

Desain Karakter 2 Dimensi “Kerbau” Sebagai Simbol Minangkabau Dalam Penerapan NFT

Bayu Aunillah Syahroni ¹, Dini Faisal ²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang,

Sumatera Barat 25171, Indonesia

Email: bayuaunillah10@gmail.com

Submitted: 2022-05-31

Accepted: 2022-06-05

Published: 2022-06-30

DOI: 10.24036/dekave.v12i2.117393

Abstrak

Non-Fungible Token (NFT) adalah salah satu aset digital dalam jaringan *blockchain* yang terdapat kode identifikasi dan mendata unik serta beda satu sama lain (*one of kind*). Menurut informasi yang didapatkan masih ada target audience yang dituju belum mengetahui tentang simbol “Minangkabau” sebagai budaya Minangkabau ini, dan juga masih ada yang belum mengetahui tentang Non-Fungible Token (NFT) karena belum ada media visual informasi yang efektif dan efisien. Selain itu dilihat dari segi potensi atau peluang yang ada Desain Karakter 2 Dimensi “Kerbau” sebagai simbol Minangkabau dalam penerapan NFT ini mendukung mulai dari *trend* dan Fenomena NFT yang sudah terjadi belakangan ini, tinggal bagaimana memanfaatkan peluang dari NFT itu sendiri untuk dijadikan sebagai media yang informatif yang efektif dan efisien. Tujuan perancangan ini adalah berupa rancangan Desain Karakter 2 Dimensi “Kerbau” sebagai simbol budaya Minangkabau dalam penerapan NFT dan juga media pendukung lainnya untuk memberikan informasi secara langsung dengan tampilan yang komunikatif, efektif, efisien, juga disampaikan dengan menggunakan Bahasa yang verbal dan visual kepada publik. Metode pengumpulan data pada perancangan ini adalah Observasi, dokumentasi, dan studi dokumentasi. Sedangkan metode perancangan yang akan digunakan yaitu adalah metode ADDIE dengan metode analisis data yaitu 5W+1H (*What, When, Who, dan How*). Media Utama pada perancangan ini yaitu Desain Karakter 2 Dimensi “Kerbau” sebagai simbol budaya Minangkabau dalam penerapan NFT. Media pendukung yang digunakan adalah *X-banner, Baju Kaos, Digital Printing, Mug, Totebag, dan Sticker*.

Kata kunci: Desain Karakter 2 Dimensi “Kerbau”, simbol budaya Minangkabau, NFT.

Pendahuluan

Pada era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi semakin berkembang tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan akan informasi akan tetapi juga untuk pemenuhan kebutuhan sehari hari. Tetapi sebuah fenomena sedang terjadi pada era digital saat ini, dimana karya digital atau aset digital sedang sering diperdagangkan dengan nilai spektakuler.

Non-Fungible Token (NFT) yaitu salah satu aset digital dalam jaringan *blockchain* yang terdapat kode identifikasi dan mendata unik serta beda satu sama lain (*one of kind*). NFT bisa diartikan sebagai aset *computerized* yang menampilkan beragam barang yang berwujud atau tidak berwujud yang dianggap unik. NFT bisa berupa aja saja dalam digital, bisa berupa musik, *avatar*, *digital drawing* 2 dimensi dan 3 dimensi, foto, dan lain sebagainya yang terkait aset digital. NFT populer pada tahun 2021 ketika rumah lelang Christie’s mengadakan penjualan pertama mereka secara eksklusif untuk NFT gambar digital dengan karya berjudul *Human One* yang akhirnya dijual dengan rekor 69 juta USD. Ghozali Everyday atau Gustaf Al Ghazali adalah awal dimana NFT populer di Indonesia dengan karya nya berupa swa foto atau foto selfie muka nya sendiri yang ia unggah pada platform OpenSea. Opensea merupakan pasar jual beli NFT yang tersohor dengan perputaran uang terbesar. Selain fenomena Ghozali everyday sendiri, Karafuru atau NFT berjenis *digital drawing* asal Indonesia ini telah menghebohkan pasar OpenSea. Bahkan harga satuan dari NFT ini mampu tembus hingga 4ETH atau Rp. 160 juta.

