

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG NON-  
FUNGIBLE TOKEN (NFT) UNTUK SENIMAN DIGITAL**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Rayhan Devara**

**00000010956**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2022**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG NON-  
FUNGIBLE TOKEN (NFT) UNTUK SENIMAN DIGITAL**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Rayhan Devara**

**00000010956**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Rayhan Devara

Nomor Induk Mahasiswa : 00000010956

Program Studi : VBD

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG NFT (NON-FUNGIBLE TOKEN) UNTUK SENIMAN DIGITAL**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 14 Juni 2022



(Rayhan Devara)

U M M  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

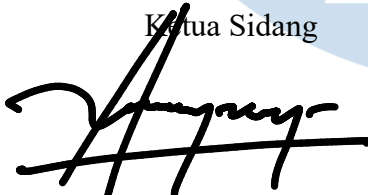
## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul  
**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG NON-FUNGIBLE  
TOKEN (NFT) UNTUK SENIMAN DIGITAL**

Oleh  
Nama : Rayhan Devara  
NIM : 00000010956  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 15 Juni 2022  
Pukul 14.30 s.d 15.15 WIB dan dinyatakan  
LULUS  
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.  
0318127603/L00011

Penguji



Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.  
0416066807/E069425

Pembimbing



Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.  
0314068103/E025246

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rayhan Devara

NIM : 00000010956

Program Studi : VBD

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT) UNTUK SENIMAN DIGITAL**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 29 Juni 2022

Yang menyatakan,



(Rayhan Devara)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi tentang Non-Fungible Token (NFT) untuk Seniman Digital”.

NFT sudah menjadi perbincangan hangat di kalangan seniman digital, ditambah dengan viralnya kesuksesan Ghozali Everyday, Karafuru, Beeple dan karya NFT lainnya, semua orang ingin mencoba menjual karyanya sebagai NFT. Namun, berdasarkan riset yang dilakukan oleh penulis dalam perancangan ini, masih banyak seniman digital yang belum mengetahui secara dalam informasi tentang NFT dikarenakan industri ini masih tergolong baru dan informasinya yang tersedia saat ini kurang mendalam, berserakan di internet, dan sulit untuk menemukan yang memadai. Ditambah dengan banyaknya media yang memberitakan kesuksesan NFT tanpa memberitahu cara kerjanya.

Maka dari itu tujuan penulis memilih topik ini adalah ingin membuat sebuah perancangan media informasi mengenai NFT bagi seniman digital agar dapat membantu dan memudahkan seniman digital yang ingin menjual karyanya lewat NFT. Adapun tujuan lainnya yaitu agar penulis dapat memenuhi persyaratan akademik dalam mendapatkan gelar sajana (S.Ds.).

Ucapan terima kasih tidak lupa diberikan kepada berbagai pihak atas bimbingan, bantuan, serta doanya, dengan begitu laporan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Berbagai pihak tersebut antara lain:

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

3. Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
4. Michelle Sherrina, selaku seniman NFT yang ingin meluangkan waktunya sebagai narasumber wawancara.
5. Ilyas Kridia, selaku seniman konvensional yang telah memberikan pendapat tentang industri NFT.
6. Maochwan, Noction, Alpojays, dan Arzenaers, selaku seniman-seniman NFT sekaligus penyedia dan penulis konten untuk buku ilustrasi NFT ini.
7. Seluruh teman komunitas NFT yang bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber penulis dan membantu perancangan ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Harapan penulis untuk para pembaca dengan adanya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi mereka terutama para seniman digital yang ingin mempelajari dan mendapat ilmu tentang industri NFT. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih untuk mengakhiri kata pengantar tersebut. Apabila terdapat kesalahan dan kekurangan, penulis memohon maaf dan bersedia untuk menerima berbagai kritikan dan saran dari pembaca untuk kemajuan kedepannya.

