

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era perkembangan teknologi saat ini banyak memunculkan ide-ide atau inovasi baru dalam bidang karya seni, salah satunya yaitu karya seni digital dimana karya seni digital ini bisa kita publikasikan dalam bentuk mata uang kripto atau token biasanya lebih dikenal dengan sebutan NFT (*Non-fungitable token*). NFT saat ini sedang hangat di perbicangkan karena dari hanya sebuah foto atau gambar animasi biasa dapat menjadi karya yang bernilai dan memungkinkan menjadi aset digital yang bernilai mata uang.

Seorang anak Bernama Ghozali sempat membuat heboh Indonesia pada tahun 2022, dikarenakan mampu mendapatkan keuntungan hingga 1,7 miliar dari foto selfie nya. Ghozali berhasil menjual selfie berupa asset digital atau non-fungible token (NFT) di marketplace OpenSea. Gustaf Al Ghozali semata-mata hanya ingin mengabadikan dirinya sepanjang menempuh Pendidikan di bangku kuliah dan ditutup pada saat lulus kuliah nanti. Harapannya ini akan menjadi kenangan manis bagi dirinya. Ghozali sendiri baru mempelajari baru mempelajari NFT pada desember 2021. Kemudian mengunggah foto-foto dirinya sebagai bahan lucu-lucuan saja. Tak disangka foto nya menjadi viral dan membuatnya menjadi miliarder dadakan(Dewi, 2022).

NFT (*Non-fungible token*) adalah jenis mata uang kripto yang diturunkan dari Ethereum yang memiliki model visual berupa gambar, foto, video, gif, dan

game(Torbeni dll., 2022). Konsep NFT awal nya berasal dari standar token Ethereum (wadah bagi uang digital) yang bertujuan untuk membedakan setiap token dengan tanda-tanda yang dapat dibedakan. NFT sifat nya unik dan tidak dapat di replikasi(Wang dll., 2021). keamanan NFT yang cukup tinggi di karena kan NFT menggunakan teknologi blockchain (terenkripsi dan terdesentralisasi). Walaupun orang lain bisa melihat dan menyalin aset digital tersebut, namun mereka tidak akan bisa memilikinya karena terdapat kode unik yang menjadikan bukti sah kepemilikan sehingga bisa menghindari praktik pembajakan(Julianto, 2023). NFT relatif mudah di perjual belikan karena tidak membutuhkan ruang nyata yang lebih memakan biaya, cukup menjual nya di platform-platform digital yang ada, contoh nya platform *OpenSea*, *OpenSea* adalah pasar *NFT* marketplace terbesar di dunia(Purnama Sari, n.d.)

Python merupakan bahasa pemrograman yang sederhana dan singkat dalam membuat suatu program, setiap program yang kita buat pasti membutuhkan input dan output. Python adalah bahasa pemrograman yang ditafsirkan untuk tujuan umum dengan filosofi desain yang berfokus pada keterbacaan kode. Sebagai sebuah bahasa, Python menggabungkan fungsi dan fungsi dengan sintaks kode yang sangat jelas serta dilengkapi dengan pustaka fungsi standar yang besar dan lengkap. Python juga memiliki komunitas yang besar (Akbar Nur Syahrudin (A2.1700010).

Dari permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa Ghozali membuat NFT dari foto selfie nya sebanyak 933 foto. Dia memulai memotret diri nya mulai dari awal duduk bangku perkuliahan hingga sampai lulus kuliah. dan itu sangat

membutuhkan waktu yang sangat lama dimana dia harus mengupdate dirinya setiap hari melalui foto selfie hingga sampai lulus kuliah.

Berdasarkan uraian diatas maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat membuat NFT secara otomatis tanpa harus membutuhkan waktu yang lama. Oleh karna itu penulis mengangkat sebuah judul “Implementasi Metode V-Model dalam Pembuatan 10 Ribu NFT Pada Blender 3D” sebagai solusi dari permasalahan ini.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana implementasi metode V-model pada Pembuatan 10 ribu NFT pada Blender 3D?
2. Bagaimana sinkron bahasa pemrograman phyton pada blender 3D?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini antara lain:

1. Dengan penggunaan metode V-Model dapat membantu dalam pembuatan NFT 3D secara otomatis;
2. Dengan Penggunaan API memudahkan menyinkronkan bahasa pemrograman python pada blender.

D. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. *Software* Blender 3D.
2. Bahasa Pemograman pyhton.
3. Metode pembuatan metode V-Model.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini antara lain:

1. Akademik : Sebagai media informasi sekaligus alat bantu untuk mengembangkan ilmu 3D modeling ke masyarakat.
2. Penulis : Untuk menambah Wawasan dan Pengetahuan lebih dalam tentang pembuatan 3D Modeling.
3. Mahasiswa : Dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan penelitian selanjutnya agar lebih baik dan memperoleh hasil yang maksimal serta diharapakan dapat menjadi bahan referensi untuk mahasiswa dalam mengembangkan tugas akhir di bidang multimedia.