

WEBINAR NASIONAL

“Desain di Era Teknologi Digital dan Jaringan”

Diselenggarakan oleh Progdi S1 Desain Grafis Universitas Sains dan Teknologi Komputer (Universitas STEKOM), bekerjasama dengan Universitas Tarumanegara Jakarta, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Studi Ekonomi Modern, Politeknik Pratama dan Toploker.com



Ruby Chrissandy,
S.Sn., M.Ds.

Dosen Universitas Tarumanegara
Jakarta



Ardhi Wijayanto,
S.Kom., M.Cs.

Dosen Universitas Sebelas Maret
Surakarta



Edy Jogatama Purhita,
S.Sn., M.Ds.

Dosen Universitas STEKOM
Semarang

Kamis, 25 November 2021 @ 13.00-15.30 WIB



MC:
Azed YDN

Mahasiswa S1 Desain Grafis Universitas STEKOM

Registrasi : bit.ly/daftar-seni

 **zoom** : bit.ly/zoom-seni

You Tube : bit.ly/live-seni

Informasi :  **08588-00000-11**



Moderator:
Juni Amanullah, M.Pd.

Dosen S1 Desain Grafis Universitas STEKOM

GRATIS : Ilmu bermanfaat, eSertifikat pada H+5 (terverifikasi oleh verifikasi.me, tidak bisa dipalsukan)



**UNIVERSITAS SAINS & TEKNOLOGI KOMPUTER
(UNIVERSITAS STEKOM)**

Jl. Majapahit No.605 Pedurungan Kidul Semarang Jawa Tengah 50192

Telepon : (024) 6723456, WA : 081-777-5758

Email : info@stekom.ac.id, website : www.stekom.ac.id

Nomor : 242/061058/UD/R-JTS/K/2021
Lampiran : 1 lembar
Perihal : Undangan menjadi Narasumber

Semarang, 19 November 2021

Kepada Yth.

Bpk. Ruby Chrissandy, S.Sn., M.Ds

Universitas Tarumanegara (UNTAR)

Di Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan acara Webinar yang akan diadakan di Universitas Sains dan Teknologi Komputer (Universitas STEKOM) bekerjasama dengan Universitas Tarumanegara pada :

Hari/Tanggal : **Kamis, 25 November 2021**
Waktu : 13.00 sd 15.30 WIB
Tempat : Zoom Meeting
Topik webinar : Desain di Era digital dan Jaringan

Dengan ini kami selaku pelaksana mengundang Bpk. **Bpk. Ruby Chrissandy, S.Sn., M.Ds** menjadi salah satu pemateri dalam acara Webinar tersebut

Demikian surat undangan ini kami buat dengan harapan berkenan menerimanya dengan baik. Atas perhatian dan kerjasamanya , kami mengucapkan terimakasih

Rektor
Universitas STEKOM



Dr. Joseph Teguh Santoso, M.Kom.
NIDN. 0615108101

RUNDOWN ACARA WEBINAR NASIONAL
“Desain di Era Teknologi Digital dan Jaringan”

Hari/Tanggal : Kamis, 25 November 2021

Jam : 13.00-15.30 WIB

Waktu	Acara
12.30 - 12.50	Zoom mulai dinyalakan, untuk tes koneksi panitia dan narasumber
12.50 - 13.05	Admit peserta, MC mulai menyapa peserta webinar di zoom maupun YouTube streaming
13.05 - 13.15	Pembukaan oleh MC : Azed YDN - Berdoa dipandu MC - Mendengarkan Lagu Indonesia Raya
13.15 - 13.25	Sambutan Rektor Universitas STEKOM (10 menit) Bpk. Dr. Joseph Teguh Santoso, M.Kom.
13.25 - 13.35	- MC memperkenalkan dan menyerahkan acara kepada moderator - Moderator memulai acara inti : Bpk. Juni Amanullah, M.Pd. - Moderator memperkenalkan narasumber (menayangkan CV)
13.35 - 14.00	Pemaparan materi pembicara 1 (25 menit) Ardhi Wijayanto, S.Kom., M.Cs. (Universitas Sebelas Maret Surakarta) <i>Mengenal Teknologi Blockchain</i>
14.00 - 14.05	Jeda narasumber, moderator mengingatkan peserta untuk menulis pertanyaan, dan akan dibaca pada sesi tanya jawab
14.05 - 14.30	Pemaparan materi pembicara 2 (25 menit) Ruby Chrissandy, S.Sn., M.Ds. (Universitas Tarumanegara Jakarta) <i>Seni Digital di Era Teknologi Blockchain</i> <i>(NFT dan perkembangannya)</i>
14.30 - 14.35	Jeda narasumber, moderator mengingatkan peserta untuk menulis pertanyaan, dan akan dibaca pada sesi tanya jawab
14.35 - 15.00	Pemaparan materi pembicara 3 (25 menit) Edy Jogatama Purhita, S.Sn., M.Ds. (Universitas STEKOM) <i>Perkawinan Skill Manual dan Digital dalam Desain</i>
15.00 - 15.25	Sesi tanya jawab dan closing moderator (25 menit) 1. Membacakan pertanyaan dari livechat 2. Pertanyaan langsung rise hand 3. Closing oleh moderator dan menyerahkan acara kepada MC
15.25 - 15.30	MC menutup acara, memandu Foto bersama acara dan closing zoom

Judul

WEBINAR NASIONAL : "Desain di Era Teknologi Digital dan Jaringan"

Kategori

Streaming Selesai



WEBINAR NASIONAL "Desain di Era Teknologi Digital dan Jaringan"

Diselenggarakan oleh Prodi S1 Desain Grafis Universitas Saiva dan Teknologi Komputer (Universitas STEKOM), bekerjasama dengan Universitas Tarumanegara Jakarta, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Studi Ekonomi Modern, Politeknik Pratama dan Teguhbaca.com

