



NFT MEMBANGUN DESA DIGITAL UNTUK KELOMPOK SENI LUKIS "YOUNG ARTIST" DI DESA WISATA SAYAN, KABUPATEN GIANYAR

Oleh

Ni Wayan Mega Sari Apri Yani¹, I Made Trisna Semara², Putu Eka Wirawan³

^{1,2,3}Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional

E-mail: ²trisna.semara@ipb-intl.ac.id

Article History:

Received: 04-11-2022

Revised: 17-12-2022

Accepted: 23-12-2022

Keywords:

Desa Wisata Sayan, NFT, Seni Lukis

Abstract: *Pengabdian ini didasarkan untuk membantu kelompok seni lukis di Desa Wisata Sayan Kecamatan Ubud Kabupaten Gianyar dalam mengatasi penurunan nilai komersial seni lukis, dan menciptakan model pemasaran yang dapat berkontribusi terhadap para seniman. Sehingga mampu meningkatkan nilai jual karya seni para seniman di Desa Wisata Sayan. Berkaitan dengan masalah tersebut kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan solusi untuk menyelesaikan persoalan tersebut dengan memberikan bantuan mengkomersilkan karya seni melalui NFT (Non-Fungible Token) dan mempromosikan dengan melibatkan influencer mahasiswa IPBI. NFT memerlukan platform berbasis blockchain agar dapat berjalan. Metode pengabdian yang digunakan adalah dengan metode survey, metode partisipatory rural appraisal (PRA), pemberian Pelatihan, Pendampingan, dan Monitoring. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas meningkatkan nilai komersial seni lukis para seniman di Desa Wisata Sayan Kecamatan Ubud Kabupaten Gianyar.*

PENDAHULUAN

Sejarah Sayan berkaitan dengan perkembangan kehidupan manusia dari masa ke masa. Kata Sayan diyakini berasal dari kata "Saiya" dan "An" dimana "Saiya" berarti utusan dan "An" mengacu pada sekelompok orang [1]. Sayan tidak dapat dilepaskan dari kisah perjuangan para prajurit Puri Ubud yang diutus menjaga Sayan sebagai benteng perang. Sejatinya, Desa Sayan telah mendunia sejak tahun 1928-an. Hal ini dibuktikan dengan terdokumentasinya tarian dan musik tradisional Sayan oleh ilmuwan legendaris dunia seperti Colin McPhee Estate, Etnomusikologi dari California yang berhasil mendokumentasikan angklung anak-anak Sayan pada tahun 1928, Gamelan Jogging Sayan pada tahun 1931-1938, Tarian Kebyar Duduk oleh seniman Sayan I Wayan Sampih dari tahun 1932-1935. Selain itu Tari Pendet di Pura Dalem Sayan dari tahun 1930-1934 berhasil didokumentasikan oleh Miguel Covarrubias yang merupakan seniman, ilmuwan etnis dan sejarawan seni dari Meksiko. Melihat Sayan kental akan nilai seni dan budayanya, maka pada tahun 1942 seorang turis bernama Mrs. Betty menghadiahkan satu set gamelan kepada pemain gamelan di Sayan. Kemudian, pada tahun 1960-an pelukis legendaris asal Belanda, Mr. Arie Smith mengembangkan lukisan otentik kepada anak-anak muda Sayan yang dikenal



dengan "Young Artist" yang hingga saat ini menjadi sangat populer di mata dunia.

Terdapat beragam aktivitas wisata yang dapat dilakukan di Desa Sayan diantaranya cycling, water tubing, jogging, meditasi, yoga tertawa, yoga, spiritual healing, melukat, dan belajar melukis bersama Young Artist. Daya tarik wisata seni lukis di Desa Wisata Sayan memiliki keunikan tersendiri. Anak-anak muda Desa Sayan memiliki bakat yang luar biasa dalam melukis dan menciptakan karya seni sehingga wisatawan sangat antusias untuk berwisata ke Desa Sayan. Namun seiring mulai merabaknya virus covid-19 menyebabkan pariwisata di Bali mengalami lumpuh, dan berdampak langsung pada para seniman lukis di Desa Sayan. Hasil kerajinan seni lukis sudah mengalami penurunan nilai komersial, dan terancam seni lukis "Young Artist" punah.

