

RUANG PAMERAN ALTERNATIF DALAM BENTUK PLATFORM PASAR SENI NON FUNGIBLE TOKEN

Ahmad Sanjaya Ginting¹, Soni Sadono²

^{1,2}S1 Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
Sanjayaginting@telkomuniversity.ac.id, sonisadono@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Penyelenggaraan pameran konvensional sempat terhenti pada tahun 2020 yang diakibatkan oleh pandemi covid-19 yang tengah melanda di hampir seluruh Negara di Dunia ini. Situasi seperti ini sangat tidak memungkinkan untuk membuat sebuah perhelatan yang mengundang keramaian dari massa pengunjung, termasuk perhelatan pameran seni. Oleh karenanya segala macam cara dilakukan agar kegiatan dalam medan seni tidak berhenti begitu saja. Ruang pameran digital menjadi salah satu pilihan alternatif untuk menyelenggarakan pameran seni walaupun di tengah situasi pandemi yang belum usai. Pasar seni Non Fungible Token merupakan salah satu pilihan alternatif bagi pencipta karya untuk tetap aktif dan memamerkan hasil karyanya. Platform ini menyuguhkan berbagai macam jenis dari karya Non Fungible Token seperti, video, musik, foto, game, dan lain sebagainya. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan metode kritik seni Edmund Burke Feldman dalam penyajiannya. Adapun sumber data yang digunakan pada penulis pada penelitian ini berasal dari halaman situs web resmi dari platform pasar seni Non Fungible Token dan observasi langsung pada karya yang terdapat pada platform Non Fungible Token menjadi objek penelitian. Selanjutnya data-data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif analisis. Pada landasan teori penulis menggunakan teori pengalaman estetik milik John Dewey dan bentuk ruang pameran seni oleh Brian O'Doherty.

Abstract : Conventional exhibitions were temporarily halted in 2020 due to the COVID-19 pandemic that has hit almost all countries in the world. A situation like this is very unlikely to create an event that invites crowds from the mass of visitors, including an art exhibition event. Therefore, all kinds of ways are done so that activities in the field of art do not just stop. Digital showrooms are an alternative option for holding art exhibitions, even in the midst of the ongoing pandemic. The Non-Fungible Token art market is an alternative option for creators to stay active and showcase their work. This platform offers various types of Non-Fungible Token works such as videos, music, photos, games, and so on. This research is a qualitative research that uses Edmund Burke Feldman's art criticism method in its presentation. The data sources used by the authors in this study came from the official website page of the Non-Fungible Token art market platform and direct observations on the works contained on the Non-Fungible Token platform became the object of research. Furthermore, the collected data was then analyzed using descriptive analysis method. On the theoretical basis, the author uses John Dewey's theory of aesthetic experience and Brian O'Doherty's art exhibition space.

PENDAHULUAN

Sejak kemunculan internet, seni rupa ikut merayakan dengan cara melakukan kerja interdisiplin dan melahirkan gagasan baru yang tidak hanya pada karya seni, namun juga terjadi ada ruang pameran. Disebut sebagai seni media baru ternyata menyita cukup banyak perhatian dari para kalangan seniman untuk melakukan praktik kerja interdisiplin dengan internet. Salah satu dari keharmonisan ini adalah dengan munculnya ruang pameran digital dalam bentuk platform pasar seni *Non Fungible Token*, NFT sendiri merupakan ruang pameran yang berisikan karya-karya yang disebut sebagai bagian dari seni media baru. Kehadiran NFT sangat menyita perhatian dari kalangan seniman terlebih karya yang di tampilkan pada platform NFT dapat cukup menjajikan dari aspek nilai penjualan.

NFT merupakan akronim dari *Non fungible token* bagian dari dunia *cryptocurrency* yang tengah booming di lini kehidupan digital. NFT sendiri secara sederhana dapat diartikan sebagai bentuk dari karya seni digital seperti *digital foto, video, video gift, sound, game* dan lain sebagainya. Mekanismenya yang dapat dikatakan cukup sederhana dalam pengaplikasiannya membuat seniman dengan suka cita merayakan kehadiran dari NFT. Situasi pandemi semakin mengakslerasi kehadiran *Non Fungible Token* beserta platform nya, setiap platform NFT memiliki fungsi dan tujuan hampir sama, adalah sebagai jembatan penghubung antara seniman dengan kolektor dan penikmat seni rupa, terkhusus karya seni digital. Selain itu, keterbatasan ruang dan gerak serta ditiadakannya pameran seni rupa pada ruang galeri konvensional telah memberi panggung pada platform NFT untuk menjadi ruang pameran alternatif bagi seniman.

