

ANALISIS PROSES KREATIF LUKISAN "DISKUSI" OLEH ALVIAN ANTA PUTRA

Radian Aegis Rabbani¹, Moch Farhan Fadhlurrohman²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

Radian Aegis Rabbani, radianaegis28@gmail.com, Depok, dan Indonesia

Moch Farhan Fadhlurrohman, farhan131001@gmail.com, Jakarta, dan Indonesia

Abstrak

Ketika kita melihat karya seni lukisan, tentunya kita berpikir bahwa apa yang telah dikaji mengandung unsur nilai estetis maupun simbolis yang melibatkan pemahaman pemikiran kreatif secara terstruktur. Bagi sang pelukis, memerlukan beberapa proses kreatif dalam melukis sebuah karya lukisan sehingga dapat diciptakan menjadi mahakarya yang bernilai tinggi. Lukisan "Diskusi" dibuat tahun 2017. Di lukisan tersebut terlihat figur manusia-manusia dengan emoticon di wajah yang sedang memegang handphone yang jika dikaitkan manusia sekarang lebih mementingkan handphonenya dibanding lingkungan disekitarnya. Permasalahan yang dikaji bermula pada sang penulis yang tertarik pada suatu pemilik lukisan seorang seniman muda ternama. Penulis sangat tertarik ketika riset menunjukkan bahwa lukisan tersebut memenangkan sebuah kompetisi seni lukis tahunan, "The Most Promising Emerging Artist UOB Painting of the Year 2017." Kemudian memutuskan untuk dijadikan objek kajian sebuah penelitian. Dibalik karya lukisan yang setara kompetisi tersebut tentunya mempunyai suatu proses kreatif untuk merancangnya. Teknik pengumpulan data berupa observasi. Untuk Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sebuah proses kreatif dalam membuat karya seni lukisan "Diskusi" menggunakan teori Choudary 2019 yang terdiri dari lima tahapan proses kreatif merancang, mulai dari Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Test. Hasil analisis ini berharap mendapat hasil berupa temuan baru yang dapat ditemukan melalui penelitian pada proses kreatif dalam merancang karya lukisan. Penelitian ini diharapkan sebagai penambah wawasan baru bagi para seniman atau pembaca yang gemar merancang karya lukisan.

Kata kunci: Seni, Lukisan, Proses, Diskusi, Choudary

Abstract. "When we look at a painting, we certainly think that what has been examined contains elements of aesthetic and symbolic value involving a structured understanding of creative thinking. For the painter, it requires several creative processes in painting a work of art so that it can be created into a highly valuable masterpiece. The painting 'Discussion' was created in 2017. In the painting, figures of people with emoticons on their faces are seen holding phones, which, when associated with today's society, prioritize their phones over the surrounding environment. The issue under study began with the author's interest in an owner of a painting by a well-known young artist. The author was particularly intrigued

when research revealed that the painting won an annual painting competition, 'The Most Promising Emerging Artist UOB Painting of the Year 2017.' The author then decided to make it the object of a research study. Behind the painting that is equivalent to such a competition, there is undoubtedly a creative process to design it. The data collection technique involves observation. The research method uses descriptive qualitative research. This study aims to analyze the creative process of creating the painting 'Discussion' using Choudary's 2019 theory, consisting of five stages of the creative design process: Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test. The results of this analysis hope to yield new findings that can be discovered through research on the creative process of designing paintings. This research is expected to provide new insights for artists or readers who enjoy designing paintings."

Keywords: Art, Painting, Process, Discussion, Choudary

A. Pendahuluan

Seni yang merupakan kebebasan seseorang untuk berekspresi tidak hanya melibalkan jiwa atau emosional yang digunakan, melainkan dari suatu proses kreatif hingga pengalaman. Seni juga dapat melahirkan berbagai instrumen yang bisa diciptakan seperti seni rupa. Seni rupa adalah suatu ciptaan karya seniman dengan melibatkan pemahaman emosional yang dapat dituangkan ke unsur dua dimensi maupun tiga dimensi. Jika diamati, seni rupa dua dimensi memiliki unsur pengalaman yang melibatkan proses kreatif serta pengalaman artistik. Oleh karena itu Mikke Susanto (2011: 241) berpendapat seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologis. Seni lukisan juga memuat ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang. Dalam artian pengungkapan, seni lukisan juga menyampaikan pesan, simbol, filosofis yang dirancang dengan indah. Nilai keindahan juga disampaikan (Soedarso SP).