Berdasarkan hasil survei dan mengikuti perkembangan zaman yang modern ini, semakin canggih dan semakin banyak cara berbisnis dengan memanfaatkan teknologi, salah satunya yakni penulis merancang suatu karya NFT berjenis seni digital (*Digital Drawing*) berupa Desain Karakter 2 Dimensi berjenis NFT, yaitu mengangkat simbol kerbau dalam budaya Minangkabau. Menurut Deka Anjar (2012) Digital Painting merupakan menggambar secara digital dengan menggoreskan kuas digital yang menghasilkan garis, gambar, dan warna yang terbentuk dari titik titik digital monitor. Karena dengan semua bahannya adalah bahan digital (menggunakan teknologi), maka akan lebih menghemat waktu dan biaya. Sedangkan berdasarkan Handoko Setiadji lukisan digital atau *digital drawing* adalah wujud seni yang muncul seperti teknik melukis tradisional yaitu cat air, minyak, impasto, dan lain lain akan diterapkan dengan menggunakan perangkat digital melalui sebuah komputer, Gadget, sebuah tablet digitalisasi dan stylus, dan perangkat lunak.

Pada perancangan ini penulis akan membuat ilustrasi Desain Karakter 2 Dimensi “Kerbau” sebagai Simbol Minangkabau dalam penerapan NFT. Menurut kusrianto (2006: 110), ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang digunakan untuk menjelaskan atau

mengisi sesuatu. Pada desain grafis, ilustrasi yaitu subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu.

Ilustrasi dapat digunakan untuk menampilkan banyak hal serta berfungsi yaitu:

- a) Menjelaskan gambaran tokoh atau karakter dalam suatu cerita
- b) Menampilkan beberapa contoh item yang dijelaskan dalam suatu buku pelajaran (*textbook*)
- c) Memvisualisasikan Langkah demi Langkah pada sebuah intruksi dalam panduan Teknik
- d) Atau hanya membuat pembaca senang atau tertawa

Menurut supriono (2010:169), fungsi ilustrasi yaitu untuk menjelaskan teks dan sekaligus sebagai *eye catcher*. Adanya ilustrasi yaitu untuk menjelaskan informasi atau pesan, dan juga sebagai media yang menarik perhatian pembaca.

Penulis akan mengangkat simbol kerbau sebagai acuan dalam membuat Desain Karakter 2 Dimensi dalam penerapan NFT sebagai suatu karya yang unik, yaitu adalah karakter kerbau dengan menggunakan teori Antrophomorfisme (hewan yang seperti manusia). Teori Antrophomorfisme adalah atribusi karakteristik manusia ke makhluk bukan manusia. Antrophomorfisme berasal dari Bahasa Yunani *Antrophos* (manusia) dan *Morphe* (bentuk). Horowitz (2006: 60) menyatakan bahwa "*Anthropomorphism is, at its most general, the assignment of human characteristic to objects, even, or nonhuman animals*", (secara umum antropomorfisme adalah menggabungkan karakteristik manusia ke suatu obyek benda atau hewan yang bukan manusia).

Perancangan dilakukan dengan Memvisualisasikan karakter 2 dimensi kerbau yang menggunakan baju adat Minangkabau seperti baju datuk dan baju pengantin Minangkabau. Kerbau juga akan divisualisasikan seperti kerbau yang matanya berwarna merah, memiliki jubah, dan kerbau berotot yang seperti superhero. Kerbau juga divisualisasikan seperti mempunyai ekspresi tersenyum, marah, cuek, karakter juga akan memakai aksesoris unik dari budaya Minangkabau serta perpaduan budaya yang