Menyematkan platform pasar seni *Non Fungible Token* menjadi sebuah ruang alternatif kiranya adalah sebuah inovasi dalam medan seni untuk sekarang ini. Bagaimana kemudian karya seni memiliki nilai keautentikasi atau nilai yang

murni-semurninya dan melalui karya dari *Non Fungible Token* dikatakan menjadi metafor dari anggapan seni yang semurni-murninya. Namun yang menjadi perhatian adalah pengalaman estetik seperti apa yang akan diterima oleh para pengunjung halaman situs dari setiap platform NFT ini. Mengingat ruang pameran pada platform NFT sangat bertolak belakang dari ruang galeri konvensional.

Platform pasar seni *Non Fungible Token* hadir sebagai representasi wujud digital yang disebut sebagai ruang alternatif, pengalaman estetik yang ditawarkan mungkin sangat berbeda dengan galeri konvensional. Serta fitur dan pelayanan yang ditawarkan juga pastinya sangat jauh berbeda. Dan ini adalah merupakan bagian dari yang disebut dengan seni rupa kontemporer, selalu berubah-ubah tidak terpaku oleh keterikatan setiap ada peluang seni akan selalu hadir dan memanfaatkannya.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif, menurut Whitney dalam kutipan Moh. Nazir (1985: 84) adalah sebagai berikut:

“Metode pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat karena metode deskriptif merupakan metode untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kegiatan, maka jenis penelitian studi kasus adalah tepat, serta penelitian ini tidak menguji hipotesis. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk menghasilkan sebuah deskripsi, gambaran, ataupun lukisan secara sistematis dan keterkaitan antar fenomena yang menjadi objek penelitian”. (Nazir, 2011: 52).

Hasil penelitian akan disajikan menggunakan model kritik seni. Sedangkan teori pendukung dalam teori tersebut, penulis akan menyertakan teori pendukung lainnya. Pengalaman estetik John Dewey dan pendekatan human computer interaction (HCI) dalam hal ini meneliriki karya *Non Fungible Token*. Objek penelitian akan bercermin pada hubungan seni rupa dengan internet. Dengan

landasan teori dalam pendekatan kualitatif ini, maka penulis dapat merumuskan hasil observasi berupa pengalaman subjektif penulis ke dalam bentuk deksripsi yang memiliki dasar jelas dan dapat di pertanggung jawabkan.

HASIL DAN DISKUSI

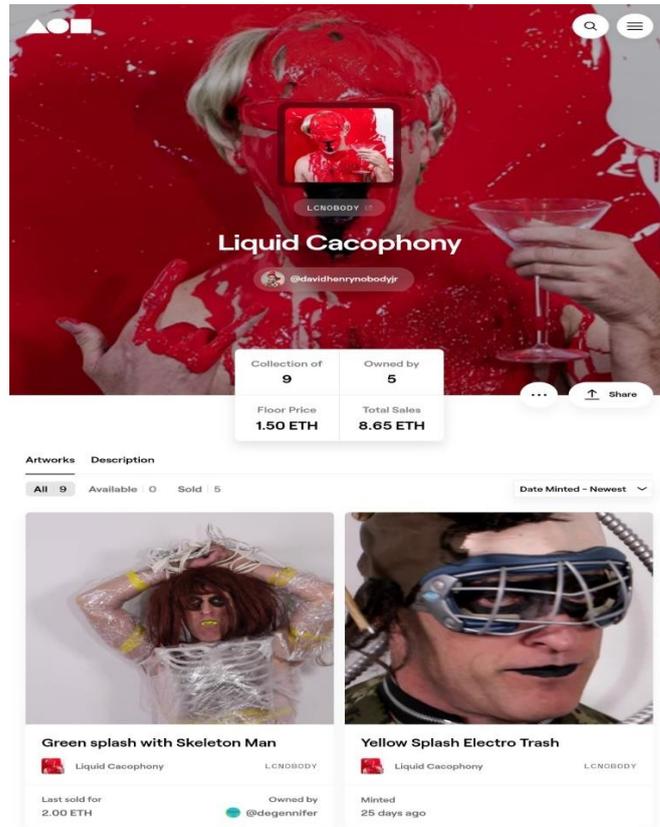
Perjalanan seni rupa secara global terus menunjukkan perkembangan yang sangat pesat seiring dengan berjalannya waktu. Hal ini tidak terlepas dari banyaknya campur tangan dari aspek lini kehidupan lain. Salah satunya adalah internet, kemajuan internet sebagai induk dari teknologi telah memberikan banyak dampak pada aspek kehidupan, termasuk seni rupa. Kehadiran internet sejak pertama kali telah dimanfaatkan oleh seni rupa dalam perkembangan praktik berkesenian, mulai dari medium, bentuk karya, narasi, dan ruang pameran. Dalam hal ini ruang pameran menjadi barang yang baru ebagai bentuk dari perkembangan teknologi dalam praktik seni rupa. Jika sebelumnya kegiatan berpameran masih dilakukan pada ruang galeri konvensional, kini telah bergeser ke ranah digital dalam bentuk web ataupun aplikasi.