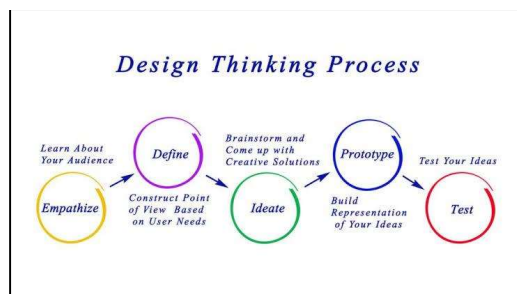
Seni lukisan disajikan dalam gambar secara indah sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Ia juga memiliki pendapat tentang seniman yang sebagai aktor pelukis. Ujarnya, seniman sebagai aktor utama dalam proses kreatif penciptaan seni memiliki dua kecenderungan kuat. Pertama, ketertarikan dan keberminatannya terhadap berbagai aspek kehidupan. Kedua, hasratnya untuk mengkomunikasikan pengalaman dan ketertarikannya terhadap kehidupan, membuka peluang bagi seniman untuk bersinggungan dan berdialog dengan realitas secara intensif. Hasil yang diciptakan adalah pengalaman abadi dan bermakna.

Begitu juga dengan lukisan "Diskusi" milik seniman muda bernama Alvian Anta Putra yang telah mendesain dengan pengalaman emosional serta proses kreatif yang membantu dalam perancangan. Awal mula ketika Alvian ingin menciptakan lukisan dengan gaya realisme. "Saya mau kasih meja lalu orang kumpul dan main handphone. Saya berpikir ini pun bukan yang saya lihat tapi banyak yang saya lihat tidak seperti ini," Akhirnya dia membuat obyek-obyek yang dilukisnya berada di ruang sebesar lapangan bola. Kemudian para manusia sibuk dengan telepon seluler yang mereka mainkan. Ia baru saja mengembangkan teknik lukisan pixel, membuat nama Alvian Anta Putra jadi jawara. Lukisannya yang berjudul 'Diskusi' memenangkan kategori the most promising emerging artist di kompetisi seni lukis tahunan, UOB Painting of the Year 2017. Permasalahan penelitian melibatkan pemahaman mendalam tentang bagaimana proses kreatif dalam mendesain lukisan berlangsung. Beberapa permasalahan potensial yang bisa menjadi fokus penelitian termasuk Dinamika Proses Kreatif hingga Evaluasi Hasil Kreatif.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui tinjauan literatur dan observasi dari referensi blogsite yang relevan guna menjawab rumusan masalah yang diajukan.

1. Bagaimana proses kreatif lukisan "Diskusi" Alvian Anta Putra?
2. Apa saja makna yang terkandung dalam proses kreatif?

Rumusan masalah yang diajukan juga menyangkut pada urgensi penelitian ini terhadap proses kreatif lukisan "Diskusi" dengan mengadopsi teori Choudary 2019. Pemilihan karya fokus pada lukisan "Diskusi" bukan hanya karena prestasinya dalam memenangkan kategori the most promising emerging artist di UOB Painting of the Year 2017, tetapi juga karena kekhasan dalam pengembangan teknik lukisan pixel yang diusung oleh seniman Alvian Anta Putra. Adapun kepentingan penelitian ini dapat didefinisikan sebagai kontribusi pemahaman yang lebih mendalam tentang langkah-langkah konkret dan dinamika proses kreatif dalam seni lukis, serta menjadi aspek dasar untuk pengembangan metode. Dibalik karya lukisan yang setara kompetisi tersebut tentunya mempunyai suatu proses kreatif untuk merancangnya. Dengan membahas proses kreatif yang terkandung dalam karya ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sebuah proses kreatif dalam membuat karya seni lukisan "Diskusi" menggunakan teori *Choudary 2019*.



