

BERKARYA SENI VISUAL DI ERA DIGITAL

Rony Siswo Setiaji

Departemen Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta.

ronysiswo@uny.ac.id

Abstrak

Tujuan artikel ini adalah menjelaskan proses berkarya seni visual di era digital meliputi proses membuat, memamerkan dan menjual karya seni visual di era digital. Pengaruh perkembangan teknologi digital terhadap bidang seni adalah perubahan terhadap proses berkarya seni visual. Saat ini kita dapat dengan mudah menciptakan karya seni visual melalui beragam platform atau aplikasi seperti *Canva*, *Procreate*, dan *IbisPaint X*. Platform dan aplikasi ini memiliki berbagai fitur dan keunggulan yang dapat mendukung dalam proses berkarya. Di era digital juga memungkinkan kita membuat ruang 3D virtual untuk memamerkan karya seni secara digital melalui berbagai platform seperti *Kunstmatrix* dan *Artsteps*. Selain itu, transformasi digital membuat kita dapat menjual dan membeli karya seni dalam bentuk NFT atau melalui *marketplace* seperti *fiverr*. Seniman dan kolektor seni dapat bertemu bahkan melakukan transaksi jual beli melalui platform atau media digital.

Kata Kunci: Seni, Visual, Digital, Virtual, Canva

Abstract

The purpose of this article is to explain the process of creating visual art in the digital era, including the process of creating, exhibiting and selling visual art in the digital era. The impact on the development of digital technology in the field of art is a change in the process of visual artwork. Nowadays we can easily create works of visual art through various platforms or applications such as Canva, Procreate and IbisPaint X. This platform and application have various features and advantages that can support the creative process. The digital era also allows us to create virtual 3D spaces to exhibit artwork digitally through various platforms such as Kunstmatrix or Artsteps. Apart from that, digital transformation allows us to sell and buy works of art in the form of NFTs or through marketplaces like fiverr. Artists and art collectors can meet and even make buying and selling transactions through platforms or digital media.

Keywords: Art, Visual, Digital, Virtual, Canva

Correspondence author: Rony Siswo Setiaji, ronysiswo@uny.ac.id, Yogyakarta, and Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Saat ini kita berada pada era digital. Era yang ditandai dengan kemajuan pesat terhadap perkembangan serta transformasi teknologi berbasis digital sehingga terjadi perubahan pada semua

aspek kehidupan manusia menjadi lebih cepat, mudah dan efisien. Digitalisasi merupakan transformasi semua jenis informasi meliputi teks, suara, video, visual, dan data lainnya dari berbagai sumber kedalam bahasa digital (Machekhina, 2017). Digitalisasi juga dapat diartikan sebagai integrasi antara data analog dan data digital dengan teknologi baru yang dapat meningkatkan interaksi pelanggan, ketersediaan data, dan proses bisnis (Eling, 2017). Pandangan tersebut diperkuat oleh João Reis, dkk (Reis, 2020) menyatakan bahwa digitalisasi adalah fenomena transformasi data analog menjadi bahasa digital (digitalisasi) sehingga dapat memberi nilai tambah dalam bidang ekonomi dan masyarakat.

Digitalisasi terjadi pada semua aspek bidang baik bidang informasi, komunikasi, ekonomi, kesehatan, industri, pendidikan serta pada bidang seni. Informasi tidak terbatas oleh waktu, segala informasi dapat dikases melalui media digital. Komunikasi antar dua orang/lebih dari tempat dan jarak yang berbeda dapat dilakukan dengan email, *video call*, atau *chatting*. Interaksi dengan banyak manusia dibelahan dunia dapat menggunakan platform digital seperti facebook, youtube, website, instagram dan sebagainya. Transaksi jual beli pada bidang ekonomi manusia tidak perlu pergi ke pasar atau menuju atm untuk mengambil uang, digitalisasi telah memungkinkan seseorang untuk melakukan jual beli atau transaksi ekonomi dari rumah menggunakan *m-banking*, *e-commerce*, & *e-busines*. Dalam bidang pendidikan saat ini pendidik dan peserta didik dapat bertemu dan berkomunikasi secara virtual melalui bantuan internet dan teknologi digital seperti *e-learning*. Hal ini membuktikan bahwa banyak kegiatan di dunia nyata atau fisik yang saat ini dapat diakses dan dilakukan melalui dunia digital (Pratama, 2015).