Berdasarkan observasi dan interview sebagai langkah awal ditemukan bahwa mitra menghadapi beberapa permasalahan yang yakni sebagai berikut: 1) Adanya penurunan nilai komersial seni lukis, 2) Minat anak-anak muda untuk mempertahankan profesi sebagai seniman lukis mulai dihantui ancaman covid-19, 3) Masih menerapkan penjualan secara konvensional, 4) Tidak memiliki sistem promosi digital.

METODE

Metode pelaksanaan dalam program PKM ini yang dimulai dari penjelasan mengenai gambaran umum situasi masyarakat, identifikasi masalah dan pelaksanaan program.

1) Gambaran umum situasi masyarakat dengan metode **survey**.

Untuk memperoleh gambaran umum daerah sasaran dilakukan survey pendahuluan. Informasi diperoleh dengan melakukan konsultasi, konsolidasi, dan observasi/wawancara terhadap *key person* yang ada pada setiap sasaran. Data yang diperoleh digunakan sebagai bahan penyusunan proposal yang dituangkan pada bagian analisis situasi dan kelayakan dari pelaksana, dan mitra sasaran.

2) Identifikasi masalah menggunakan model **participatory rural appraisal (PRA)**.

Model PRA ini adalah suatu cara dalam melaksanakan identifikasi masalah setiap program baik program SDM, SDA, Sarana dan Prasarana, juga dalam perumusan program dan pendanaan dilakukan secara terarah dengan berpihak dan melibatkan mitra. Dengan demikian dalam merumuskan masalah, mengatasi masalah, penentuan proses dan kriteria masalah harus mengikutsertakan bahkan ditentukan oleh masyarakat/kelompok sasaran.

Penggunaan model pendekatan di atas diharapkan akan 1) dikenalnya masalah secara tepat/efektif sesuai dengan persepsi, kehendak, dan ukuran/ kemampuan serta kebutuhan mereka, 2) tumbuhnya kekuatan (*empowering*) masyarakat atau kelompok sasaran dalam pengalaman merancang, melaksanakan, mengelola dan mempertanggungjawabkan upaya peningkatan/ pertumbuhan diri dan ekonominya, dan 3) efektifitas dan efisiensi penggunaan sumber daya masyarakat atau kelompok sasaran. Selanjutnya melalui analisis lapangan akan terinventarisir keterbatasan dan keterpenuhan berbagai sumber daya, sarana dan prasarana, maupun jenis-jenis usaha masyarakat. Disamping itu juga akan ditemukan berbagai jenis kesenjangan secara mendalam baik secara natural, struktural, ataupun kultural. Berdasarkan identifikasi masalah akan dirancang berbagai perencanaan program aksi.

3) Pelatihan, Pendampingan, Monitoring dengan rincian pelaksanaan program dapat diamati pada tabel 1. berikut yaitu:



Tabel 1. Rincian Metode Pelaksanaan Program PKM

No	Pelaksanaan Program PKM	Metode Pelaksanaan
1	Mengkomersialkan seni lukis dengan menggunakan NFT (Non-Fungible Token)	a) Berdiskusi dengan mitra terkait pemanfaatan NFT b) Mengundang pengembang Baliola (NFT Marketplace) sebagai narasumber dalam memberikan ceramah singkat dan Tanya jawab terkait NFT
2	Melakukan kerja sama dengan Baliola (NFT Marketplace Bali)	c) Mengkoordinasikan kerja sama antara Desa Sayan Ubud dengan NFT Marketplace d) Mengambil foto lukisana secara profesional tapa mengurangi orisinalitas
3	Membantu membuat foto dan video promosi	a) Berdiskusi dengan mitra terkait proses pengambilan gambar foto dan perekaman video b) Melibatkan selebgram mahasiswa IPBI c) Mengedit hasil foto menggunakan Adobe Photoshop d) Mengedit video menggunakan Adobe Premiere Pro e) Mempromosikan melalui sosial media instagram