WEBINAR NASIONAL : "Desain di Era Teknologi Digital dan Jaringan"

Universitas STEKOM

Kamis, 25 November 2021 @ 13.00-15.30 WIB

Pemutaran

794

Puncak tayang serentak

46

Total waktu tonton

80.15.33

Rasio chat

0

Waktu tonton rata-rata

6.03

Durasi

2.45.24

TUTUP

EDIT DI STUDIO

01:50 PM

02:00 PM

02:10 PM

02:20 PM

02:30 PM

02:40 PM

02:50 PM

03



Daftar Isi

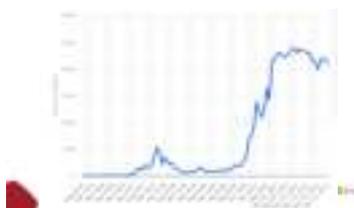
1. Pasar NFT dan peluang
2. Mengenal NFT, Digital Assets dan Blockchain
3. Marketplace NFT
4. Perkembangan NFT
5. Keunggulan dan kelemahan NFT

Objective

1. Mengetahui NFT, blockchain dan marketplace NFT



Seni digital sulit berkembang karena sangat mudah Diduplikasi dan tidak mudah mengenali karya orisinalnya.





NFT adalah Non Fungible Tokens, merupakan aset digital unik dalam diubah bentuknya menjadi token yang bisa dimiliki, dikoleksi dan dijualbelikan. Kepemilikan NFT dikelola secara terdesentralisasi oleh blockchain.

NFT marketplace

Streamlined

- Pasar yang mendukung NFT yang lebih luas dan menawarkan layanan generik yang terbatas kepada penjual.
- Pasarnya menyelenggarakan lelang dan penjualan fixed-price sales untuk berbagai macam NFT. Mirip platform pasar tradisional seperti eBay, Etsy.

Augmented

- Pasar Augmented sangat terspesialisasi dan memberikan pengalaman layanan yang lebih lengkap.
- Pasarnya spesifik pada satu macam NFT.

NFT marketplace

Streamlined

- Pasar fokus pada transaksi yang efisien, infrastruktur pembayaran untuk menerima kartu kredit dan pembayaran kripto dalam Bitcoin, Ethereum, dan token khusus lainnya.
- Basis pengguna cukup besar dan beragam
- Contoh: OpenSea dan Rarible

Augmented

- Pasar Augmented sangat terspesialisasi dan memberikan pengalaman layanan yang lebih lengkap
- Basis pengguna lebih sempit dan menawarkan banyak layanan bernilai tambah, seperti mentoring NFT, pemasaran, kurasi portofolio dan ebuah game yang dibuat di atas dengan NFT.
- Contoh: NBA TopShot, SuperRare

NFT marketplace

Streamlined

• Biaya awal dan berkelanjutan yang lebih rendah, tetapi mungkin mengharuskan penjual untuk menginvestasikan sumber daya mereka sendiri atau mempekerjakan pakar eksternal untuk merancang, mencetak, dan memasarkan NFT mereka.

Augmented

• Biaya transaksinya lebih tinggi

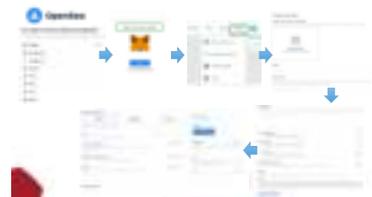


Minting:
Karya digital -> NFT

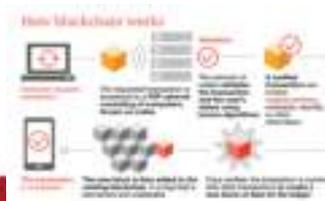


NFT Marketplace

- OpenSea
- BakerySwap
- Nifty Gateway
- Foundation.app
- Mintable.app
- Rarible
- Superrare



Blockchain adalah database terdistribusi yang memungkinkan perekaman status aset dan kerjasama antar pihak tak mengenal tetapi memungkinkan mengotomatisasi perjanjian kontrak. Transaksi dan data masuk di dalam blok-blok yang terhubung satu sama lain dengan nilai hash.





Sejarah NFT

- 2014 – lahir platform pembiayaan secara peer to peer dengan nama Counterparty, sebuah entitas finansial berdasarkan bitcoin blockchain.
- 2016 - diluncurkan NFT berbasis komunitas bernama Rare Pepe di platform counterparty.
- 2017 - NFT populer setelah munculnya ERC-721 token di Ethereum blockchain. Proyek pertamanya Cryptokitties, sebuah game yang dibuat berdasarkan jaringan Ethereum, pemain bisa mengumpulkan, temak, dan saling tukar kucing virtual yang lucu.
- 2018 - NFT merupakan token yang unik dan tak tergantikan (fungibility) menggunakan jaringan Ethereum sebagai basis standar industri NFT.

Sejarah NFT

- 2021 – balai lelang Christies memasuki pasar NFT, Dapper Labs NBA meluncurkan NFT



PRO / KEUNGGULAN NFT	KONTRA / KELEMAHAN NFT
<ul style="list-style-type: none"> • Artist memiliki bukti ownership dari aset digitalnya • NFT itu unik dan dapat dikoleksi • NFT bersifat kekal, tidak dapat dihapus/digantikan • NFT dapat disertakan dalam smart contract 	<ul style="list-style-type: none"> • Pasarnya masih spekulatif • Aset digital mudah dibuat copy-nya (copy-paste) • Biaya transaksinya masih tinggi • Masih ada kemungkinan dicuri karena pelanggaran keamanan siber

Terima Kasih