Tangerang, 16 Juni 2022



(Rayhan Devara)

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT) UNTUK SENIMAN DIGITAL

(Rayhan Devara)

## ABSTRAK

NFT adalah sebuah media digital baru yang sedang naik tren karena memiliki potensi dan nilai yang sangat tinggi. Salah satu potensinya adalah sebagai media baru untuk menjual karya digital yang menjanjikan. Mulai banyak masyarakat terutama seniman digital yang ingin mencoba menjual karyanya lewat NFT karena melihat kesuksesan yang diberitakan dimana-mana. Namun, banyak dari mereka yang tidak cukup berhasil menjual karyanya, bahkan takut untuk mencoba. Hal ini disebabkan karena sulitnya menemukan informasi seputar NFT yang informatif dan komunikatif bagi para seniman digital. Dari permasalahan ini, penulis ingin membuat sebuah perancangan media informasi mengenai NFT bagi seniman digital yang berbentuk buku ilustrasi. Buku adalah media yang cocok sebagai media informasi dari topik ini karena terjangkau, lebih mudah di akses, serta praktis. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan adalah kualitatif dan kuantitatif, dengan wawancara, observasi, dan kuesioner. Penulis berharap dengan perancangan buku sebagai media informasi ini, para seniman digital dapat belajar dan dimudahkan dalam mencari informasi seputar industri NFT yang informatif dan komunikatif sehingga dapat berhasil menjual karyanya dengan baik dan benar.

**Kata kunci:** NFT, seniman digital, buku ilustrasi





# ILLUSTRATION BOOK DESIGN ABOUT NFT NON-FUNGIBLE TOKEN (NFT) FOR DIGITAL ARTIST

(Rayhan Devara)

## ***ABSTRACT (English)***

*NFT is a new digital media that is on the rise because it has very high potential and value. One of its potentials is a new and promising medium to sell digital works. Many people, especially digital artists, want to try sell their work through NFT because they see the success that is being reported everywhere. However, many of them are not quite successful in selling their work, even afraid to try. This is due to the difficulty of finding informative and communicative information about NFT for digital artists. Because of this problem, the author wants to make a design of information media about NFT for digital artists in the form of an illustration book. Books are suitable media as information media on this topic because they are affordable, easier to access, and practical. The research methods used in the design are qualitative and quantitative, such as interviews, observations, and questionnaires. The author hopes that by designing books as a medium of information, digital artists can learn and make it easier to find information about the NFT industry that is informative and communicative so that they can successfully sell their work properly and correctly.*

***Keywords:*** *NFT, digital artist, illustration book*

UMMN

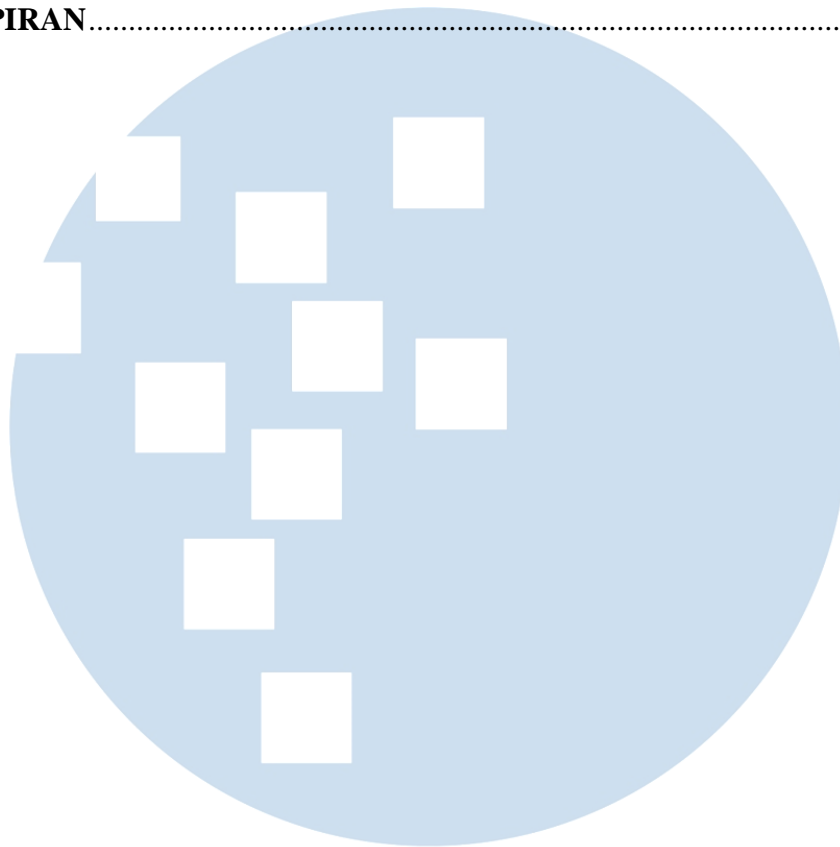
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir</b> .....	4
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir</b> .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
<b>2.1 Media Informasi</b> .....	5
<b>2.2 Buku</b> .....	7
<b>2.2.1 Fungsi Buku</b> .....	7
<b>2.2.2 Jenis Buku</b> .....	7
<b>2.2.3 Anatomi Buku</b> .....	9
<b>2.3 Tipografi</b> .....	12
<b>2.4 Warna</b> .....	14
<b>2.5 Ilustrasi</b> .....	15
<b>2.5.1 Fungsi Ilustrasi</b> .....	15
<b>2.5.2 Jenis Ilustrasi</b> .....	18
<b>2.6 NFT (Non-Fungible Token)</b> .....	19
<b>2.6.1 Token, Cryptocurrency, dan Blockchain</b> .....	19
<b>2.6.2 Jenis NFT</b> .....	20