HASIL

Pelatihan dan Pendampingan

Untuk meningkatkan nilai komersial seni Lukis dan meningkatkan minat anak-anak muda mempertahankan profesi sebagai seniman lukis maka diperlukan pendampingan berupa program pengabdian kepada masyarakat. Nama program ini adalah pengembangan NFT dalam membangun Desa Digital di Desa Wisata Sayan. NFT sendiri merupakan sekumpulan data yang tersimpan pada buku besar digital yang dikenal blockchain [1]. NFT memerlukan platform berbasis blockchain agar dapat berjalan [1], [2]. Adapun maksud dari pelaksanaan program ini adalah membantu mitra atau *young artist* Desa Sayan Ubud untuk membuat hasil seni lukis menjadi arsip digital yang dapat dikomersilkan melalui NFT. NFT dapat dimanfaatkan sebagai peluang bisnis pada era metaverse, contohnya foto selfi Ghozali berhasil menghasilkan penjualan sebesar 1,3 triliyun rupiah [3]. Selain itu NFT memberikan manfaat bagi industri kreatif seperti memberikan sertifikat kepemilikan dari sebuah karya pada scarcity (kelangkaan), sehingga NFT membawa manfaat di industri kreatif seperti NOE (*NFT for everything*), *NFT for tourism*, *artwork*, *culture/heritage* [4]. Melalui program pengabdian kepada masyarakat ini para seniman khususnya *young artist* di Desa Sayan Ubud dapat meningkat tingkat kesejahteraan dan ekonominya.



Gambar 1. Kegiatan Workshop di Desa Sayan



Program pengabdian kepada masyarakat melalui pengembangan NFT dalam membangun Desa Digital Desa Wisata Sayan ini diikuti oleh seluruh *Young Artist* Sayan Ubud, yang berjumlah 6 anggota. Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Ruang Meeting kantor Desa Sayan dengan sarana prasarana lengkap LCD dan proyektor serta dilengkapi dengan fasilitas wifi. Program ini dilaksanakan pada tanggal 1 Mei 2022, dimulai pada pukul 09.00 WITA dan berakhir pada pukul 12.00 WITA yang dapat dilihat pada gambar 1.

Narasumber pada program ini adalah 1 orang yakni: *Ketut Budiana selaku Baliola Marketplace. Baliola merupakan satu-satunya marketplace di Bali yang menyediakan jasa perdagangan digital bagi para pelaku kreator seni [3]. Baliola sendiri merupakan NFT marketplace pertama di Bali [5].* Materi yang disampaikan dalam kegiatan workshop ini adalah mengenai NFT, dan proses mendigitalisasi Karya Seni. Total waktu yang disediakan untuk kegiatan ini adalah 3 jam.

Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh ketua pelaksana yakni Ni Wayan Mega Sari Apri Yani. Dan dilanjutkan dengan memberikan sambutan oleh Kepala Desa Sayan. Berdasarkan sambutan Kepala Desa Sayan, kegiatan ini sangat bermanfaat dan membantu kelompok pelukis dalam mendigitalisasi Karya Seni.

Promosi melalui Sosial Media Instagram

Promosi hasil karya seni *young artist* Desa Sayan Ubud masih menggunakan metode konvensional belum berbasis digital. Oleh karenanya diperlukan metode promosi yang mampu memperkenalkan hasil karya seni Lukis yang lebih efisien dan efektif. Promosi melalui platform Instagram menjadi sangat strategis dilakukan pada masa pandemi Covid-19. Pengelola desa wisata dapat memaksimalkan pemanfaatan Instagram untuk menawarkan produk wisata dengan menjangkau pasar yang luas dalam waktu yang relatif singkat. Instagram merupakan salah satu media sosial yang banyak diminati, terutama dimasa pandemi covid-19. Melalui Instagram, wisatawan dapat melihat kualitas produk wisata dari berbagai review yang dibagikan oleh wisatawan.