Gambar 1. Tataran Proses Kreatif Mendesain dari *Choudary 2019*
 Sumber: <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/amp/>

Design thinking adalah suatu metodologi desain yang mengusung pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Metode ini terbukti sangat bermanfaat dalam mengatasi permasalahan kompleks yang mungkin dihadapi oleh perusahaan. Design thinking tidak hanya fokus pada pemecahan masalah, tetapi juga pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan manusia yang terlibat dalam proses tersebut. Implementasi design thinking melibatkan lima tahap kunci, yang dapat diikuti secara berurutan. Tahap pertama adalah *Empathize*, di mana tim meresapi pengalaman pengguna dan memahami perspektif mereka. Tahap kedua, *Define*, melibatkan pembuatan definisi yang jelas terkait dengan masalah yang akan diselesaikan. Setelah itu, tahap *Ideate* memungkinkan tim untuk secara kreatif menghasilkan berbagai ide solusi. Langkah selanjutnya adalah *Prototype*, di mana ide-ide yang paling menjanjikan diwujudkan menjadi bentuk nyata atau model sederhana. Tahap akhir, *Test*, melibatkan evaluasi dan pengujian prototipe untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna yang sebenarnya. Keseluruhan proses kreatif ini menciptakan siklus iteratif yang memungkinkan perbaikan terus-menerus hingga solusi yang optimal ditemukan.

Pemilihan metode observasi penelitian dilatarbelakangi oleh keinginan penulis untuk mendapatkan pemahaman mendalam terhadap fenomena yang diamati, memungkinkan pengumpulan data secara langsung dari situasi yang sebenarnya. Untuk metode penelitian dekriptif kualitatif. Hasil analisis ini berharap mendapat hasil berupa temuan baru yang dapat ditemukan melalui penelitian pada proses kreatif dalam merancang karya lukisan.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi berharga bagi pengembangan metode dan memperkaya pemahaman seniman dan pembaca terhadap dunia seni lukis.

Keberhasilan penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih dalam tentang langkah-langkah konkret dalam proses kreatif seni lukis, khususnya pada karya lukisan yang kreatif ini.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sebuah proses kreatif dalam membuat karya seni lukisan "Diskusi" menggunakan teori Choudary 2019 yang terdiri dari lima tahapan proses kreatif merancang. Mulai dari Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test. Hasil analisis ini berharap mendapat hasil berupa temuan baru yang dapat ditemukan melalui penelitian pada proses kreatif dalam merancang karya lukisan. Penelitian ini diharapkan sebagai penambah wawasan baru bagi para seniman atau pembaca yang gemar merancang karya lukisan.

Teori design thinking dalam analisis artikel ini mengacu pada teori design thinking yang dibagi menjadi beberapa tahap. Tahap-tahap ini terkait dari awal hingga akhir untuk memahami latar belakang masalah, ide, cara penyelesaian, dan jawaban dari masalah yang ada. Dalam menyajikan data, artikel ini menggunakan teori design thinking yang dikemukakan oleh Choudary (2019) dengan rangkaian proses berikut:

(1) Empathize: dalam design thinking memahami situasi dan kondisi yang dialami oleh customer (keluhan, keinginan, dan lain-lain). Pada tahap ini, kita harus memahami kebutuhan, batasan, perilaku, dan aspirasi user. (2) Define: setelah memahami apa yang diinginkan pengguna, desainer memilih dan mendefinisikan permasalahan pengguna yang akan diselesaikan sebagai acuan dasar untuk mengembangkan ide-ide. (3) Ideate: setelah mengidentifikasi kebutuhan pengguna, desainer dapat mengumpulkan sebanyak-banyaknya ide yang bisa menjadi solusi dan memilih alternatif solusi terbaik. (4) Prototype: membuat representasi visual dari solusi agar menjadi konkret dan bisa di indera. Pada tahap ini kita akan mengubah ide menjadi kenyataan. (5) Test: mengujicobakan prototype dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik terkait solusi yang dibuat test. Pada tahap ini, kita dapat melakukan berbagai jenis testing untuk mendapatkan feedback nyata dari user.

B. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Karya



Gambar 2. Karya Lukisan "Diskusi" Alvian Anta Putra
Sumber: <http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/alvian-anta-putra>

