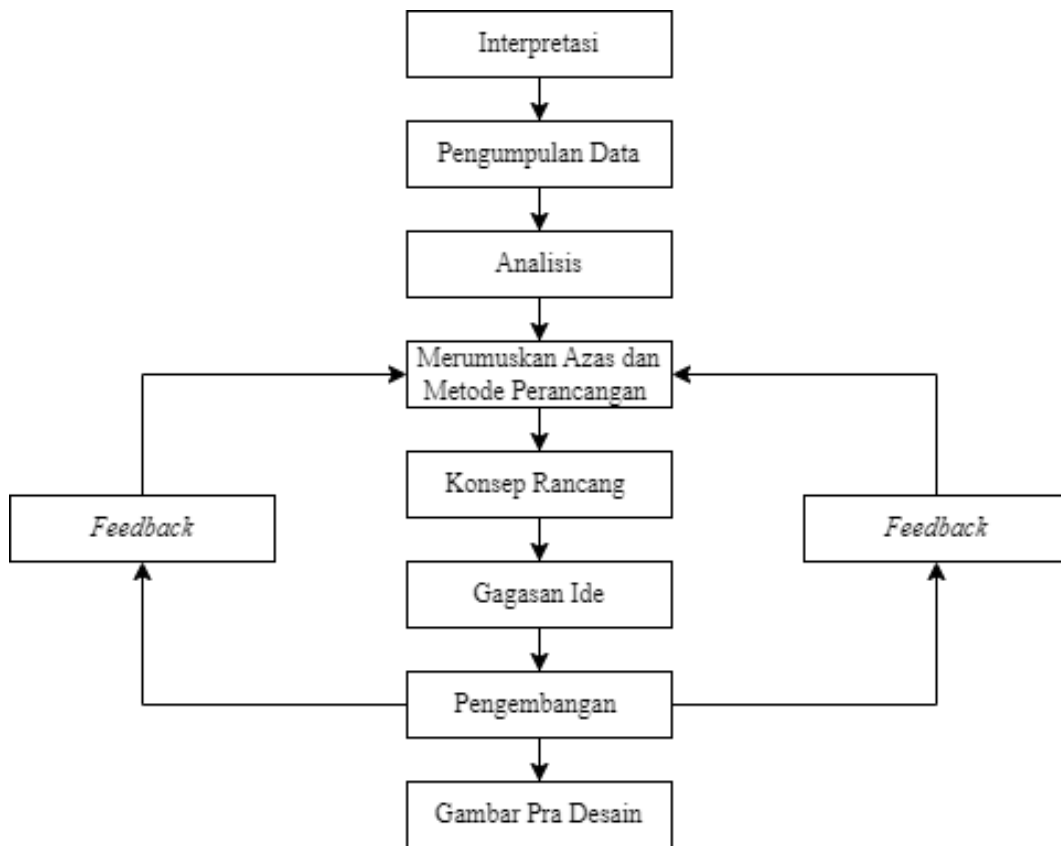
- Objek rancangan dioperasikan 10 jam, mulai pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 22.00 WIB dan beroperasi setiap hari.
- Staff pengelola galeri bekerja selama 10 jam, mulai pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 22.00 WIB.

Adapun asumsi arsitektural maupun non-arsitektural proyek Galeri *Non-Fungible Token* (NFT) Karafuru di Jakarta dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik ini adalah:

- Bangunan Galeri *Non-Fungible Token* (NFT) diasumsikan sebagai bangunan milik swasta dengan sumber dana berasal dari investor.
- Daya tampung pengunjung Galeri *Non-Fungible Token* (NFT) di asumsikan berjumlah 800 orang setiap harinya.
- Rancangan diasumsikan mampu menampung kegiatan selama 10 tahun mendatang, sehingga bisa diprediksikan meningkatkan jumlah pengguna dan penggemar karya NFT.

1.4. Tahapan Perancangan

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan Galeri *Non-fungible Token* (NFT) Karafuru di Jakarta dengan Pendekatan Arsitektur Futuristik antara lain tahap utama mulai dari penentuan judul, apabila telah menemukan judul yang tepat maka dapat dilanjutkan dengan cara mengumpulkan data hasil riset sesuai dengan judul yang telah di pilih. Pengumpulan data tersebut dibagi menjadi dua yaitu pengumpulan secara primer dan sekunder. Pengumpulan secara primer yaitu dengan wawancara dan observasi dan pengumpulan data secara sekunder adalah pengumpulan data melewati literatur dan internet. Setelah mendapatkan data-data yang di perlukan langkah selajutnya adalah menganalisa data tersebut ke dalam sebuah rancangan yang akan di rancang yang kemudian dilanjutkan dengan merumuskan metode rancang dan kemudian pembuatan konsep rancang dan gagasan ide. Setelah semua telah direncanakan, kemudian membuat gambar pra desain yang adalah Tugas Akhir.



Gambar 1. 4 Tahapan Perancangan
 Sumber : Kerangka Kerja Azas dan Metode Perancangan

1.5 Sistematika Laporan

Sistematika penyusunan proposal tugas akhir ini disusun dalam 5 bab yang pokok dari bahasannya diuraikan sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan, bab ini menjelaskan tentang fakta – fakta mengenai karya NFT yang akan dibuatkan galeri. Selain itu dijelaskan juga potensi apa saja yang ada di area rancangan, sehingga timbul maksud dan tujuan dari perancangan galeri.

BAB II. Tinjauan Objek Rancang, Dalam bab ini akan menjelaskan secara mendasar dari judul yang telah dipilih. Kemudian dilanjutkan dengan tinjauan umum, tinjauan khusus, dan studi banding (literatur dan lapangan) yang akan menjadi bahan pertimbangan merancang tugas akhir ini. Tinjauan umum berisi

literatur yang dapat berasal dari data wawancara maupun literatur. Sedangkan tinjauan khusus adalah studi objek dengan jenis yang sama dengan objek perancangan, kajian studi khusus tersebut dapat dijadikan acuan dalam merancang. Selanjutnya dilakukan studi banding antara literatur / internet / data hasil survei lapangan yang bertujuan sebagai refleksi nyata dari permasalahan apa saja yang timbul dan solusi desain yang dapat diaplikasikan kedalam objek perancangan.

BAB III. Tinjauan Lokasi perancangan, pada bab ini dibagi menjadi 3 sub bab. Dimulai dari kondisi fisik lokasi, aksesibilitas, potensi lingkungan, infrastruktur kota dan peraturan bangunan.

BAB IV. Pada bab ini membahas mengenai Analisa Perancangan. Mulai dari Analisa Site, Analisa Ruang, Serta Analisa bentuk dan Tampilan Analisa *Site* menyerupai tinjauan lokasi.

BAB V. Konsep Rancang, pada bab ini semua konsep telah dijelaskan seperti tema yang akan digunakan dalam objek perancangan yaitu arsitektur hijau yang dapat beradaptasi dengan pola dan perilaku pengguna serta kondisi lingkungan objek perancangan.

BAB VI. Aplikasi Rancangan, pada bab ini rancangan akan divisualisasikan dalam bentuk gambar denah, tampak, potongan, layout plan, site plan serta bentuk 3 dimensi dan rancangan.