Digitalisasi juga terjadi pada bidang seni atau sering kita sebut dengan istilah seni digital atau digital art. Seni digital merupakan karya seni yang proses pembuatannya memanfaatkan perkembangan teknologi digital sehingga menghasilkan produk seni digital. Seni digital menggunakan media komputer pada setiap tahapan proses penciptaan karya mulai dari gambar konsep, produk akhir hingga pameran (Marcos, 2009). Sejak tahun 1950-an seniman telah bekerja menggunakan perangkat komputer dalam karya digital, seperti Ben Laposky memanipulasi gelombang elektronik pada layar dan bergerak secara bergelombang menggunakan osiloskop sinar katoda. Tahun 1960-an komputer hanya tersedia di laboratorium, universitas dan perusahaan besar dengan perangkat yang sangat terbatas. Tahun 1970-an sekolah di London telah menggunakan komputer dalam seni dan kurikulum. Paul Brown seorang mahasiswa pada sekolah tersebut menggunakan komputer dan menciptakan karyanya melalui sistem penghasil gambar dalam bentuk potongan kotak balok. (Rayes, 2019). Pada tahun 1980-an perangkat komputer telah masuk dalam kehidupan sehari-hari yang bisa dimiliki secara personal, dalam bidang animasi telah muncul pemrograman animasi 3D sedangkan pada fotografi telah muncul adobe photoshop. Pada era 1990-an telah muncul Net-art atau internet art, kemudian muncul seni media baru yang mengedepankan penciptaan karya seni menggunakan teknologi terbaru hingga saat ini terjadi revolusi seni digital (Rahman, 2016).

Perkembangan teknologi digital membuat digital art semakin populer dan banyak diminati. Hasil penelitian berjudul “*The Impact of the Increasing Popularity of Digital Art on the Current Job Market for Artists*” menyatakan bahwa jumlah pekerjaan seniman digital artis semakin meningkat dari waktu ke waktu dan tidak menurun. Sebagian besar dari pekerjaan seniman dengan gaji tinggi (diatas 60K) adalah seniman digital (Wang, 2021). Semakin populer dan berkembangnya digital art juga semakin banyak ragamnya meliputi *2D painting*, *3D painting & sculpting*, *data moshing*, *pixel art*, *algorithmic art*, *fractal art*, *still imagery*, *CGI art*, *vector painting*, *raster painting*, *photo bashing*, *photo painting*, *digital collage*, *integrated art*, *mixed media* dan *digital photography* (Anton, 2022). Demikian pula telah banyak ragam program digital yang dapat digunakan untuk proses berkarya seni visual. Tulisan ini membahas tentang proses berkarya seni visual meliputi proses menciptakan, memamerkan hingga menjual karya seni visual di era digital.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah metode penelitian kualitatif. Bogdan dan Tylor secara singkat mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah metode yang

menghasilkan data berupa data deskriptif dalam bentuk kata-kata secara tertulis maupun lisan (Ratna, 2016). Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan pendekatan induktif sehingga dalam proses dan makna lebih menonjolkan prespektif subjek (Fadhli, 2021). Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan mencari literature atau sumber referensi dari jurnal, artikel, hasil riset dan buku yang relevan dengan digital art untuk membahas dan menjelaskan proses berkarya seni visual di era digital. Artikel ini akan menjelaskan proses berkarya seni visual di era digital yang diawali dengan menciptakan karya seni visual di era digital menggunakan canva, aplikasi procreate, dan IbisPaint X. Penulis juga menjelaskan platform yang dapat digunakan untuk memamerkan karya seni visual secara digital melalui artsteps dan kunstmatrix. Pada artikel ini juga menjelaskan platform yang digunakan untuk menjual bahkan membeli karya seni visual di era digital melalui fiverr dan karya seni digital dalam bentuk NFT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