inovatif. Perancangan ini akan menggunakan warna yang *colourfull*. Menurut Jones dalam Burhan, Karakter yaitu pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang atau apapun yang dijelaskan dalam suatu cerita (2006:17). Ini diperlukan dalam memperkenalkan kepada target audience tentang simbol budaya Minangkabau dalam berupa NFT, salah satunya mengangkat simbol dari Minangkabau yaitu “Kerbau” yang menjadi simbol dari Minangkabau. *Target Audience* dalam perancangan ini adalah kolektor yang menyukai karya NFT seperti Teknik menggambar manga (*manga style*), *digital drawing* 2 dimensi, dan warna yang *colourfull*. Ciri khas dari kolektor yang mengoleksi karya NFT ini yaitu adalah “semakin unik NFT semakin mahal harganya”. Nilai keunikan ini yang menjadi daya Tarik atau *value* dari aset NFT kepada kolektor yang mengoleksinya.

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa Ilustrasi dapat mempermudah dalam memberikan suatu informasi yang komunikatif dan jelas. Dengan demikian NFT dapat menjadi media baru pada zaman yang semakin canggih ini dalam memberikan informasi yang ingin disampaikan, dalam hal ini adalah memperkenalkan kebudayaan Minangkabau. Desain Karakter sudah pernah diangkat menjadi tema dalam karya akhir Yazid (2018) yang berjudul “Perancangan Desain Karakter Urang Bunian Dalam Budaya Minangkabau Melalui Media Art Book”. Desain karakter Urang Bunian ini diangkat dari salah satu mitos yang ada di Minangkabau. Perbedaan pada karya Yazid dengan karya akhir perancang yaitu pada karya Yazid mendesain karakter Urang Bunian ini berdasarkan mitos atau yang sudah ada, sedangkan pada karya perancang menggunakan karakter yang fiktif (khayalan) yaitu adalah karakter kerbau yang seperti manusia (Antropomorfisme).

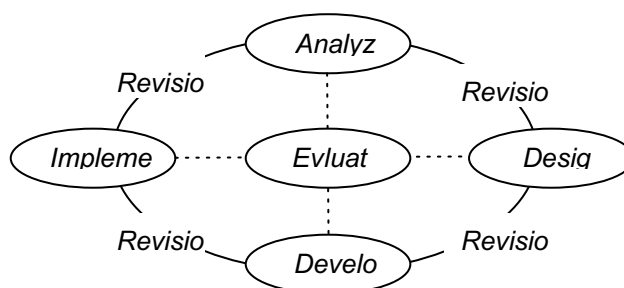
Perancangan karya akhir yang mengangkat tema kebudayaan telah dilakukan oleh Hadi (2018) dalam judul “Perancangan Media Buku Pop-Up Cerita Rakyat Rambun Pamenan Sumatera Barat” dengan menggunakan media buku *pop-up* dalam menampilkan budaya yang berupa cerita rakyat serta pada pemakaian aksesoris atau atribut budaya pada karakter/tokoh didalamnya. Relevansi karya hadi dengan karya akhir perancang yaitu dalam karakter 2 Dimensi “kerbau” NFT ini juga menampilkan kebudayaan serta aksesoris atau atributnya pada masing masing karakter/tokoh yang telah dirancang.

Metode

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode ADDIE “(Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Alasan dalam perancangan ini menggunakan metode ADDIE karena memiliki tahapan tahapan yang sistematis dan mudah dipelajari. Metode ADDIE merupakan metode perancangan yang memiliki tahapan tahapan yang sistematis dan sederhana menurut Angko dan Mustaji (2013:4) menyatakan bahwa:

Ada beberapa alasan kenapa ADDIE masih sangat sama untuk digunakan. Alasan pertama yaitu metode ADDIE yakni metode yang dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi, hingga metode tersebut dapat digunakan sampai saat ini. Metode ADDIE yaitu metode yang efektif untuk digunakan dan banyak orang yang mengetahui dengan singkatan ADDIE tersebut. Metode ADDIE juga terdapat kerangka kerja umum yang terstruktur untuk pengembangan intervensi intruksional dan adanya evaluasi dan revisi dalam setiap tahapannya.