2.6.3	<i>Value</i> NFT .....	26
2.6.4	Potensi NFT di Masa Depan .....	27
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN</b> .....	29
3.1	Metode Penelitian .....	29
3.1.1	Metode Kualitatif .....	29
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	40
3.2	Metode Perancangan .....	55
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....	57
4.1	Strategi Perancangan .....	57
4.1.1	Proses Perancangan .....	57
4.1.2	Ukuran dan Jumlah Halaman Buku .....	59
4.1.3	Penentuan <i>Mood Board</i> .....	59
4.1.4	Penentuan Warna .....	62
4.1.5	Gaya Ilustrasi .....	62
4.1.6	Penentuan Tipografi .....	64
4.1.7	Pengelolaan Konten .....	66
4.1.8	Perancangan Aset Ilustrasi .....	67
4.1.9	Perancangan <i>Layout</i> .....	74
4.1.10	Perancangan Desain Buku .....	78
4.1.11	Perancangan <i>Cover</i> Buku .....	94
4.1.12	Perancangan Media Promosi Instagram .....	96
4.1.13	Perancangan Media Promosi Poster dan <i>E-Banner</i> .....	97
4.2	Analisis Perancangan .....	100
4.2.1	Analisis Desain Buku .....	100
4.2.2	Analisis Desain Media Promosi Instagram .....	106
4.2.3	Analisis Desain Media Promosi Poster dan <i>E-Banner</i> .....	108
4.2.4	Analisis Desain <i>Gimmick</i> dan <i>Merchandise</i> .....	110
4.2.5	Analisis Desain <i>Stationery</i> .....	114
4.3	<i>Budgeting</i> .....	116
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	120
5.1	Simpulan .....	120
5.2	Saran .....	120

**DAFTAR PUSTAKA** ..... xiii  
**LAMPIRAN**..... xv



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Konten.....	66
Tabel 4.2 Biaya Desain .....	116
Tabel 4.3 Biaya Produksi .....	116
Tabel 4.4 Biaya Produksi <i>Cover</i> .....	118
Tabel 4.5 Harga Satuan Buku .....	118
Tabel 4.6 Biaya Promosi .....	119
Tabel 4.7 Biaya <i>Gimmick, Merchandise, dan Stationery</i> .....	119