Gambar **Error! No text of specified style in document..1: Logo Foundation-app**
Sumber : Dokumentasi pribadi (tangkapan layar pada <https://foundation.app/>, diakses pada 29 desember 2021, pukul 20:05 WIB).

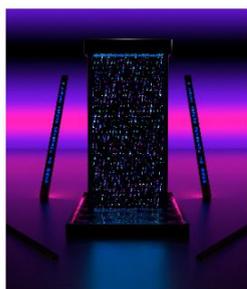
Foundation-app merupakan platform pasar seni untuk karya digital yang saat ini dikenal sebagai *Non Fungible Token* (NFT). Lalu apa itu NFT? Secara sederhana NFT adalah satu praktik yang membuat satu nilai pada karya seni digital menjadi satu-satunya atau semurni-murninya, nilai pada karya seni tersebut tidak dapat diduplikasikan sehingga nilainya akan menjadi sangat unik. Karya seni digital yang telah dibuat akan diperjual belikan melalui sistem yang disebut sebagai Blockchain dengan menggunakan mata uang ETH. Karena keunikan dari nilai pada karya seni tersebut maka harganya juga akan semakin tinggi. Inilah salah satu sebabnya mengapa orang-orang bersuka cita ikut merayakan kehadiran dari *Non Fungible Token*.

Foundation-app pertama kali berdiri pada februari tahun 2021 dan karya pertama yang dipajang pada laman pasar seni ini adalah karya milik Edward Snowden yang berjudul *Stay Free*. Karya ini laku terjual hingga USD 5,5 juta dan masih yang termahal hingga saat ini.



Gambar *Error! No text of specified style in document..2*: tampilan karya koleksi seniman NFT di Foundation-app

Sumber : Dokumentasi pribadi (tangkapan layar pada <https://foundation.app/>, diakses pada 30 desember 2021, pukul 20:15 WIB).



BECOME LIQUID

Created by

@JIMMY

Collection

MATERIAL

Current bid

1.4791 ETH

\$5,659.52

Auction ends in

10 47 28

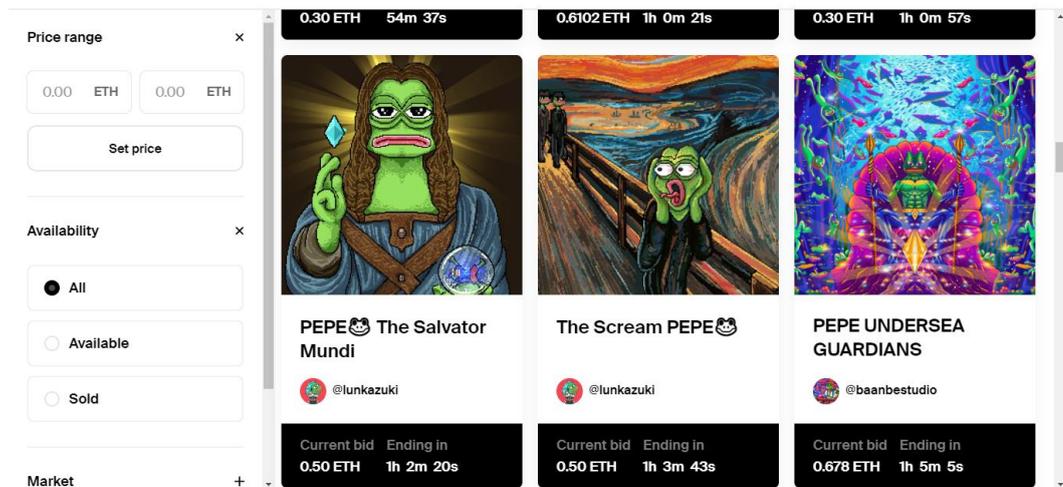
hours minutes seconds

View artwork

Ruang pameran alternatif ini dapat diakses pada laman <https://foundation.app/>. Dalam situs ini terdapat beberapa fitur yang dapat diakses oleh pengguna yang ingin melihat karya dari seniman-seniman di belahan dunia. Karya-karya akan ditampilkan pada laman ini tersusun rapi secara visual dan merupakan koleksi terbaru yang setiap hari di upload oleh seniman ke laman akun milik mereka. Pada tampilan awal jika kita adalah pengunjung situs maka yang akan tampak adalah karya yang sedang dilelang oleh pihak penyelenggara atau karya yang sedang hangat atau populer dikalangan komunitas.

Komunitas ini berfungsi sebagai support bagi pencipta NFT, oleh karena itu komunitas ini sangat penting guna menyokong kepopuleran seniman agar karya nya mudah dikenal dan laku terjual. Tentunya ini akan memberikan feedback kepada seniman tersebut, namanya kian populer jika ia aktif dalam komunitas dan aktif juga membeli karya NFT milik seniman lainnya. Sebagai pengunjung tampilan visual dari platform ini sangat bagus dan tertata rapi, sehingga membuat pengunjung merasa betah dan menjelajahi fitur lainnya yang terdapat pada platform ini.

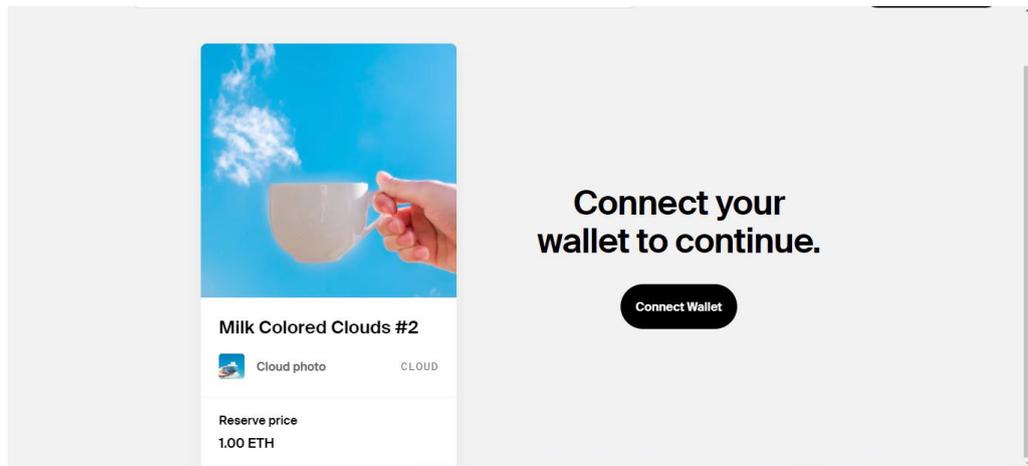
Di foundation-app sendiri menggunakan transaksi mata uang ETH yang merupakan koin buatan Ethereum. Satu koin ETH dihargai sekitar USD 3.800.00 jika di rupiahkan senilai dengan Rp 54.000.000.00 (harga dapat berubah sewaktu-waktu). sebuah nilai yang sangat fantastis bukan. Akan tetapi harga dari setiap karya NFT yang dipajang pada ruang pameran foundation-app sangatlah bervariasi, biasanya angka terendah berapa pada kisaran 0,1 ETH. Salah satu faktor ini jugalah yang kemudian mengakibatkan boomingnya NFT di tengah situasi pameran konvensional yang harus terhenti akibat dampak dari Pandemi Covid-19.



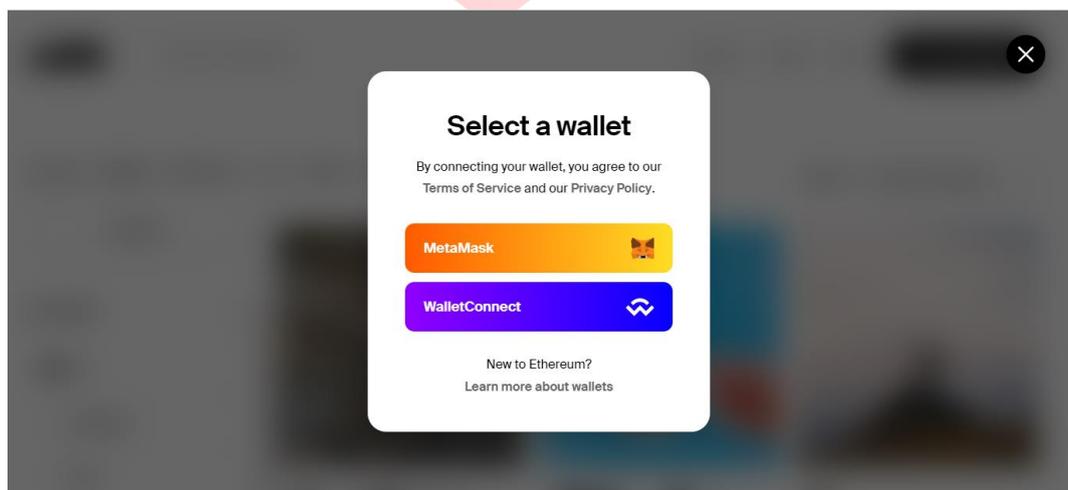
Gambar : Tampilan koleksi NFT pada laman Foundation-app

Sumber : Sumber 4.4 : Dokumentasi pribadi (tangkapan layar pada <https://foundation.app/>, diakses pada 3 Januari 2022, pukul 17:20 WIB).

Karya yang di tampilkan pada situs pada “FOUNDATION-APP” dimuat kedalam beberapa laman, pada laman pertama akan di tampilkan karya terbaru dari pencipta karya NFT beserta judul karya, nama seniman, nama koleksi, dan nama seniman. Untuk menavigasi ruang pameran karya berikutnya, pengguna dapat mengklik anak panah ke arah kolom pencarian. Atau mengklik tanda garis tiga, pada menu ini terdapat berbagai macam fitur yang ada seperti, tentang platform Foundation, koleksi karya, seniman yang terdaftar pada akun platform ini dan lain sebagainya. Display karya yang di tampilkan tersusun acak sesuai dengan waktu ketika seniman mengupload karya mereka di laman Foundation-app, dengan begitu karya yang sudah cukup lama akan tersimpan otomatis pada ruang koleksi milik seniman, sebaliknya karya yang baru di upload oleh seniman akan muncul di halaman beranda pameran.



Gambar 4.5: tampilan pada laman foundation app/ wallet
Sumber: Sumber : Dokumentasi pribadi (tangkapan layar pada <https://foundation.app/>, diakses pada 3 Januari 2022, pukul 17:05 WIB).



Gambar 4.6 : tampilan pilihan wallet pada halaman foundation-app
Sumber : Dokumentasi pribadi (tangkapan layar pada <https://foundation.app/>, diakses pada 23 Januari 2022, pukul 16:35 WIB).

Jika pengguna ingin membeli salah satu karya yang ada pada platform Foundation-app ini, pengguna harus terlebih dahulu memiliki akun *wallet*. Ini merupakan salah satu syarat utama dalam bermain di NFT. *Wallet* sendiri merupakan sebuah aplikasi atau software yang berfungsi sebagai dompet digital, segala transaksi digital disimpan dan dicatat pada *wallet*, selain itu pengguna dapat membeli mata uang yang nantinya akan digunakan untuk transaksi jual beli

karya Non Fungible Token di platform Foundation-app. Di foundation-app sendiri terdapat dua aplikasi wallet yang digunakan yaitu, *Metamask* dan *Wallet Connect*.

Foundation-App menyajikan sebuah pameran karya seni melalui situs web yang sangat menarik secara penampilan. Tidak menyerupai ruang galeri konvensional, tidak seperti ruang pameran virtual yang telah diciptakan oleh berbagai macam pengembang aplikasi. Bentuk situs web dari Foundation-App ini membuat semacam pameran tidak ubahnya seperti tampilan ketika memposting sesuatu di halaman media sosial saat ini seperti Instagram, Facebook dan lain sebagainya. Dengan begitu bentuk pameran seperti ini akan menghasilkan pengalaman yang berbeda terhadap pengunjung situs web. Pengalaman yang berupa hanya melihat karya sebagai berupa foto ataupun video yang diupload pada laman situs web, lalu ada juga pengalaman yang membawa pengunjung bertanya mengapa karya seperti ini bisa dihargai begitu mahal. Akan tetapi penampilan dari situs web Foundation ini dapat dikatakan sangat ramah terhadap pengunjung, hal ini dapat dilihat dari kemudahan akses dari berbagai macam perangkat pintar dan tidak membutuhkan alat atau piranti lainnya guna memaksimalkan tampilan visual karya yang di pajang.