Tahapan metode ADDIE terdapat revisi pada setiap tahapannya, sehingga model ADDIE cocok digunakan untuk perancangan Desain Karakter 2 Dimensi “Kerbau” sebagai simbol Minangkabau dalam penerapan NFT agar menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Tahapan metode perancangan ADDIE yang di adaptasi Branch (2009-2) dalam perancangan ini adalah:



Gambar 1

Gambar Metode Perancangan ADDIE

Metode ini terdapat kesempatan untuk revisi dan evaluasi secara berulang dalam setiap tahapannya, tujuannya untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis.

Dalam hal tersebut metode perancangan ADDIE dapat cocok digunakan untuk mengembangkan salah satu produk.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil dari perancangan yang dilakukan yaitu mulai dari 5 tahapan yaitu Analisis (*Analyze*) Data, Design (Pengembangan), *Develop I*(Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi).

Analisis (*Analyze*) Data adalah menganalisis perlunya pengembangan perancangan serta data yang diperlukan dalam perancangan. Perancangan diawali oleh adanya masalah dalam *Target Audience* belum mengenal tentang budaya Minangkabau dalam berupa aset digital NFT.

Observasi yakni dilakukan dengan mengunjungi dan melakukan pengamatan kedalam web atau platform NFT yakni OpenSea dan Piveer. Mengamati perkembangan terjual NFT yakni OpenSea dan piveer. Mengamati perkembangan terjual NFT dari berbagai akun yang sudah ada dalam platform tersebut, serta mengamati dan menjadikan referensi unsur unsur visual yang terdapat pada NFT yang sedang populer dengan platform tersebut.

Metode studi dokumentasi juga dilakukan untuk menganalisa dokumen dokumen atau jurnal tentang NFT dan beberapa teori teori lainnya yang menjadikan acuan atau bantuan perancangan.

5W+1H digunakan untuk menganalisis data yaitu apa (*What*), dimana (*Where*), kapan (*When*), siapa (*Who*), mengapa (*Why*), dan bagaimana (*How*). Karena analisis ini dapat mengorganisir segi positif yang dapat mendukung, serta meminimalkan segi negative yang dapat membuat kehambatan dalam proses perancangan.

a. *Who?* (siapa)

Kolektor yang menyukai seni digital *drawing* NFT 2 dimensi dengan mengutamakan keunikan sebagai daya Tarik dari NFT kepada kolektor yang mengoleksinya.

b. What? (apa)

Kurangnya informasi dalam memperkenalkan simbol kerbau budaya Minangkabau yang efektif dan efisien untuk *target audience* yang dituju. Untuk memecahkan permasalahan ini penulis merancang Desain Karakter 2 Dimensi “Kerbau” sebagai simbol Minangkabau dalam penerapan NFT.

c. When? (kapan)

Pengumpulan data mulai dilakukan sejak 2021 ketika fenomena rumah lelang Christie’s terjual dalam pasar NFT hingga fenomena Ghazali Everyday yang mempopulerkan NFT pada 2022 ini.

d. Where? (dimana)

Perancangan Desain Karakter 2 Dimensi dalam penerapan NFT yang telah diselesaikan, nantinya akan dipublikasikan secara lokal dan internasional sehingga informasi dan penyampaian yang ingin penulis sampaikan dapat dimengerti dan pahami oleh *target audience*.

e. Why? (mengapa)

Ini dibuat agar *target audience* mengetahui tentang simbol kerbau budaya Minangkabau secara efektif dan efisien.

f. How? (bagaimana)

Desain Karakter 2 Dimensi dirancang dengan ilustrasi yang unik dan menarik agar pesan yang akan disampaikan dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh *target audience*. Perancangan ini menggunakan warna dan ilustrasi serta unsur visual yang unik dan menarik.