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Book Block</i> .....	9
Gambar 2.2 <i>Page and Grid</i> .....	10
Gambar 2.3 Klasifikasi <i>Typeface</i> .....	13
Gambar 2.4 Elemen Warna.....	14
Gambar 2.5 Ilustrasi <i>Documentation, Reference, and Instrucion</i> .....	15
Gambar 2.6 Ilustrasi <i>Commentary</i> .....	16
Gambar 2.7 Ilustrasi <i>Storytelling</i> .....	16
Gambar 2.8 Ilustrasi <i>Persuasion</i> .....	17
Gambar 2.9 Ilustrasi <i>Identity</i> .....	17
Gambar 2.10 Ilustrasi <i>Visual Metaphor</i> .....	18
Gambar 2.11 Ilustrasi <i>Pictorial Truths</i> .....	19
Gambar 2.12 <i>Blockchain</i> .....	20
Gambar 2.13 NFT Gambar.....	21
Gambar 2.14 NFT Video.....	22
Gambar 2.15 NFT GIFs.....	22
Gambar 2.16 NFT <i>3D Model</i> .....	23
Gambar 2.17 <i>In-Game Items</i> .....	24
Gambar 2.18 <i>Digital Trading Cards</i> .....	24
Gambar 2.19 <i>Digital Real Estate</i> .....	25
Gambar 2.20 <i>Event Tickets</i> .....	26
Gambar 3.1 Wawancara dengan Michelle Sherrina.....	29
Gambar 3.2 Wawancara dengan Maochwan.....	32
Gambar 3.3 Wawancara dengan Ilyas Kridia.....	35
Gambar 3.4 Observasi Twitter Space Talk.....	38
Gambar 3.5 Umur Responden.....	41
Gambar 3.6 Jangka Waktu Mengetahui Informasi NFT.....	41
Gambar 3.7 Pembagian Grup Responden.....	42
Gambar 3.8 Motivasi Menjual NFT.....	42
Gambar 3.9 Jumlah NFT Terjual.....	43
Gambar 3.10 <i>Marketplace</i> NFT.....	43
Gambar 3.11 Alasan Memilih <i>Marketplace</i> .....	44
Gambar 3.12 Inspirasi Kreator NFT.....	44
Gambar 3.13 Kepemilikan Proyek NFT.....	45
Gambar 3.14 Kendala Menjual NFT.....	45
Gambar 3.15 Pencurian Terhadap NFT.....	46
Gambar 3.16 Solusi Pencurian NFT.....	46
Gambar 3.17 Ketersediaan Informasi NFT Bagian 1.....	47
Gambar 3.18 Tempat Menemukan Informasi NFT Bagian 1.....	47

Gambar 3.19 Informasi NFT yang Kurang Bagian 1.....	48
Gambar 3.20 Kebutuhan Informasi NFT Bagian 1.....	48
Gambar 3.21 Media yang Cocok untuk Informasi NFT Bagian 1.....	49
Gambar 3.22 Peluang NFT di Masa Depan Bagian 1.....	49
Gambar 3.23 Motivasi Ingin Menjual NFT.....	50
Gambar 3.24 Sumber Motivasi Ingin Menjual NFT.....	50
Gambar 3.25 Pengetahuan <i>Step</i> NFT.....	51
Gambar 3.26 Platform NFT yang Diketahui.....	51
Gambar 3.27 Ketersediaan Informasi NFT Bagian 2.....	52
Gambar 3.28 Tempat Menemukan Informasi NFT Bagian 2.....	52
Gambar 3.29 Informasi NFT yang Kurang Bagian 2.....	53
Gambar 3.30 Kebutuhan Informasi NFT Bagian 2.....	53
Gambar 3.31 Alasan Lain Belum Menjual NFT.....	54
Gambar 3.32 Media yang Cocok untuk Informasi NFT Bagian 2.....	55
Gambar 3.33 Peluang NFT di Masa Depan Bagian 2.....	55
Gambar 4.1 <i>Mind Mapping</i> .....	58
Gambar 4.2 <i>Mood Board Digital</i> .....	60
Gambar 4.3 <i>Mood Board Variative</i> .....	60
Gambar 4.4 <i>Mood Board Guiding</i> .....	61
Gambar 4.5 Warna Primer (kiri) dan Warna Sekunder (kanan).....	62
Gambar 4.6 <i>Mood Board</i> Gaya Ilustrasi.....	63
Gambar 4.7 Gaya Ilustrasi NFT Populer.....	63
Gambar 4.8 <i>Mood Board</i> Tipografi.....	64
Gambar 4.9 <i>Typeface</i> Chicago.....	64
Gambar 4.10 <i>Typeface</i> Poppins SemiBold.....	65
Gambar 4.11 <i>Typeface</i> Poppins Regular.....	65
Gambar 4.12 <i>Flat Plan</i> .....	68
Gambar 4.13 Sketsa Aset Ilustrasi.....	69
Gambar 4.14 <i>Line Art</i> Aset Ilustrasi.....	70
Gambar 4.15 <i>Color Testing</i> Ilustrasi.....	71
Gambar 4.16 <i>Coloring</i> Aset Ilustrasi.....	72
Gambar 4.17 <i>Artwork Exporting</i> .....	73
Gambar 4.18 Ilustrasi Halaman Lainnya.....	74
Gambar 4.19 <i>Multi-column Grid</i> dan <i>Margin</i> .....	75
Gambar 4.20 <i>Modular Grid</i> dan <i>Margin</i> .....	76
Gambar 4.21 Komposisi Halaman.....	76
Gambar 4.22 <i>Final Artwork</i> Halaman.....	77
Gambar 4.23 Halaman Pembuka Bab.....	78
Gambar 4.24 Komposisi Halaman Pembuka Bab.....	78
Gambar 4.25 Bab 1.....	79