Lukisan "Diskusi" oleh Alvian Anta Putra merupakan karya seni yang memukau, dibuat pada tahun 2017 dengan dimensi 125x155cm di atas kanvas menggunakan cat

minyak. Dalam karya ini, seniman menggambarkan manusia dengan emoticon di wajah yang tengah sibuk dengan handphone, menyampaikan pesan bahwa manusia modern cenderung lebih terfokus pada perangkat telepon genggamnya daripada lingkungan sekitar. Dengan penuh kecermatan, Alvian memanfaatkan unsur pixel dalam lukisannya, menghasilkan tampilan visual yang unik. Warna-warna seperti merah, kuning, hijau, coklat, biru, putih, dan abu-abu yang digunakan memberikan kehidupan pada adegan tersebut. Gabungan antara teknik pixel dan pemilihan warna yang cerdas menghasilkan sebuah lukisan yang memikat dan mendalam. "Diskusi" tidak hanya meraih gelar the most promising emerging artist dalam UOB Painting of the Year 2017, tetapi juga merupakan kritik sosial yang merangsang refleksi mengenai perubahan perilaku manusia dalam era teknologi modern. Melalui pemeriksaan detail karya ini, penonton diajak untuk merenung dan memahami pesan yang ingin disampaikan oleh seniman.

Interpretasi dari analisis Proses Kreatif

Seni rupa memiliki nilai estetis yang mendalam. Dalam kajian proses kreatif merancang lukisan akan fokus terhadap aspek estetis maupun teoritis yang menjadi inti pembahasan. Dalam konteks ini, kita akan menjelajahi hasil dan pembahasan terkait lukisan diskusi seniman muda, Alvian Anta Putra, mengenai proses kreatif dalam merancang lukisan.

1. Emphatize

Hasil: Berdasarkan data observasi, hasil penelitian telah menemukan permasalahan pada objek yaitu memahami permasalahan yang dialami oleh pengguna terkait objek penelitian.

Pembahasan : Pada awalnya mulanya, Alvian sering melukis lukisan bergaya klasik. Lukisan klasik baginya adalah suatu puncak perkembangan kesenian tertentu, yang dimana sangat sulit untuk berkembang lagi. Setelah sekian saat berlalu ia mulai mencoba beberapa gaya lukisan yang sesuai. Hingga suatu saat ia terpukau dengan lukisan beraliran realisme. Dari sinilah mulai adanya pengaruh untuk menciptakan lukisan bergaya realisme. Alvian mencoba mengeksplorasi lukisan, mulai dari beberapa unsur yaitu makna, teknik, hingga proses kreatif. Oleh karena itu mulai beresplorasi dengan sebab "Sebelumnya saya buat lukisan realisme seperti biasa saja".

2. Define: - Mengapa ia membuat lukisan realisme ?

3. Ideate :

Representasi

Representasi Visual yang digunakan dalam lukisan tersebut adalah pixel, terlihat dengan unsur kotak kotak yang ada di lukisan. Lukisan tersebut secara aspek keseimbangan sangatlah seimbang, karena tidak ada penekanan di salah satu bagian lukisan, semua bagian mendapatkan porsi yang sama. Irama dalam lukisan ini dapat dilihat dari manusia manusia pixel yang mengarah pada satu titik, yaitu handphone. Pembuatan teknik karya tersebut memadukan beberapa unsur seni rupa seperti garis, raut, ruang, tekstur, warna, kesan gelap terang. Pada lukisan tersebut menampilkan langit dan tanah lapangan yang membuat kesan ruang menjadi semakin nyata pada subject matter tersebut. Secara keseluruhan komposisi lukisan ini sangat nyaman dipandang dengan arti yang cukup mendalam.

Interpretasi

Setiap lukisan pasti memiliki makna, dalam lukisan karya Alvian Anta Putra ini berasal dari kegelisahan sosial, dapat diidentifikasi dari lukisan banyak orang dilapangan yang sedang fokus memerhatikan tangannya yang terdapat handphone tanpa peduli keadaan sekitarnya. Alvian menggambarkan sifat individualis kebanyakan manusia jaman sekarang. Seperti terjebak dalam masa dimana semuanya dekat namun terasa jauh untuk dijangkau karena Handphone atau gadget. Gadget yang menjadikan jarak tersebut. Tidak heran jika saat ini manusia lebih banyak menghabiskan waktu bersama gadget dibanding bersosialisasi secara fisik, sehingga tidak peduli dengan keadaan yang ada disekitarnya. Genggam telepon seluler merupakan ego manusia sekarang, dan itulah tema yang diangkat menjadi Alvian.

Penilaian (Evaluasi)

Penilaian karya seni bukan tentang baik atau buruknya suatu karya seni, melainkan tentang makna dan isi yang terdapat dalam karya seni tersebut. Pemberian kesan realis pada lukisan tersebut sudah sangat jelas dan dapat dipahami. Karya "Diskusi" sebagai representasi permasalahan sebagian banyak manusia di permukaan Bumi ini, Karya yang diciptakan Alvian ini seakan akan ingin menyadarkan orang-orang disekitar yang masih berfokus pada gadget yang dimilikinya tanpa memerdulikan keadaan lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar memang tidak seindah lingkungan yang ada di dunia maya, oleh karena itu, kita harus bisa memerdulikan lingkungan sekitar agar lingkungan disekitar kita juga bisa lebih indah daripada lingkungan diluar sana yang terpampang di dunia maya.

4. Prototype:

Proses pembuatan purwarupa dalam seni lukis bermula ketika dia baru saja mulai mengembangkan teknik lukisan pixel tersebut. Sebelumnya ia membuat lukisan realisme seperti biasa saja tetapi baru-baru ini lagi coba pixel. Tadinya, Alvian ingin menciptakan lukisan dengan gaya realisme. "Saya mau kasih meja lalu orang kumpul dan main handphone. Ia berpikir ini pun bukan yang saya lihat tapi banyak yang saya lihat tidak seperti ini. Elemen visual mencakup pemilihan elemen visual seperti penempatan orang-orang di tengah tanah lapang, kepala yang ditutupi dengan paper bag, dan emoticon di wajah mereka. Penggunaan detail-detail ini secara artistik menciptakan prototype yang menggambarkan tema yang diinginkan. Alvian menggambarkan sifat individualis masyarakat modern melalui lukisannya yang memperlihatkan orang-orang yang tenggelam dalam penggunaan telepon seluler. Dalam konteks proses merancang, khususnya tahap Prototype, Alvian telah menciptakan karya seni (prototype) yang mencerminkan ide dan konsepnya.

Lukisan "Diskusi" menjadi representasi visual dari pemikiran dan pesan yang ingin disampaikan, yaitu dampak individualisasi dan ketergantungan pada teknologi. Sebagai seniman yang terinspirasi oleh konsep-konsep matang dari Gatot Indrajati, Erizal AS, dan Rudi Mantofani, Alvian telah menciptakan prototype seni yang mengandung pesan sosial dan kritik terhadap perilaku masyarakat modern. Inovasinya terlihat dalam cara dia menyajikan dan menggabungkan elemen-elemen visual untuk menyampaikan pesan tentang pengaruh gadget terhadap interaksi sosial. Lukisan ini memberikan hasil konkret dalam bentuk visualisasi yang dapat diinterpretasikan oleh penonton sebagai refleksi dari realitas sosial sekitar.

Kesuksesan Alvian dalam memenangkan penghargaan dan berpartisipasi dalam berbagai pameran juga menandakan bahwa hasil konkretnya diterima dan dihargai oleh

komunitas seni. Lukisan "Diskusi" menjadi bukti konkret dari kreativitas dan keterampilan seni rupa Alvian dalam mengolah ide-ide menjadi karya seni yang berdaya ungkap dan memberikan dampak.

5. Test:

Alvian, pelukis asal Yogyakarta, meraih gelar Most Promising Artist 2017 di UOB Painting of the Year dengan lukisannya berjudul "Diskusi". Lukisan ini mencerminkan sifat individualisme modern, menggambarkan orang-orang di tengah tanah lapang, wajah ditutupi paper bag, dan emoticon seperti di handphone. Ia juga aktif dalam pameran dan memenangkan penghargaan, seperti Karya Terbaik di Dies Natalis UST ke-61, menunjukkan pengakuan atas kualitas karyanya. Prestasinya menciptakan karya yang diapresiasi di kompetisi seni menjadi uji nyata dari kemampuannya.



Gambar 3. Potret Alvian dalam peraihan Most Promising Artist 2017

Sumber: <https://hot.detik.com/spotlight/d-3707548/manusia-sibuk-pegang-telepon-seluler-fenomena-yang-dilukis-alvian-anta-putra>

Keberhasilan ini merupakan bentuk validasi terhadap prototipe yang telah dirancang, menunjukkan bahwa karya tersebut tidak hanya menggambarkan pemikiran seniman, tetapi juga memiliki daya tarik dan nilai seni yang diakui oleh komunitas seni dan masyarakat pada umumnya.