Setelah melakukan proses dokumentasi, Minangkabau menjadi konsep yang akan di angkat dalam perancangan ini, maka didapatlah Karakter yang digunakan dalam

perancangan NFT ini yaitu Karakter 2 Dimensi “Kerbau”. Karakter yang dirancang yaitu ada beberapa peranan yakni, Kabau Datuk, Kabau Minang, Kabau Cindua Mato, dan perpaduan dari retro yaitu Kabau Cyborg dan Kabau Astronaut.



Gambar 2

Gambar Kerbau Padang

Kabau Datuk yang dirancang akan memakai pakaian datuk seperti memakai deta (topi datuk), selendang datuk, baju penghulu hitam datuk, serta aksesoris datuk dan motif datuk itu sendiri. Kabau dirancang pun akan divisualisasikan menggunakan anatomi tua serta ekspresi wibawa, sehingga terlihat memancarkan aura yang berwibawa.

Kabau Minang yang dirancang akan memakai pakaian pengantin budaya Minangkabau serta aksesoris budaya Minangkabau dan motif Minangkabau itu sendiri. Kabau yang dirancang pun akan divisualisasikan menggunakan anatomi ideal (muda) serta ekspresi Bahagia, sehingga terlihat memancarkan aura yang Bahagia.

Kabau Cindua Mato yang dirancang akan memakai pakaian adat minang tetapi seperti superhero, memakai aksesoris dari Minangkabau dan motif Minang itu sendiri. Kabau yang dirancang pun akan divisualisasikan menggunakan anatomi berotot serta ekspresi yang garang, sehingga terlihat memancarkan aura yang garang dan sangar.

Kabau Cyborg ini adalah kabau dari perpaduan tradisional dan retro. Kabau Cyborg akan divisualisasikan seperti kerbau robot yang seluruh badannya tersebut dari metal, dalam kabau cyborg ini akan berikan motif dan aksesoris dari Minangkabau

sehingga ada unsur dari budaya Minangkabau itu sendiri, yaitu kalung rago rago dari koto gadang serta motif tumbuhan pada baju datuk Minangkabau. Kabau yang dirancang pun akan divisualisasikan menggunakan anatomi berotot serta ekspresi garang, sehingga terlihat memancarkan aura yang garang.

Kabau Astronaut ini adalah kabau dari perpaduan tradisional dan retro. Kabau Astronaut akan divisualisasikan seperti kerbau yang memakai pakaian astronaut, dalam kabau astronaut ini akan diberikan motif dan aksesoris dari Minangkabau sehingga ada unsur dari budaya Minangkabau itu sendiri, seperti motif songket dan motif tumbuhan baju datuk Minangkabau. Kabau yang dirancang pun akan divisualisasikan menggunakan anatomi berotot serta ekspresi menggoda yang unik, sehingga terlihat memancarkan aura yang menggoda agar terlihat unik.



Gambar 3

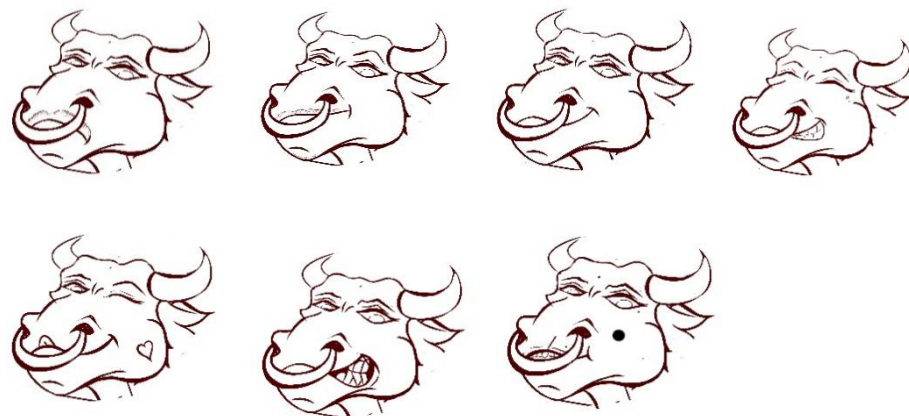
Gambar Kumpulan Referensi

Desain (*Design*) adalah merancang *prototype* perancangan. Setelah melakukan tahapan analisis maka selanjutnya dilakukan tahapan desain, yaitu mulai dari sketsa kasar dan lineart dari desain yang dirancang.



Gambar 4

Gambar sketsa dan lineart anatomi, serta anatomi kerbau dengan aksesoris



Gambar 5

Gambar LineArt ekspresi kerbau

Perancangan sketsa dan lineart dimulai dengan menentukan proporsi dari pembuatan kerbau, seperti pembuatan pola kasar anatomi sehingga terlihat proporsional dalam perancangan karakter kerbau ini. *LineArt* adalah tahapan pembersihan garis sketsa serta mempertajam dan memperjelas garis dalam sketsa yang dibuat. Tahapan *LineArt* juga digunakan dalam penambahan aksesoris pada karakter “Kerbau”. Selanjutnya sketsa kerbau kemudian divisualisasikan dengan menggunakan teori Antropomorfisme (hewan yang seperti manusia), yaitu kerbau tua (kurus), kerbau ideal (remaja), kerbau berotot. Perancangan sketsa kerbau juga disertai dengan berbagai ekspresi sehingga membuat karakter ini menjadi hidup, beberapa ekspresi yang akan digunakan yaitu, berwibawa, sombong, senyum, gembira, menggoda, garang, dan ledek.

Develop (pengembangan) yaitu mengembangkan kepada tahapan *colouring* atau pewarnaan. Setelah melakukan tahapan desain (*Design*) selanjutnya yaitu tahapan *develop* (pengembangan), yaitu pemberian warna *black and white* dan *Colouring*.



Gambar 6

Gambar *black and white*, warna dasar, dan *colouring shading* pada kerbau

Black and White adalah pewarnaan menggunakan warna hitam dan putih, ini bertujuan untuk melihat value serta memberikan tanda kepada warna yang belum terisi penuh pada saat proses pewarnaan (*colouring*). Pewarnaan (*coloring*) adalah pemberian warna pada objek perancangan sehingga objek yang dirancang terlihat hidup dan indah. Tahapan pewarnaan pada perancangan ini mulai dari memberikan warna dasar pada wajah kerbau, badan kerbau, serta aksesoris yang dipakai oleh karakter kerbau. Setelah memberikan warna dasar pada karakter kerbau selanjutnya pemberian shading atau

bayangan dan cahaya pada karakter sehingga karakter terlihat hidup. Pemberian warna pada tahapan ini juga harus menentukan dimana letak shading terang dan shading gelap, lalu menggunakan penggabungan warna sehingga warna yang dihasilkan akan terlihat lebih *real* dan lebih hidup.

Implementasi/eksekusi (*Implementation*) meliputi spesifikasi perangkat keras, spesifikasi perangkat lunak, dan pengujian perancangan Desain Karakter 2 Dimensi “kerbau” simbol Minangkabau dalam penerapan NFT.

a. Spesifikasi perangkat

Asus ROG GL503VD

CPU intel core i7 770HQ

Memory 8GB DDR4

Battery 64 Wh

Storage 1 TB HDD

Mouse

Keyboard

Pen Tablet Wacom Intuos

b. Spesifikasi perangkat lunak

Microsoft windows 10

Paint tool sai ver 2

Adobe Photoshop 2021

Pengujian perancangan desain Karakter 2 Dimensi “Kerbau” simbol Minangkabau dalam penerapan NFT yang telah dibuat selanjutnya diuji dengan merender hasil final dari desain karakter “Kerbau”. Hasil final desain ini akan dilihat terlebih dahulu ketajaman gambar dan kualitas dari gambar. Lalu hasil desain diuji melalui mengunggah hasil karya kedalam komunitas NFT di media sosial yang tujuannya untuk melihat apakah hasil gambar atau detail gambar tidak terkompres kualitas gambar tersebut. Lalu gambar yang sudah teruji kualitasnya akan dilakukan uji coba pengunggahan kedalam platform NFT yaitu OpenSea. Sebelum pengunggahan, membuat akun OpenSea terlebih dahulu dan penginstalan serta pendaftaran wallet