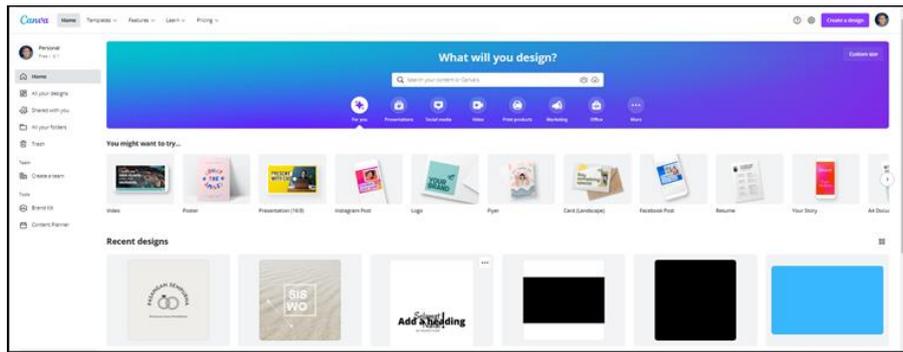
Membuat Karya Seni Visual di Era Digital

Perkembangan teknologi digital telah membuat perubahan dalam memproduksi sebuah karya seni visual. Pembuatan karya seni saat ini bisa menggunakan beragam media, aplikasi atau teknologi digital yang dapat diakses secara gratis dengan berbagai fitur yang membantu penggunaannya. Seorang seniman digital art pemula atau telah berpengalaman dapat dengan mudah menemukan aplikasi yang ramah sesuai dengan kemampuannya dan menyenangkan (Sawyer, 2019). Digital art mudah untuk dibawa dan disimpan, digital art juga mudah untuk dipublikasikan dan dibagikan melalui berbagai platform seperti media sosial, selain itu kita dapat menggandakan dan mencetak hasil karya seni digital pada media cetak seperti gelas, kain, poster dll. Kelebihan digital art lainnya adalah kita dapat memperbaiki atau mengoreksi suatu kesalahan dalam proses pembuatan karya seni digital (Wang, 2021). Di bawah ini telah dibahas beberapa website dan aplikasi membuat karya seni visual di era digital:

1. Membuat Karya Seni Visual dengan Canva

Canva merupakan sebuah aplikasi atau website dalam membuat berbagai desain sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Canva merupakan aplikasi desain yang sangat mudah digunakan dan diakses oleh pengguna tanpa harus mengunduhnya terlebih dahulu. Pengguna dapat membuat beragam desain seperti video, poster, Instagram post, logo, flyer dan tampilan presentasi. Canva merupakan platform efektif dan murah bagi siapa saja yang ingin membuat desain terlihat profesional. Kemudahan canva dalam membuat desain atau karya digital dapat bermanfaat oleh siapapun pengguna meski tidak memiliki *background* sebagai digital artis atau *designer*. Canva merupakan sebuah solusi untuk membuat desain dengan biaya murah. Canva dapat dengan mudah menyesuaikan template, grafik dan teks (DeFord, 2017). Canva adalah perangkat desain yang komprehensif dan mudah digunakan untuk profesional ataupun pemula. Canva menyediakan banyak template yang bermanfaat untuk mevisualisasi data, pemasaran dan branding (Gehred, 2020). Saat ini canva menjadi aplikasi atau website favorit untuk sebagian orang dalam membuat desain dan karya digital. Canva telah hadir di 190 negara sejak peluncurannya pada tahun 2013.

Proses membuat karya seni visual dengan canva adalah sebagai berikut: Pertama pengguna harus mendaftar dan login menggunakan akun google, facebook atau email. Setelah login pengguna dapat menekan "*create design*" terlebih dahulu baru kemudian memilih template atau langsung memilih template yang tersedia pada layar meliputi *document, whiteboard, presentation, poster/ flyer, Instagram post, video, A4 document, logo, infographic, your story dan resume*. Langkah berikutnya adalah mengedit template dengan menambahkan *element design, background, text* dan menambahkan filter sesuai keinginan dan kebutuhan. Terakhir setelah karya digital selesai maka pengguna dapat menyimpan, mengunduh, mengirimkan ke social media dan mencetak karya tersebut. Pengguna dapat mengupgrade fitur profesional untuk mengakses beragam konten premium dengan biaya sekitar Rp. 769.000, 00 per-tahun. Platform berbasis website dan aplikasi yang serupa dengan canva meliputi weepik.com, designer.io, dan visme.co.



Gambar 1. Tampilan website canva.com
(Sumber: <https://www.canva.com/>)

2. Membuat Karya Seni Visual dengan IbisPaint X

IbisPaint X adalah aplikasi menggambar secara digital. Pengguna dapat mengunduh dan menggunakan aplikasi ini pada smartphone, tablet serta perangkat lain yang kompatibel dengan windows, iOS dan android. IbisPaint X memiliki berbagai keunggulan yaitu sangat mudah digunakan oleh pemula atau professional dan memiliki fitur yang lengkap untuk mendukung proses berkarya. Pengguna dapat menyimpan hasil karya yang dihasilkan dalam berbagai format digital dengan kapasitas yang ringan. Pada aplikasi IbisPaint X juga tersedia video tutorial dalam berkarya seni digital (Farkthun, 2021). Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah mampu membuat gambar dengan detail, memungkinkan pengguna untuk saling berbagi proses berkarya digital dengan komunitas serta dapat menemukan karya digital pengguna lain untuk mempelajarinya (Hasanudin, 2020).

Proses membuat karya seni visual menggunakan IbisPaint X adalah sebagai berikut: Pertama download dan instal aplikasi pada perangkat yang tersedia. Selanjutnya membuka aplikasi IbisPaint X dan pilih “Galeri Saya” kemudian tekan pada tanda plus (+) maka akan terbuka kanvas baru yang menyediakan berbagai ukuran. Langkah berikutnya adalah memilih ukuran kanvas sesuai dengan kebutuhan. Pengguna sudah dapat memulai membuat karya seni digital dengan memanfaatkan *tools* yang tersedia seperti brush, palet warna, layer, dan teks. Langkah terakhir apabila karya seni digital telah selesai, pengguna dapat menyimpan hasil karya tersebut dengan menekan tombol panah menghadap ke kiri (←).



Gambar 2. Tampilan aplikasi IbisPaint X
(Sumber: <https://www.clipstudio.net/promotion/ibispaint/en/>)

3. Membuat Karya Seni Visual dengan Procreate.

Procreate merupakan aplikasi berbasis iOS untuk membuat gambar, lukisan atau ilustrasi digital. Bergam fitur yang dimiliki seperti ukuran kertas, pensil dan beragam bentuk *brush*

serta kumpulan warna yang tak terbatas membuat pengguna secara professional menciptakan karya digital yang indah. Procreate telah digunakan oleh seniman Disney, Pixar dan Dreamworks dalam pembuatan sketsa dan storyboard. Procreate dibandingkan dengan aplikasi lain seperti adobe photoshop dan CSP dikenal lebih intuitif, sederhana, berbasis sentuhan dan kurva belajar yang lebih rendah (McCready, 2021).

Proses membuat karya seni visual menggunakan aplikasi procreate pada dasarnya hampir sama dengan aplikasi lain sejenis yaitu diawali dengan mengunduh aplikasi tersebut pada perangkat iOS. Langkah berikutnya adalah membuka aplikasi procreate sehingga muncul tampilan *welcome page* yang menampilkan gambar digital yang telah kita buat sebelumnya. Pada layar kanan atas tekan tanda plus (+) untuk memunculkan kanvas baru lalu pilih atau atur ukuran kanvas sesuai kebutuhan. Setelah kanvas muncul pada layar, pengguna dapat langsung membuat karya seni visual dengan memanfaatkan tools yang tersedia seperti brush, layers, pallet warna, selection, magic wand dan lainnya.



Gambar 3. Tampilan gambar kerja procreate
(Sumber: <https://gotoeleven.co.uk/tools-we-use-procreate/>)

Memamerkan Karya Seni Visual di Era Digital

Digitalisasi teknologi tidak hanya bermanfaat untuk menciptakan karya seni digital, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk membuat pameran secara virtual. Saat ini kita tidak perlu menyewa gedung mahal untuk mengadakan pertunjukan pameran seni rupa, beberapa platform menyediakan ruang virtual yang dapat kita manfaatkan untuk ruang pameran, manajemen seni rupa dan apresiasi karya seni rupa. Pameran virtual mengatasi keterbatasan ruang, waktu, lokasi dan memungkinkan pengunjung dari mana saja (global) untuk melihat atau mengakses melalui perangkat komputer (Foo, 2008). Pameran virtual dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui komputer atau smartphone yang terhubung dengan internet. Pameran digital merupakan salah satu solusi dalam menyebarkan informasi secara digital termasuk dalam memamerkan produk dan jasa (Budyanto, 2020). Di bawah ini telah dibahas beberapa platform yang dapat digunakan untuk memamerkan karya seni visual di era digital.

1. Memamerkan Karya Seni Visual melalui platform Artsteps

Artsteps merupakan platform yang menyediakan ruang 3D untuk pagelaran pameran karya seni secara digital. Pameran virtual ini memberikan pengalaman kepada pengguna untuk menjelajahi galeri seni rupa dari mana saja dan kapan saja serta akan merasa sedang berada dalam pagelaran pameran yang nyata (fisik) untuk menikmati karya seni. Artsteps tersedia secara bebas dan mudah digunakan oleh pengguna dalam merancang galeri museum atau menempatkan pameran seperti lukisan dengan menambahkan informasi seperti teks, video, audio dan link (Fokides, 2017).



Gambar 4. Tampilan Pameran Virtual melalui Artsteps
(Sumber: <https://www.linkedin.com/company/artsteps?originalSubdomain=gr>)

2. Memamerkan Karya Seni Visual melalui platform Kunstmatrix
Kunstmatrix merupakan platform yang sejenis dengan artsteps yaitu platform penyedia ruang virtual untuk pameran seni secara online. Pengguna dapat membangun galeri virtualnya dengan memanfaatkan fitur yang tersedia seperti mengatur alur atau denah ruangan, warna dinding serta mencantumkan informasi pada karya, selain itu pengguna dan pengunjung dapat mencetak katalog dengan mengunduhnya. Pengunjung dapat langsung menjelajah ruang 3D virtual dengan link yang tersedia tanpa mengunduh atau menginstal aplikasi tambahan. Platform ini memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi secara dekat dengan karya seni visual yang digantung pada dinding sekaligus mendengarkan music yang telah disediakan oleh kurator (Hadavi, 2022).



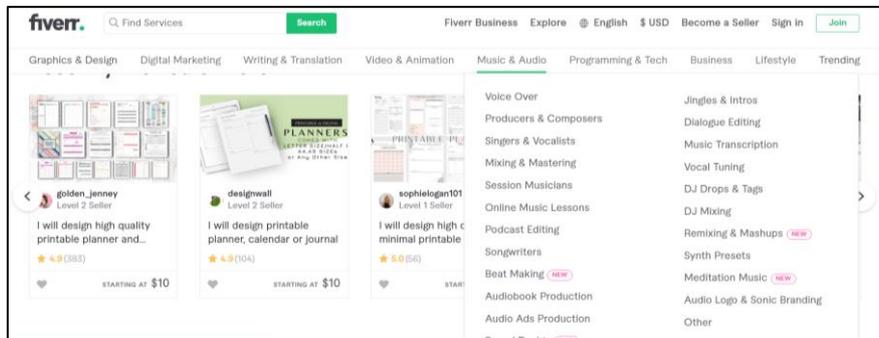
Gambar 5. Tampilan Pameran Virtual melalui Kunstmatrix
(Sumber <https://twitter.com/kunstmatrix/status/1387064966067499010>)

Menjual Karya Seni Visual di Era Digital

Dampak dari transformasi digital saat ini juga memungkinkan para seniman dan kolektor seni untuk bisa menjual serta membeli karya seni melalui platform jual beli digital atau marketplace. Marketplace jual beli karya seni memungkinkan seniman dan kolektor seni untuk bertemu dan melakukan transaksi secara virtual dari segala penjuru dunia tanpa mengunjungi galeri seni secara fisik. Melalui marketplace setiap pelaku usaha dapat menampilkan produk miliknya dan menjual tanpa harus membangun sebuah sistem didalamnya, penjual hanya perlu menampilkan informasi lengkap terhadap produk yang akan dijual (Yustiani, 2017). Berikut telah dibahas platform menjual karya seni visual di era digital:

1. Menjual Karya Seni Visual melalui Fiverr
Fiverr.com merupakan salah satu marketplace jual beli jasa *freelance* dimana kita dapat membuka dan menggunakan jasa pembuatan karya seni dan desain secara digital. Fiverr adalah pasar global tempat *supplier* dan *freelancer* untuk membuat sebuah kesepakatan dan

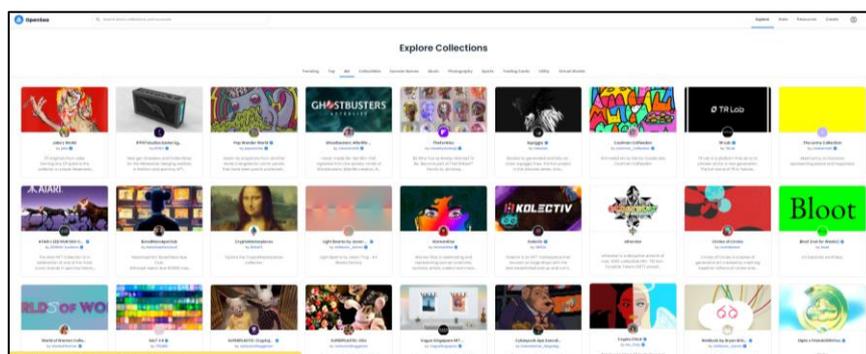
memungkinkan mereka terhubung dari belahan dunia manapun. Penggunaan fiverr memungkinkan penggunaannya untuk mendapatkan keuntungan dengan mudah dan memperoleh layanan dari rumah. Pengguna fiverr dapat memberikan layanan pembuatan karya seni dan digital berupa ilustrasi, animasi, desain logo, poster, video, animasi dan beragam produk lainnya (Green, 2018). Selain fiverr terdapat beberapa marketplace sejenis yaitu projects.co.id, 99designs.com dan peopleperhour.com.



Gambar 6. Tampilan Marketplace Fiverr
(Sumber: <https://www.fiverr.com/>)

2. Menjual Karya Seni Visual dalam bentuk NFT.

NFT (Non Fungible Token) masih hangat di bicarakan saat ini, banyak seniman atau creator Indonesia menghasilkan keuntungan milyaran rupiah dengan menjual hasil karya mereka dalam bentuk NFT seperti contoh karya seniman Denny JA berjudul “A Portrait of Denny JA: 40 Years in the World of Ideas” terjual dengan harga satu miliar rupiah. NFT merupakan sertifikat keaslian unik pada blockchain yang dikeluarkan oleh pencipta aset, aset ini dapat berupa digital atau fisik. NFT membuka jalan terhadap keaslian sebuah barang yang dijual secara digital dan perdagangan unik di internet. Sebagian barang tersebut mengacu pada seni digital, barang koleksi, music, item dalam game, atau metaverse (Ante, 2021). NFT memberi dampak positif bagi para seniman untuk meningkatkan nilai jual karya seni mereka. Beberapa website yang dapat kita gunakan untuk menjual karya kita dalam bentuk NFT yaitu opeansea, rarible.com dan niftygateway.com.



Gambar 7. Tampilan Website Opensea
(Sumber: <https://www.fiverr.com/>)

SIMPULAN

Perkembangan teknologi digital memberi dampak perubahan pada segala bidang termasuk dalam bidang seni visual. Seniman professional dan pemula dapat memanfaatkan beragam platform atau aplikasi digital secara gratis untuk membuat karya seni visual melalui canva, procreate, ibispaint x atau aplikasi sejenis lainnya. Aplikasi tersebut menyediakan kemudahan,

keunggulan dan berbagai fitur lengkap untuk mendukung dan membantu proses berkarya seni visual. Digitalisasi teknologi juga memungkinkan seniman untuk memamerkan karya mereka melalui ruang pagelaran seni virtual 3D melalui artsteps dan kunstmatrix. Ruang pameran digital ini dapat diakses oleh pengunjung dari mana saja dan kapan saja melalui perangkat komputer atau *smartphone*. Pameran digital dapat menghadirkan pengalaman nyata dalam mengapresiasi karya seni. Transformasi digital telah merubah cara menjual dan membeli karya seni visual. Seniman dan kolektor seni dapat bertemu secara virtual melalui platform digital seperti fiverr dan karya seni digital dalam bentuk NFT.

DAFTAR PUSTAKA

- Ante, Lenna. (2021). The non-fungible token (NFT) market and its relationship with Bitcoin and Ethereum. *Blockchain Research Lab (BRL) Working Paper Series No. 20*. Published: 06 Jun 2021.
- Anton, G. (2022). *17 Types of Digital Art to Consider*. Architecture lab. <https://www.architecturelab.net/types-of-digital-art/> diakses pada tanggal 30 November 2022.
- Budiyanto, Hery., dkk. (2020). Virtual Expo Menggunakan Panggung sebagai Solusi Pameran Online di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*. Vol.5, No 3. Page 202-208.
- Eling, M., & Martin L. (2017). The Impact of Digitalization on the Insurance Value Chain and the Insurability of Risks. *The Geneva Papers on Risk and Insurance*. Vol 43. Page 359-396.
- Fadhli, M, R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika*. Vol 21. No 1. Page 33-54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Farakthun, F., Wahyuningsih, S. E., & Suprpto, E. (2021). Increasing Fashion Design Creativity by Using the Ibis Paint X Application Module. *Journal of Vocational Career Education*. Vol 6. No. 2. Page 150-157.
- Fokides, E., & Sfakianou, M. (2017). Virtual Museums in Arts Education. Results of a Pilot Project in Primary School Settings. *Asian Research Journal of Arts & Social Sciences*. Vol 3. No 1. Page 1-10.
- Foo, Schubert. (2008). Online Virtual Exhibitions: Concepts and Design Considerations. *Journal of Library and Information Technology*, Vol. 28, No. 4. Page 22-34.
- Gehred, Alison Paige. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*. Vol 108. No 2. 2020. <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940>
- Green D D, McCann J, Vu T, Lopez N, Ouattara S. (2018). Gig economy and the future of work: a Fiverr.com case study. *Management and Economics Research Journal*. Vol 4. Page 281-288.
- Hadavi, S., Kennedy, K. G., Mariotti, G., & DeSouza, J. F. X. (2022). *VisualEars: How an immersive art exhibit impacts mood during the COVID-19 pandemic*. *Frontiers in Psychology*. Vol 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.910767>
- Hasanudin, C., Mayasari, N., Saddhono, K., Prabowo, R A. (2020). IbisPaint X Apps in Creating Collaborative 3D Learning media of Pop-Up and Movable Books. *Journal of Physics: Conference Series*. Conf. Ser. 1764 012131.
- Deford, Katherin R., Dkk. (2017). *Technology Canva: A Practical, Accessible Graphic Design Tool*. *Marketing Libraries Journal*. Vol 1. Page 27. 2017.
- Machekhina, Olga N. (2017). Digitalization of education as a trend of its modernization and reforming. *Espacios*. Vol 38, No 40. Page 26-31.
- Marcos, A. F., Branco, P. S., & Zagalo, N. T. (2009). *The Creation Process in Digital Art*. *Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts*. Chapter 27. Page.601-615. New York: Springer Science & Business Media.
- McCready, Maggie. 2021. On Born Digital Artwork, New Drawing Applications, and New Opportunities: The case for preserving time-lapse in Procreate and Clip Studio Paint. *VRA Bulletin*: Vol 48: Iss. 2, Article 1, 2021

- Pratama, I Putu Agus Eka. (2015). *E-commerce, E-business, Mobile Commerce*. Bandung: Informatika Bandung.
- Ratna, Nyoman Kuntha. (2016). *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu-Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pusataka Pelajar
- Rahman, Arham. (2016). *Lini Masa*. Taman Budaya: Mata jendela. Vol XI Nomor 4/2016.
- Reis, J., Amorim, M., Melão, N., Cohen, Y., & Rodrigues, M. (2020). *Digitalization: A Literature Review and Research Agenda*. IJCIEOM 2, pp. 443–456, 2020. https://doi.org/10.1007/978-3-030-43616-2_47
- Reyes, Elham Abdullah. (2019). Digital Art for The Promotion Of The Creative Aspect In The Plastic Art. *Global Journal of Arts, Humanities and Social Sciences*. Vol.7. No.1, Page 1-14.
- Sawyer, McKella. 2019. *Best Drawing & Painting Apps for Mobile Artists (iOS + Android)*. Diakses pada tanggal 21 September 2022 pada halaman <https://conceptartempire.com/best-drawing-painting-apps/>
- Wang, V., & Wang, D., (2021). The Impact of the Increasing Popularity of Digital Art on the Current Job Market for Artists. *Art and Design Review*. Vol 9. Page 242-253. 2021.
- Yustiani, R., & Yunanto, R. (2017). Peran Marketplace Sebagai Alternatif Bisnis Di Era Teknologi Informasi. *Komputa, Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*. Vol. 6, No. 2, Oktober 2017, ISSN: 2089-9033