Pembahasan hasil

Pembahasan hasil analisis proses kreatif lukisan "Diskusi" oleh Alvian Anta Putra mengikuti kerangka teoritis Choudary (2019) dengan fokus pada langkah-langkah seperti Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Dalam tahap Emphatize, Alvian menyoroti permasalahan masyarakat modern terkait penggunaan handphone. Proses Define memunculkan pertanyaan mengapa seniman beralih ke gaya lukisan realisme. Pada tahap Ideate, penggunaan representasi visual pixel memberikan tampilan unik, seimbang, dan nyaman dipandang, menggambarkan kritik sosial tentang individualisme dan ketergantungan teknologi. Pembahasan Prototype merinci perubahan gaya lukisan Alvian dari realisme ke pixel, menyoroti elemen-elemen visual yang menciptakan prototype seni yang menggambarkan sifat individualis masyarakat modern. Lukisan ini menjadi representasi visual dari pemikiran dan pesan yang ingin disampaikan Alvian, mengkritik dampak individualisasi dan ketergantungan pada teknologi. Pada tahap Test, prestasi Alvian dalam memenangkan penghargaan menjadi bukti keberhasilan prototipe, menunjukkan bahwa karyanya dihargai oleh komunitas seni dan masyarakat secara luas.

C. SIMPULAN

Lukisan "Diskusi" karya Alvian Anta Putra menjadi fokus analisis untuk memahami proses kreatif dalam seni lukis. Menggunakan teori design thinking oleh Choudary (2019), penelitian ini mencakup tahapan Emphasize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa Alvian awalnya terpukau dengan gaya realisme, namun kemudian mencoba teknik lukisan pixel untuk menciptakan lukisan "Diskusi". Proses kreatifnya melibatkan identifikasi permasalahan sosial, definisi konsep, ideasi kreatif, pembuatan prototipe melalui teknik pixel, dan pengujian visualisasi konsep. Melalui lukisan ini, Alvian berhasil menyampaikan pesan sosial tentang individualisme dan ketergantungan pada teknologi, terutama handphone. Lukisan tersebut berhasil meraih gelar "The Most Promising Emerging Artist" di kompetisi seni lukis tahunan, menunjukkan bahwa karyanya dihargai oleh komunitas seni. Penelitian ini memberikan kontribusi untuk memahami dan mengapresiasi proses kreatif seniman dalam menciptakan karya seni lukis. Lukisan "Diskusi" bukan hanya representasi visual, tetapi juga kritik sosial yang mendalam terhadap perilaku manusia modern dalam era teknologi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi seniman dan pembaca yang tertarik dalam merancang karya seni lukisan.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, T. (2017, 10 31). *Lukisan Pixel Alvian Anta Putra Berhasil Jadikan Jawara Seniman Pendatang Baru*. Retrieved from detikhot: <https://hot.detik.com/spotlight/d-3707314/lukisan-pixel-alvian-anta-putra-berhasil-jadikan-jawara-seniman-pendatang-baru#>
- Abdurrohman, A., Aditya, A., & Nurfitri, R. (2023). Perancangan Desain Maskot Kabupaten Situbondo Dengan Pendekatan Design Thinking. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(01), 38-46.
- Baskoro, M. L., & Haq, B. N. (2020). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MATA. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora Vol 4 No 2*, 83-93.
- Dewi, S. K., Haryanto, E. K., & Jong, S. D. (2018). Identifikasi Penerapan Design Thinking dalam Pembelajaran Perancangan. *Konvergensi Keilmuan Seni Rupa dan Desain Era 4.0*, 33-38.
- Febriani, G. (2022). WAYFINDING SEBAGAI MEDIA PENUNJANG DESTINATION BRANDING KAMPUNG KREATIF DAGO POJOK. *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(2), 177-186.
- Moeslim, H., & Ayuswantana, A. C. (2023). Perancangan Mural sebagai Daya Tarik Wisata Alas Outbound Edukasi di Desa Simpang Kecamatan Prambon Sidoarjo. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 202-220.
- Muhtasyimilah, B. (2023). PERANCANGAN FRONT END WEBSITE JASA LUKIS MURAL JOGJA MURALIN. ID MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (Doctoral dissertation, Universitas AMIKOM Yogyakarta).
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci. 79-96.
- Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 6(2).

Yaafi, M. S. (n.d.). *Tugas Kritik Seni Alvia Anta Putra*. Retrieved from SCRIBD:
<https://id.scribd.com/document/524858366/Tugas-Kritik-Seni-Alvia-Anta-Putra>