OpenSea yaitu adalah MetaMask. Selanjutnya pengunggahan kedalam platform NFT yaitu diperlukan sebuah token untuk mengunggah hasil desain tersebut. Setelah itu hasil desain ini dapat diunggah kedalam platform NFT tersebut.



Gambar 7

Gambar *Final Desain Karakter 2 Dimensi “Kerbau”*

Final Desain ini adalah media utama yaitu ada 5 jenis, Kerbau Datuak, Kerbau Minang, Kerbau Cindua Mato, Kerbau Cyborg, dan Kerbau Atronaut. Pada setiap desain ini diberikan kode penomoran pada setiap Namanya yaitu #001, #002, #003, #004, #005. Background yang diberikan pada setiap karakter ini adalah tujuan nya untuk memberikan tampilan warna yang *colourfull* serta terdapat makna pada setiap warna background yang diberikan.

Warna background coklat pada kabau datuk melambangkan kewibawaan, keramahan, ketabahan, dan kesederhanaan. Kabau datuk divisualisasikan dengan proporsi tua dan ekspresi wibawa sehingga terlihat aura berwibawa pada datuk atau penghulu. Hal ini dapat dilihat dengan visualisasi seperti kerutan pada wajah kabau datuk, kantung mata yang menghitam, berkumis, serta ekspresi tidak tersenyum.

Warna kuning pada Kabau Minang melambangkan kegembiraan, kesenangan serta keceriaan. Kerbau Minang divisualisasikan dengan proporsi ideal atau remaja yang sedang menjadi pengantin. Hal ini terlihat dari visualisasi kerbau yang pada wajahnya tidak menampilkan kerutan, wajah yang masih muda, kabau tersenyum dengan mata yang tertutup menandakan bagaimana sangat gembira, serta sedikit meneteskan air mata pada bagian bawah mata.

Warna merah pada Kabau Cindua Mato melambangkan kekuatan, keberanian, serta energi. Pada Kabau Cindua Mato yakni memadukan antara retro serta tradisional sehingga terlihat cindua mato seperti *superhero* minang dengan memancarkan laser dari matanya dan proporsi badan kerbau yang berotot serta ekspresi sangar sehingga terdapat aura sangar, gagah berani pada kabau cindua mato ini. Hal ini terlihat dari visualisasi kerbau yang menggigitkan mulutnya sehingga terlihat marah dan sangar. Terlihat juga badan yang berotot serta bulu bulu kerbau yang sedikit berdiri diri sehingga terpancar aura garang dari kerbau tersebut.

Warna biru pada Kabau Cyborg melambangkan kedamaian, ketenangan, serta kesuksesan. Warna biru dipakai dalam kabau cyborg karena biru sendiri melambangkan teknologi. Kabau Cyborg divisualisasikan menggunakan proporsi tubuh berotot dan ekspresi sangat sehingga terlihat aura gagah, berani dari kabau cyborg ini. Kabau cyborg juga memakai aksesoris kalung rago rago Minang dan motif Datuak sehingga ada perpaduan antara tradisional dan retro. Hal ini terlihat dari visualisasi kerbau yang menggigitkan mulutnya sehingga terlihat marah dan sangar. Badan kerbau berotot yang memakai armor atau besi cyborg sehingga kerbau ini menjadi kerbau setengah cyborg. Terlihat juga pada bagian besi di bagian hidung yang sedikit ditambahkan besi besi hitam sehingga terlihat seperti robot juga pada bagian tanduk ditambahkan dengan tekstur besi dan sedikit retakan.