Pemasaran produk wisata juga perlu dilakukan dengan cara yang lebih relevan dengan kondisi zaman moderen ini agar dapat meningkatkan kesadaran produk kepada *potential customer* secara tepat dan efisien melalui metode pemasaran *sosial media* yang memanfaatkan *Influencer* sebagai penyebar konten dan pesan promosi yang diinginkan kepada *followers* atau masa yang dimiliki oleh sang *Influencer*. Keunggulan metode pemasaran ini adalah dengan memanfaatkan citra yang dimiliki oleh *Influencer*, pemasaran dapat dilakukan dengan cara yang lebih personal, memiliki pengaruh yang terkesan lebih sah dan meyakinkan, serta mampu menggerakkan masa yang loyal terhadap sang *Influencer*. Target dan segmen pasar yang dituju adalah para remaja atau milenials yang mengikuti (*follow*) *influencer-influencer* yang terlibat.

Hal yang dilakukan tim untuk mempromosikan karya seni Lukis *young artist* Desa Sayan Ubud melalui media sosial Instagram adalah menghasilkan foto yang berkualitas dengan menggunakan kamera profesional, membuat *caption* dengan membahas topik-topik yang menarik, menggunakan *hashtag* menyesuaikan dengan foto yang diupload, mengupload foto di waktu *traffic* sangat padat seperti pada *weekdays* dari jam 8 pagi dan sore hari jam 5 sore sampai 9 malam. Karya seni Lukis *young artist* Desa Sayan Ubud dipromosikan melalui akun Instagram mahasiswa IPB Internasional yang menjadi *influencer* dan memiliki *follower* yang besar yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Akun Mahasiswa sebagai media promosi karya seni Lukis *young artist* Desa Sayan Ubud

PENUTUP

Kesimpulan

Program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan terhadap mitra *Young Artist* Desa Sayan Ubud sudah sangat membantu terutama dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang dialami. Adapun solusi yang diberikan yakni melalui komersialisasi seni lukis dengan menggunakan NFT (*Non-Fungible Token*). Selain itu mitra diminta untuk melakukan kerja sama dengan Baliola (*NFT Marketplace* Bali) agar membantu dalam memfasilitasi para seniman lukis, mengedukasi dan mendampingi para seniman. Bahkan mitra dibantu dalam mempromosikan karya seni melalui sosial media Instagram dengan memanfaatkan *influencer* dari mahasiswa IPBI yang memiliki *follower* besar.

Pengakuan/Acknowledgments

Kami berterima kasih kepada Kepala Desa Desa Sayan berikut dengan warga Desa Sayan karena telah menyambut adanya pengabdian kami di Desa Sayan dan memfasilitasi tempat berlangsungnya workshop, kepada pelukis *Young Artist* Desa Sayan yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan, kepada Rektor Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional atas dukungannya dan bantuannya dalam penyelenggaraan kegiatan ini, serta kepada mahasiswa dan mahasiswi S1 Program Studi Bisnis Digital yang turut membantu keberlangsungan kegiatan.

DAFTAR REFERENSI

- [1] M. U. Noor, "NFT (Non-Fungible Token): Masa Depan Arsip Digital? Atau Hanya Sekedar Buble?," *Pustakaloka*, vol. 13, no. 2, pp. 223–234, 2021.
- [2] S. H. Alexander Sugiharto, M. B. A. Muhammad Yusuf Musa, M. J. Falahuddin, and M. B. A. ST, *NFT & Metaverse: Blockchain, Dunia Virtual & Regulasi*, vol. 1. Indonesian Legal Study for Crypto Asset and Blockchain, 2022.
- [3] D. P. Sari, "Pemanfaatan NFT Sebagai Peluang Bisnis Pada Era Metaverse," *J. Akrab Juara*, vol. 7, no. 1, pp. 237–245, 2022.
- [4] N. P. E. B. Lestari and W. Torbeni, "MENGENAL NFT ARTS SEBAGAI PELUANG



EKONOMI KREATIF DI ERA DIGITAL,” in *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*, 2022, vol. 5, pp. 342–357.

- [5] P. Supartika, “Baliola, NFT Marketplace Pertama di Bali yang Fasilitasi Seniman dan Konten Kreator Pasarkan Karya,” *TRIBUN-BALI.COM*, 2021.