Gambar 4.26 Bab 2 .....	80
Gambar 4.27 Bab 3 .....	81
Gambar 4.28 Komposisi Halaman Paragraf Informasi 1 .....	82
Gambar 4.29 Halaman Paragraf Informasi 1 .....	83
Gambar 4.30 Komposisi Halaman Paragraf Informasi 2 .....	84
Gambar 4.31 Halaman Paragraf Informasi 2 .....	85
Gambar 4.32 Komposisi Halaman Infografik 1 .....	86
Gambar 4.33 Halaman Infografik 1 .....	87
Gambar 4.34 Komposisi Halaman Infografik 2 .....	88
Gambar 4.35 Halaman Infografik 2 .....	89
Gambar 4.36 Komposisi Halaman <i>How To</i> 1 .....	90
Gambar 4.37 Halaman <i>How To</i> 1 .....	90
Gambar 4.38 Komposisi Halaman <i>How To</i> 2 .....	91
Gambar 4.39 Halaman <i>How To</i> 2 .....	92
Gambar 4.40 <i>Final Artwork</i> Seluruh Halaman .....	93
Gambar 4.41 Komposisi <i>Cover</i> Buku .....	94
Gambar 4.42 <i>Final Artwork</i> <i>Cover</i> Buku .....	95
Gambar 4.43 Sketsa Desain Media Sosial .....	96
Gambar 4.44 <i>Final Artwork</i> Media Sosial .....	97
Gambar 4.45 Desain Awal Poster .....	98
Gambar 4.46 Desain Awal <i>E-Banner</i> .....	98
Gambar 4.47 <i>Final Artwork</i> Poster dan <i>E-Banner</i> .....	99
Gambar 4.48 <i>Mockup</i> <i>Cover</i> Buku .....	100
Gambar 4.49 <i>Mockup</i> Buku .....	102
Gambar 4.50 <i>Mockup</i> Buku .....	103
Gambar 4.51 <i>Mockup</i> Buku .....	104
Gambar 4.52 Media Promosi Instagram .....	105
Gambar 4.53 <i>Post</i> Promosi Instagram .....	107
Gambar 4.54 Media Promosi Poster .....	108
Gambar 4.55 Media Promosi <i>E-Banner</i> .....	109
Gambar 4.56 <i>Totebag</i> .....	110
Gambar 4.57 <i>Kartu E-Money</i> .....	111
Gambar 4.58 <i>Case HP</i> .....	111
Gambar 4.59 Kaos .....	112
Gambar 4.60 Topi .....	113
Gambar 4.61 Pin .....	113
Gambar 4.62 <i>Mousepad</i> .....	114
Gambar 4.63 <i>Sketchbook</i> .....	115



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan .....	xv
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xviii
Lampiran C Hasil Pengecekan Turnitin.....	xxiii
Lampiran D Foto Wawancara Online .....	xxxiv



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA