

PENERAPAN GAYA FANTASI SEBAGAI METAFORA VISUAL DALAM ILUSTRASI DIGITAL BERTEMA DEPRESI

*Alfija Anindya Rahmadewi¹, Bangkit Sanjaya²

^{1,2}Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

e-mail: anindyoongi@unnes.students.ac.id^{1*}, bangkitsanjaya@mail.unnes.ac.id²

Penulis Korespondensi: Alfija Anindya Rahmadewi

Received : 20, April, 2026

Accepted : 13, May, 2026

Published : 28, July, 2026

Abstract

This study is motivated by the limited exploration of fantasy-style digital illustration in representing emotional experiences related to depression through a visual metaphor approach. The research problem lies in the suboptimal use of digital illustration as a visual communication medium for conveying psychological experiences symbolically. This study aims to explore digital illustration as a medium of emotional expression. A qualitative descriptive creative method with a practice-based research approach is employed. The creative process follows Wallas' stages of creativity, including preparation, incubation, illumination, and verification. The findings indicate that visual metaphors in illustration can indirectly convey emotional meanings through visual elements such as character, color, and symbolism, while representing internal emotional conflict and both internal and external perspectives of emotional experience.

Keywords: illustration, digital, metaphor, fantasy, depression.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya eksplorasi ilustrasi digital bergaya fantasi dalam merepresentasikan pengalaman emosional terkait depresi melalui pendekatan metafora visual. Permasalahan penelitian terletak pada belum optimalnya pemanfaatan ilustrasi digital sebagai media komunikasi visual yang mampu menyampaikan pengalaman psikologis secara simbolik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi ilustrasi digital sebagai medium ekspresi emosional. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif kreatif dengan pendekatan practice-based research. Proses penciptaan mengacu pada tahapan kreatif Wallas yang meliputi preparation, incubation, illumination, dan verification. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metafora visual dalam ilustrasi mampu menyampaikan makna emosional secara tidak langsung melalui elemen visual seperti karakter, warna, dan simbol, serta merepresentasikan konflik batin dan perspektif emosional internal maupun eksternal.

Kata Kunci: ilustrasi, digital, metafora, fantasi, depresi.

1. PENDAHULUAN

Ilustrasi sebagai salah satu bentuk seni visual memiliki peran penting dalam menyampaikan gagasan, informasi, dan emosi secara visual. Tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, ilustrasi juga menjadi medium komunikasi yang mampu membangun narasi tanpa bergantung pada teks (Cempaka & Pangeran, 2024). Melalui pengolahan unsur visual seperti bentuk, warna, komposisi, dan gestur, ilustrasi dapat menghadirkan pengalaman visual yang kaya serta membuka ruang interpretasi bagi audiens (White, 2011). Dengan demikian, ilustrasi memiliki potensi yang kuat sebagai medium visual untuk merepresentasikan pengalaman emosional dan makna simbolik secara nonverbal.

Perkembangan teknologi turut memengaruhi praktik penciptaan ilustrasi yang kini banyak dilakukan secara digital. Berbagai perangkat digital digunakan untuk mempermudah proses berkarya (Sanjaya, 2024). Ilustrasi digital menawarkan fleksibilitas dalam proses visual, termasuk kemudahan revisi serta beragam pilihan kuas dan efek (Cempaka et al., 2025). Selain mendukung proses penciptaan karya, ilustrasi digital juga menjadi media visual yang efektif untuk menyampaikan informasi serta menarik perhatian audiens (Yanti & Benyamin, 2022).

Salah satu gaya yang memiliki potensi kuat dalam ilustrasi digital adalah gaya fantasi yang memungkinkan eksplorasi visual di luar realitas dan mendukung penyampaian makna simbolik (Prijatna et al., 2021). Melalui kebebasan tersebut, penggunaan visual selanjutnya dapat dimanfaatkan sebagai pendekatan dalam menyampaikan makna secara tidak langsung melalui metafora visual yang memanfaatkan simbol dan relasi tanda untuk membangun pemaknaan yang bersifat interpretatif (Priyambada et al., 2026).