Warna ungu gelap yang dipakai dalam kabau astronaut melambangkan keagungan dan kekayaan. Ini digunakan untuk melambangkan angkasa. Kabau Atronaut divisualisasikan menggunakan proporsi tubuh berotot dan ekspresi menggoda sehingga terlihat aura keunikan dan lucu dari kabau Astronaut ini. Kabau Astronaut juga menampilkan aksesoris Minangkabau seperti songket pada baju Astonaut dan motif Datuak. Hal ini

terlihat dari visualisasi kerbau yang memperlihatkan sedikit lidahnya serta satu mata yang berkedip, ini menandakan kerbau yang menggoda agar kerbau ini terlihat keunikannya. Selain itu ada penambahan stiker love pada wajah kerbau sebagai aksesoris.

Sedangkan media pendukung dalam perancangan ini yang tujuannya adalah sebagai penunjang media utama dalam memberikan informasi dan promosi, yaitu adalah, *X-banner, Baju Kaos, Canvas Printing, Mug, Totebag, Sticker*.



Gambar 8

Gambar Media Pendukung (X-Banner, Baju Kaos, Canvas Printing, Mug, Totebag, Sticker)

Evaluasi (Evaluation) ini dapat disimpulkan bahwa masalah yang timbul pada perancangan ini adalah kurangnya pengetahuan atau literatur terhadap masyarakat umum terkait dengan NFT. Perancangan ini juga sebagai sarana memperkenalkan kebudayaan Minangkabau sebagai alternatif dari budaya Indonesia yang efektif dan efisien. *Target audience* yang menjadi tujuan dalam perancangan ini adalah masyarakat luas (internasional atau lokal) serta investor dan kolektor.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan Desain Karakter 2 Dimensi “Kerbau” sebagai simbol Minangkabau dalam penerapan NFT, maka penulis dapat menyimpulkan yakni, perancangan Desain Karakter 2 Dimensi “Kerbau” sebagai media informasi dan promosi yang memaparkan informasi budaya Minangkabau mulai dari Baju adat Minangkabau, Perhiasan Minangkabau, Motif pakaian Minangkabau, dan info info penting lainnya. Sehingga dapat menarik *Target Audience* untuk mengetahui maupun memperkenalkan budaya Minangkabau sebagai alternatif memperkenalkan budaya Indonesia yang efektif dan efisien.

Rujukan

- Amin, Muhammad, 2022. Konsep Pemikiran Ninik Mamak untuk Keberlangsungan Pendidikan Cucu Kemenakan di Tengah Persaingan yang Multikultural. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (2), 2354-2362.
- Anonim. 2014. Digital Art (definisi Seni Digital). <http://www.eocommunity.com/Digital-Art-definisi-seni-Digital>. (diakses pada 12 Mei 2022).
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*, Spronger New York Dordrecht Heidelberg London.
- Hadi, M. S., Syafwan, M. S., & Heldi, I. D. (2018). Perancangan Media Buku Pop-up Cerita Rakyat Rambun Pamenan Sumatera Barat. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).
- Handoko, Setiadji. 2011. Lukisan Digital. <http://www.handoko.us/2010/01/lukisan-digital.html>. (diakses pada 12 Mei 2022).
- Kusrianto, Adi. 2006. *Panduan Desain Komunikasi Visual*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Qian, Alex. 2016. *A Beginners Guide to NFTS*. Lost Angeles: Wayfaring Proffesional Media LLC.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Team, Ginko Manga. 2010. *Mudah dan Cepat Belajar Menggambar Manga*. Jakarta TransMedia Pustaka.
- Ulfa, Putri Aulia, 2022. Konflik dan Perang dalam Kaba Cindua Mato ditulis oleh Syamsudin St. Rajo Endah (Analisis Strukturalisme). *Jurnal Sastra Daerah* 1-11.
- MUHAMMAD YAZID, H. A., Dini Faisal, S. D., & Ds, M. (2018). Perancangan desain karakter urang bunian dalam budaya Minangkabau melalui media art book. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2).