Platform Foundation-App tidak hanya menampilkan karya-karya Non Fungible Token akan tetapi juga membangun sebuah sistem yang baru dalam seni rupa, membangun medan sosial seni nya sendiri, namun masih melekat dalam bayang-bayang medan sosial seni rupa. Karena pada dasarnya platform ini bekerja atas dan untuk karya seni rupa. Yang menariknya juga adalah bahwa platform NFT ini nantinya akan menjadi bank memori dari karya digital karena pada halaman situs web Foundation, karya akan terus ada sampai kapanpun tidak akan hilang terkecuali dihapus oleh pemiliknya dan itupun bukan sebuah perkara yang mudah. Barangkali mungkin inilah yang di namakan bahwa seni rupa tidak akan pernah terikat oleh dunia matrealis manapun, terhadap disiplin ilmu manapun. la

akan terus berkembang menciptakan sebuah karya interdisiplin atau juga menjadi kiblat dari lahirnya sebuah media yang baru nantinya

Secara penampilan visual, ruang pameran pada platform Foundation-app sama sekali tidak memperlihatkan suasana pameran seperti pada ruang galeri konvensional. Akan tetapi bila mengatakan bahwa Platform pasar seni *Non Fungible Token* adalah salah satu ruang alternatif, menurut penulis tidak begitu berlebihan. Memang jika kita melihat tradisi dan proses perjalanan ruang pameran sendiri tentunya kita tidak akan mudah menerima satu terobosan dari kerja teknologi ini. Platform pasar seni *Non Fungible Token* adalah sebuah jembatan baru yang menghubungkan seni rupa dengan dunia digital, sebuah dunia yang baru, konsep yang baru dan tentu akan selalu ada perubahan dari setiap inovasi yang dibangun. Sejatinya Platform pasar seni NFT telah berhasil membawa medan milik mereka sendiri akan tetapi tetap berkaitan dengan medan seni rupa.

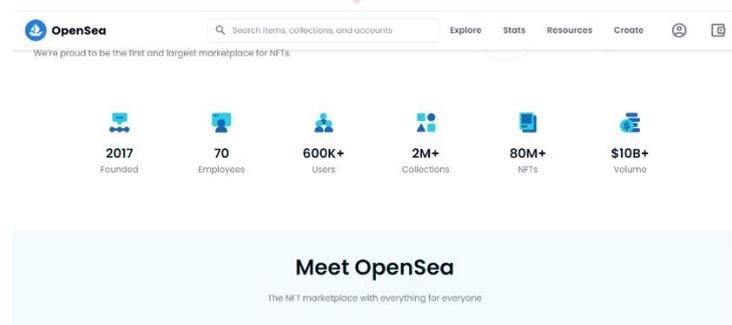


Sebagai pemegang predikat platform pasar seni Non Fungible Token yang pertama dan terbesar dalam pasar global tentunya OpenSea telah banyak melahirkan seniman digital *Non Fungible Token* berikut dengan karya-karyanya. Kemudahan dalam mendaftar akun dan adanya pilihan tanpa GasFee atau biaya dalam membeli mata uang yang nantinya akan menjadi alat transaksi jual beli karya NFT. OpenSea sendiri berdiri pada tahun 2017 oleh Devin Finzer dan Alex Atallah, keduanya sangat tertarik dengan Cryptokitties yang dimana ditahun yang sama sedang mengalami trend dan menjadi topik perbincangan yang cukup hangat. Baik Devin dan Alex bertemu pada satu aplikasi yaitu Discord yang memiliki komunitas dalam membahas isu-isu tentang dunia Cryptokitties. Dari perbincangan ini kemudian lahirnya ide untuk membangun sebuah platform pasar seni Non Fungible Token dengan nama OpenSea.



Gambar 4.7 : Devin Finzer dan Alex Fatallah
Sumber : : Dokumentasi pribadi (tangkapan layar pada
<https://opensea.io/>, diakses pada 2 Januari 2022, pukul 00:45 WIB).

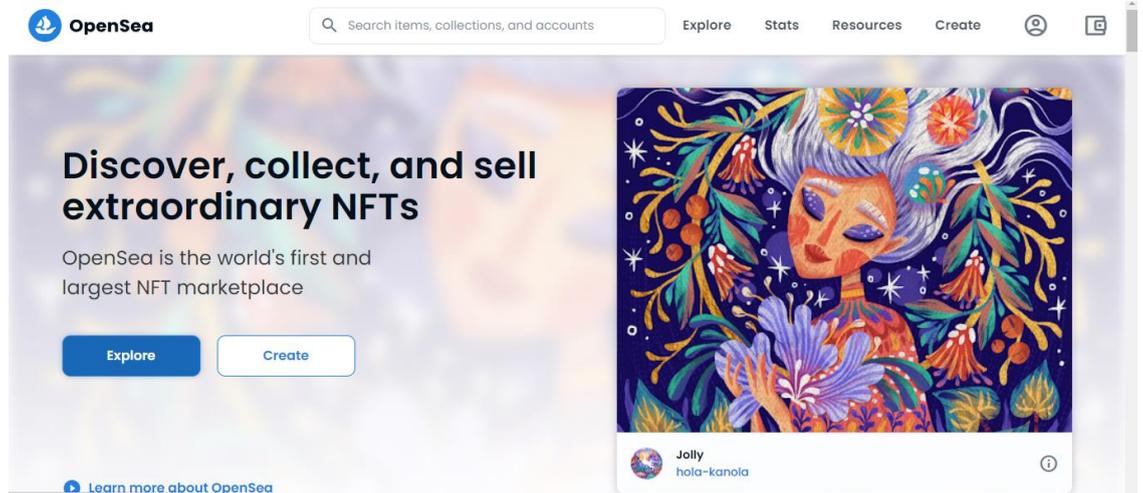
OpenSea telah memiliki 70 karyawan, lebih dari 600 ribu pengguna, 2 juta koleksi tema karya *Non Fungible Token*, dan lebih dari 80 juta karya *Non Fungible Token*. Tidak heran jika platform ini disematkan sebagai platform NFT terbesar di dunia. Sama seperti platform pasar seni NFT lainnya, OpenSea juga memiliki halaman situs yang bisa di akses melalui internet di layar ponsel pintar maupun layar komputer dan laptop yang dapat dikunjungi pada situs opensea.io. Di OpenSea seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya salah satu keistimewaan dari platform ini adalah memiliki fasilitas gratis bagi pengguna baru yang ingin menjadi bagian dari OpenSea tentunya dengan kebijakan dan regulasi yang berbeda dibandingkan yang menggunakan Gasfee (berbayar).



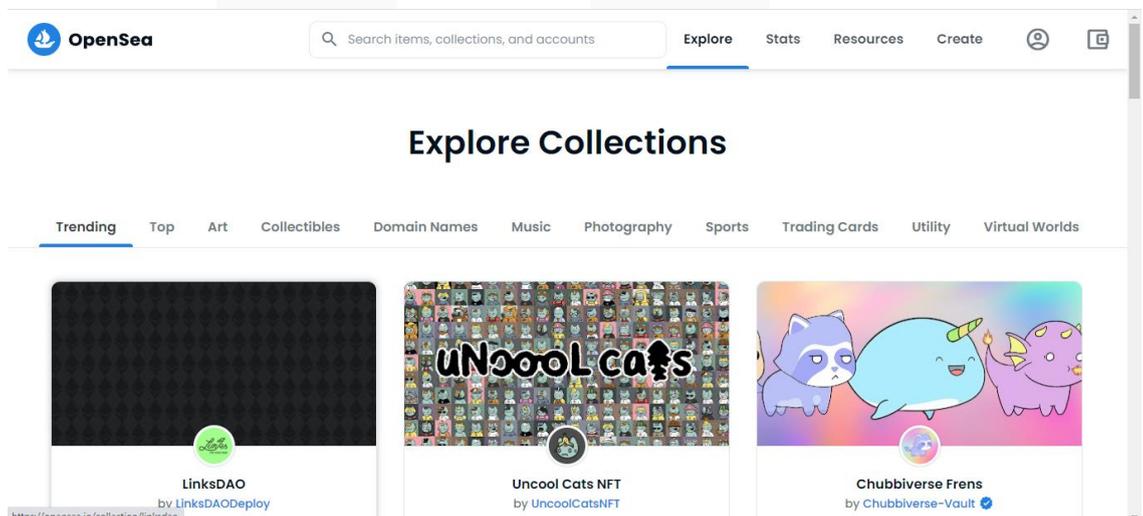
Gambar 4.8 : Tampilan jumlah pengguna dan koleksi karya opensea
Sumber : : Dokumentasi pribadi (tangkapan layar pada <https://opensea.io/>, diakses pada 1 Januari 2022, pukul 18.45 WIB).

Tampilan pada ruang pameran karya *Non Fungible Token* di laman OpenSea, karya NFT disajikan tidak hanya berada pada satu laman. Untuk dapat mengarahkan para pengguna dapat melihat koleksi karya, para pengguna dapat memilih kolom *explore*. Pada laman ini akan di tampilkan seluruh karya NFT berdasarkan kategori yang ada, dimulai dari yang sedang trending, seniman top, foto atau gambar, musik, game, video dan lain sebagainya. Karya-karya yang ditampilkan memiliki ukuran dan dimensi yang disama ratakan, sehingga komposisi display dari karya terlihat teratur. Jika karya berupa video maka

otomatis akan berputar dengan sendirinya dan pengguna dapat menonaktifkan dari suara video tersebut.



Gambar 4.9 : Tampilan awal pada laman opensea.io
Sumber : Dokumentasi pribadi (tangkapan layar pada <https://opensea.io/>, diakses pada 1 Januari 2022, pukul 18.30 WIB).



Gambar 4.10 : tampilan pada kolom explore collections
Sumber : : Dokumentasi pribadi (tangkapan layar pada <https://opensea.io/>, diakses pada 1 Januari 2022, pukul 18.35 WIB).

Jika dilihat dari penampilan visual, ruang karya pada platform pasar seni *Non Fungible Token* sama sekali tidak memperlihatkan suasana ruang pameran onsite atau fisik yang biasanya diselenggarakan di galeri atau museum. Secara penyajian juga, karya yang di pajang memang tersusun rapi dengan dimensi dan ukuran yang sama tidak ada perbedaan baik itu karya video, foto dan lainnya. Jenis pajangan pada platform seperti ini menurut penulis tidak ubahnya seperti pajangan foto atau video pada akun media sosial, seperti Instagram yang memiliki fitur dimana pengguna dapat mengupload baik itu foto dan juga video ke akun media sosial miliknya pribadi. Akan tetapi dengan begitu platform pasar seni *Non Fungible Token* tidak bisa di samakan konsepnya dengan platform media sosial, karena di platform NFT ini ada serangkaian aturan dan tata cara yang harus di ikuti guna bisa mendapatkan akses memajang karya seni NFT. Selain itu juga dikarenakan platform pasar seni NFT ini menggunakan situs website dan bukan aplikasi maka suasana pameran seperti ini tidak akan ditemui pada ruang galeri konvensional. Pada ruang galeri konvensional atau museum memiliki sebuah alur bagi pengunjung galeri dan museum untuk menjelajahi setiap karya yang di sajikan pada pameran akan tetapi pada halaman pasar seni NFT langsung menyuguhkan setiap karya kepada pengunjung situs opensea lewat layar ponsel pintar dan layar komputer.

KESIMPULAN

Kehadiran platform pasar seni Non Fungible Token telah memberi warna baru dalam seni rupa secara global. Setiap platform memiliki tujuan dan cita-citanya masing tentang akan kemana arah selanjutnya dari trend karya NFT ini, akan tetapi yang jelas bahwa NFT telah menjadi bagian dari seni rupa dan ini membuktikan bahwa sifat fluid yang melekat pada seni rupa terus akan mendapatkan dunianya yang baru. Persoalan bagaimana sebuah NFT bisa

dikatakan sebagai karya seni adalah sebuah persoalan teknis belaka yang tidak perlu di khawatirkan. Karena pada hakekatnya teori tentang seni rupa tidak akan pernah berdiri sendiri akan selalu mengalami kebaruan.

Sejauh ini memang ruang pameran alternatif dalam bentuk pasar seni Non Fungible Token belum mampu sepenuhnya menggantikan ruang pameran konvensional. Secara pengalaman estetika yang didapatkan tentunya akan sangat jauh berbeda dibandingkan melihat karya seni secara langsung. Hal ini terjadi karena karya yang dilihat adalah karya yang berada pada layar kaca komputer ataupun ponsel pintar, sedangkan bentuk asli dari karya tersebut tidak dapat dilihat secara langsung oleh mata. Akan tetapi karya seni digital juga merupakan sebuah motor dari narasi yang ingin disampaikan oleh seniman NFT kepada penggunanya maka dari itu karya seni Non Fungible Token telah berada pada dunia yang baru dalam medan sosial seni.

REFERENSI

Buku

- Bangun, Sem C. 2000. Kritik Seni Rupa, penerbit ITB, Bandung
- Hujatnika, Agung. 2015. Kurasi dan Kuasa, Marjin Kiri, Tangerang Selatan
- Moleong, Lexy J. 1989. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiharto, Bambang. (2013) : *Untuk Apa Seni?*, Matahari, Bandung
- Sumardjo, Jakob. 2000. Filsafat Seni. Bandung: Penerbit ITB, Bandung

Artikel dan Jurnal

- Didit Endriawan, Donny Trihandono dan Tri Haryotedjo. "Perkembangan dan Peran Seni (Rupa) Dalam Pembangunan Bangsa Indonesia, SENADA, Bali

Internet

<https://foundation.app/>

<https://opensea.io/>

<https://accurate.id/ekonomi-keuangan/e-wallet-adal>