Dalam ilustrasi digital, metafora visual digunakan untuk menyampaikan pengalaman emosional secara simbolik melalui elemen visual seperti komposisi, pencahayaan, dan simbol tertentu (Nurabdiansyah, 2022). Dalam konteks ilustrasi, metafora visual mampu memperkaya narasi dan menghadirkan makna emosional yang tidak disampaikan secara literal (Faturahman, 2019; Rezky Anugerah et al., 2025).

Pendekatan metafora visual menjadi relevan ketika dikaitkan dengan tema depresi. Depresi merupakan gangguan kesehatan mental yang ditandai oleh kondisi emosi sedih yang berlangsung secara berkepanjangan serta berkaitan dengan gejala kognitif, fisik, dan interpersonal (Ramadani et al., 2024). Kondisi ini dapat memengaruhi cara individu memaknai

kehidupannya serta mengikis harapan dalam menjalani keseharian (Amalia & Putri, 2026). Pengalaman emosional tersebut kemudian dapat direpresentasikan melalui pendekatan visual yang bersifat simbolik.

Penelitian mengenai ilustrasi digital dan metafora visual telah digunakan dalam berbagai konteks komunikasi visual, seperti ilustrasi naratif maupun media iklan (Cempaka & Pangeran, 2024; Faturahman, 2019). Sementara itu, gaya fantasi umumnya digunakan sebagai pendekatan estetis dalam karya ilustrasi dan visual naratif (Priyatna et al., 2021). Namun, penggabungan gaya fantasi dengan metafora visual untuk merepresentasikan pengalaman emosional terkait depresi dalam bentuk ilustrasi digital masih jarang dibahas secara khusus. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penciptaan ilustrasi digital bergaya fantasi sebagai medium metaforis untuk menyampaikan konflik emosional dan pengalaman psikologis terkait depresi secara simbolik.

Pengalaman penulis dalam berinteraksi dengan individu yang mengalami depresi menjadi dasar dalam proses penciptaan karya ilustrasi. Melalui proses berkarya, pengalaman emosional yang diperoleh dari interaksi tersebut diterjemahkan ke dalam bentuk visual simbolik sebagai medium ekspresi emosional (Kuncoroputri et al., 2023).

Penggunaan media seni dalam proses ekspresi diri dapat membantu individu mengartikulasikan pengalaman emosional yang sebelumnya sulit disampaikan secara verbal (Rubin, 2005). Oleh karena itu, ilustrasi bergaya fantasi digunakan sebagai medium untuk merepresentasikan pengalaman emosional secara simbolik melalui pendekatan metafora visual. Pendekatan ini memberikan ruang bagi audiens untuk menginterpretasikan makna emosional yang terkandung dalam karya secara nonliteral.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan *practice-based research* atau *artistic research*, yaitu pendekatan yang menempatkan proses penciptaan karya sebagai inti dalam eksplorasi sekaligus produksi pengetahuan artistik. Pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif deskriptif kreatif dengan tujuan untuk memahami serta mengekspresikan pengalaman emosional yang diperoleh melalui interaksi empatik dengan individu yang mengalami depresi. Pendekatan ini dipilih karena fokus utama tidak diarahkan pada pengujian hipotesis, melainkan pada eksplorasi pengalaman emosional yang kemudian diwujudkan melalui ilustrasi digital bergaya fantasi sebagai medium ekspresi simbolik. Objek dalam penciptaan ini berupa karya ilustrasi

digital yang memanfaatkan elemen visual seperti warna, bentuk, komposisi, dan simbol untuk menyampaikan nuansa emosional secara metaforis.

Menurut Wallas (1926) dalam bukunya *The Art of Thought*, proses kreatif berlangsung melalui empat tahapan utama, yaitu preparation, incubation, illumination, dan verification. Tahapan ini digunakan sebagai kerangka dalam proses penciptaan karya ilustrasi digital, yang dijelaskan sebagai berikut:

2.1. Preparation (Persiapan)

Tahap preparation merupakan tahap awal dalam penciptaan karya ilustrasi digital yang ditandai dengan pengumpulan berbagai sumber sebagai dasar pengembangan konsep visual. Sumber yang digunakan meliputi pengalaman emosional yang diperoleh melalui interaksi empatik dengan individu yang mengalami depresi, referensi visual, serta hasil pengamatan yang relevan. Data tersebut digunakan sebagai dasar eksplorasi untuk membentuk arah konseptual karya, khususnya dalam pengembangan suasana visual, simbol, dan pendekatan metaforis yang akan diterapkan dalam ilustrasi.

2.2. Incubation (Inkubasi)

Tahap incubation merupakan proses pengolahan ide secara internal melalui refleksi dan pematangan gagasan sebelum diwujudkan dalam bentuk karya visual

(Wallas, 1926). Pada tahap ini, pengalaman emosional yang telah diperoleh tidak langsung divisualisasikan, melainkan diproses secara reflektif hingga berkembang menjadi pemahaman emosional yang lebih mendalam. Proses inkubasi juga berkaitan dengan pengendapan ide secara tidak sadar yang berkontribusi terhadap munculnya gagasan kreatif (Ritter & Dijksterhuis, 2014).

2.3. Illumination (Pencerahan)

Pencerahan merupakan proses, cara, atau perbuatan memberikan pencerahan. Dalam penelitian ini, tahap illumination ditandai dengan munculnya dorongan untuk menerjemahkan pengalaman emosional ke dalam bentuk visual. Ide mengenai konsep, simbol, dan suasana ilustrasi mulai terbentuk secara spontan dan intuitif sebagai hasil dari proses refleksi pada tahap sebelumnya.

2.4. Verification (Verifikasi)

Verifikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan proses pemeriksaan tentang kebenaran suatu hal. Dalam konteks penciptaan ini, tahap verifikasi dilakukan melalui proses perwujudan sekaligus evaluasi karya ilustrasi digital yang mencakup tahapan sketsa, pewarnaan, hingga finalisasi karya. Evaluasi dilakukan dengan meninjau kesesuaian antara elemen visual, simbol, dan suasana yang dibangun dalam karya

terhadap konsep penciptaan, sehingga karya dapat merepresentasikan pengalaman emosional secara metaforis.

Validasi interpretasi karya dilakukan melalui pendekatan semiotik visual dengan menganalisis keterkaitan antara tanda visual seperti warna, bentuk, komposisi, dan simbol dengan makna emosional yang ingin disampaikan berdasarkan kerangka konseptual penciptaan. Pendekatan ini digunakan untuk memastikan konsistensi antara konsep dan hasil visual, sekaligus mempertahankan sifat nonliteral karya agar tetap memungkinkan berbagai kemungkinan pemaknaan oleh audiens.

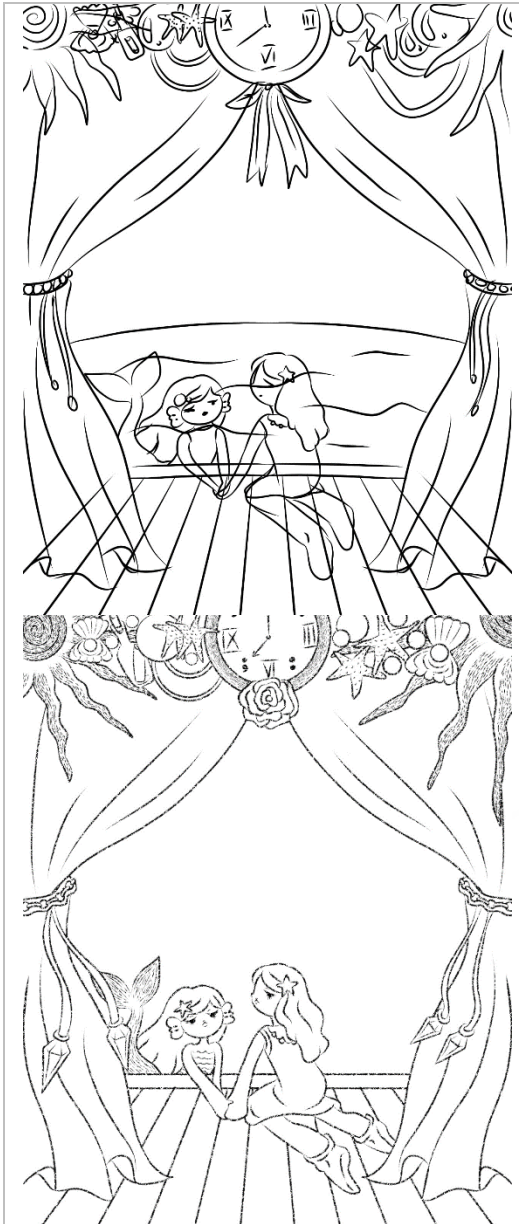
2.5. Proses Perwujudan Karya

Proses kreatif tersebut kemudian diimplementasikan dalam perwujudan karya ilustrasi digital melalui beberapa tahapan visual. Tahap pertama adalah pembuatan sketsa kasar yang dilakukan secara manual pada notebook berukuran A7. Sketsa dibuat dengan garis sederhana dan bersifat spontan sebagai bentuk eksplorasi awal ide visual. Karakter sketsa yang tidak terstruktur secara rapi merepresentasikan tahap eksplorasi dalam pengembangan konsep visual.



Gambar 1: Sketsa Kasar
(Sumber: Alfija, 2025)

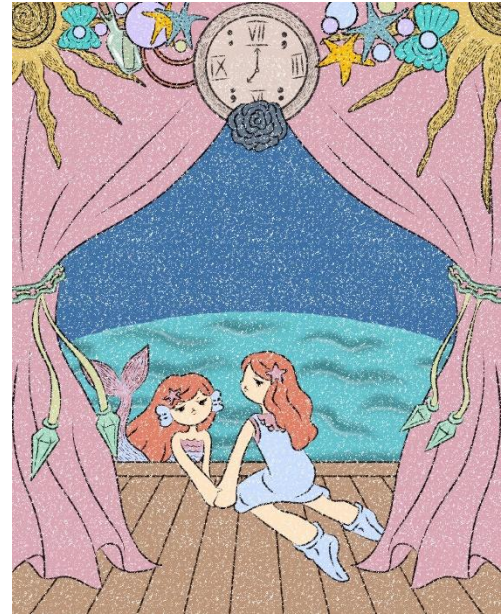
Tahap kedua adalah digitalisasi sketsa, yaitu proses memindahkan sketsa manual ke dalam media digital menggunakan aplikasi IbisPaint X pada perangkat telepon genggam Samsung A13. Penggambaran dilakukan tanpa stylus, melainkan menggunakan jari yang memengaruhi karakter garis dan menghasilkan kesan lebih organik serta ekspresif. Tahap ini menjadi dasar pembentukan struktur visual sebelum proses pewarnaan.



Gambar 2: Sketsa Digital Sebelum dan Sesudah dirapikan
(Sumber: Alfija, 2025)

Tahap selanjutnya adalah pewarnaan dengan menggunakan palet warna lembut dan pastel. Pemilihan warna tersebut didasarkan pada pertimbangan estetis sekaligus sebagai pendekatan metaforis untuk memperkuat nuansa emosional dalam karya. Warna digunakan tidak hanya sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai medium penyampai makna simbolik.

ASKARA, Volume 5 Nomor 1, Juli 2026



Gambar 3: Tahap Pewarnaan Karya
(Sumber: Alfija, 2025)

Selanjutnya, dilakukan tahap *detailing* dan *shading* untuk memperkuat dimensi visual serta memperjelas elemen dalam ilustrasi. Proses ini berfungsi untuk meningkatkan kualitas visual melalui pengolahan cahaya, bayangan, dan penegasan bentuk objek sehingga komposisi menjadi lebih terstruktur dan komunikatif.

Pada tahap akhir dilakukan revisi terhadap elemen visual yang belum optimal. Revisi meliputi penyesuaian warna line art, perbaikan pencahayaan (*lighting*), serta koreksi komposisi objek agar tidak terpotong. Tahap ini bertujuan menyempurnakan struktur visual serta menjaga konsistensi elemen metaforis dalam karya, sehingga makna yang dibangun tetap bersifat terbuka dan tidak bersifat literal bagi audiens.

3. PEMBAHASAN

Karya ilustrasi yang dihasilkan merupakan perwujudan dari proses kreatif yang telah melalui tahapan reflektif dan eksploratif. Setiap karya tidak hanya menampilkan aspek visual semata, tetapi juga mengandung makna simbolik yang merepresentasikan pengalaman emosional yang diamati oleh penulis. Melalui pendekatan metafora visual dan penggunaan gaya fantasi, karya-karya ini dihadirkan sebagai media untuk menyampaikan kondisi psikologis secara tidak langsung. Oleh karena itu, pada bagian ini akan dibahas masing-masing karya secara deskriptif dan interpretatif untuk mengungkap makna yang terkandung di dalamnya.

3.1. Karya 1 “*Undertow*”



Gambar 4: Karya 1
(Sumber: Alfija, 2025)

a) Spesifikasi Karya

ASKARA, Volume 5 Nomor 1, Juli 2026

Judul : Undertow

Media : Digital

Ukuran : 2000 x 2500 px

Tahun : 2025

b) Deskripsi Karya

Ilustrasi ini menampilkan dua sosok perempuan yang duduk berdampingan di atas permukaan kayu, menghadap ke arah laut pada malam hari. Salah satu karakter digambarkan sebagai manusia, sementara yang lainnya memiliki ciri-ciri putri duyung. Keduanya saling berpegangan tangan dalam posisi yang dekat secara komposisi.

Latar belakang memperlihatkan lautan dengan gelombang tenang di bawah langit malam yang diterangi cahaya bulan. Bagian atas ilustrasi dibingkai oleh tirai berwarna merah muda yang terbuka ke samping, menyerupai panggung. Elemen dekoratif seperti jam, mawar hitam, bintang laut, kerang, dan ornamen bertema laut turut hadir dalam komposisi. Warna yang digunakan didominasi oleh pastel dengan efek kilau yang tersebar di seluruh bidang gambar.

c) Makna Karya

Secara semiotik visual, karya ini membangun relasi tanda antara elemen visual dan konsep konflik psikologis internal. Dua figur perempuan dapat dipahami sebagai representasi dari satu entitas psikologis yang terpecah menjadi

dua kecenderungan. Karakter manusia merepresentasikan dorongan untuk bertahan hidup, sedangkan karakter putri duyung berfungsi sebagai simbol dari dorongan destruktif yang mengarah pada kematian.

Dalam kerangka visual metaphor, laut digunakan sebagai metafora konseptual yang merepresentasikan kematian dan kehampaan emosional. Interaksi antara kedua figur yang saling berpegangan tangan tetapi memiliki arah pandang yang tidak sepenuhnya selaras menunjukkan adanya ambivalensi psikologis, yaitu konflik antara keinginan untuk bertahan dan keinginan untuk menyerah.

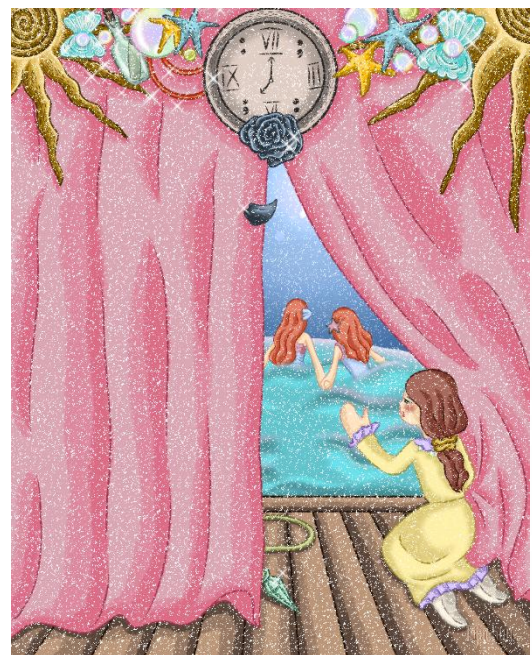
Elemen dekoratif seperti kerang, bintang laut, dan ornamen laut berfungsi sebagai visual signifiers yang merepresentasikan keterikatan emosional terhadap imaji tertentu. Dalam konteks ini, elemen tersebut tidak hanya bersifat estetik, tetapi juga membentuk sistem tanda yang mengarah pada keterikatan terhadap gagasan kematian.

Simbol mawar hitam merepresentasikan duka dan kematian, sedangkan elemen jam yang membentuk simbol titik koma (*semicolon*) berfungsi sebagai tanda keberlanjutan hidup. Dalam studi visual communication, titik koma sering dipahami sebagai simbol “kelanjutan

narasi kehidupan” dalam konteks kesehatan mental (Situmorang et al., 2024).

Secara keseluruhan, karya ini merepresentasikan konstruksi metafora visual tentang konflik internal melalui sistem tanda visual yang membangun makna emosional yang bersifat non-literal dan terbuka terhadap interpretasi audiens.

3.2. Karya 2 “*Forsaken*”



Gambar 5: Karya 2
(Sumber: Alfija, 2026)

a) Spesifikasi Karya

Judul : Forsaken
Media : Digital
Ukuran : 2000 x 2500 px
Tahun : 2026

b) Deskripsi Karya

Ilustrasi lustrasi ini menampilkan tiga sosok perempuan dalam satu komposisi yang terbagi antara ruang depan dan latar

belakang. Pada bagian latar, dua figur digambarkan berada di dalam laut dan bergerak menjauh dalam posisi saling berpegangan tangan.

Pada bagian depan, satu karakter perempuan berada di atas permukaan kayu dan mengintip melalui celah tirai berwarna merah muda yang hampir sepenuhnya tertutup. Sosok perempuan ini menghadap ke arah lautan dengan ekspresi sedih dan gestur tangan terangkat.

Tirai dalam komposisi ini tampak tertutup dengan tali pengikat yang terlepas dan jatuh. Elemen dekoratif seperti jam, ornamen laut, serta bunga mawar masih hadir, dengan salah satu kelopak bunga yang jatuh ke bawah. Latar tetap menampilkan suasana laut malam dengan dominasi warna pastel dan efek kilau.

c) Makna Karya

Karya ini menunjukkan pergeseran makna dari ambivalensi menuju keputusan final dalam struktur naratif visual. Dua karakter di dalam laut merepresentasikan transformasi kondisi psikologis menjadi bentuk penerimaan terhadap dorongan destruktif yang dalam konteks metafora visual diposisikan sebagai kematian.

Dalam kerangka semiotika visual, laut kembali berfungsi sebagai tanda yang merepresentasikan ruang akhir dari perjalanan emosional. Perubahan posisi dari permukaan menuju laut menunjukkan

transformasi makna dari potensi menjadi realisasi dalam sistem tanda visual (Chandler, 2007).

Perempuan yang berada di depan tirai berfungsi sebagai representasi sudut pandang eksternal sebagai saksi emosional. Audiens dalam komunikasi visual diposisikan sebagai pihak yang aktif melakukan interpretasi terhadap tanda visual yang disajikan, tanpa terlibat langsung dalam peristiwa yang direpresentasikan (Batubara et al., 2024).

Tirai yang tertutup sepenuhnya, disertai tali yang terlepas, dimaknai sebagai simbol penutup narasi kehidupan. Sementara itu, bunga mawar yang layu dan kelopaknya yang jatuh memperkuat tanda visual tentang kehilangan dan kematian. Kehadiran figur lain yang mengintip dari balik tirai merupakan representasi sudut pandang penulis sebagai orang terdekat yang menyaksikan peristiwa tersebut. Posisi perempuan yang membelakangi arah pandang utama dan menatap ke arah laut menunjukkan perasaan kehilangan dan keterpukulan yang mendalam. Gestur tangan yang terangkat serta ekspresi menangis memperkuat gambaran emosi duka dan ketidakberdayaan ketika dihadapkan pada kemungkinan kehilangan orang yang disayangi.

Secara keseluruhan, karya ini memperluas sistem metafora visual dengan

menghadirkan relasi antara pengalaman internal dan respons emosional pihak eksternal dalam satu struktur naratif visual.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan proses penciptaan dan analisis karya, ditemukan bahwa konflik batin antara keinginan untuk bertahan hidup dan dorongan untuk mengakhiri hidup dapat divisualisasikan melalui simbol-simbol seperti figur ganda, lautan, serta elemen dekoratif yang memiliki makna metaforis. Penggunaan warna cerah dan pastel juga menunjukkan adanya kontras antara tampilan luar yang terlihat baik-baik saja dengan kondisi emosional yang sebenarnya.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena bersifat subjektif dan berangkat dari pengalaman personal penulis sebagai pengamat, sehingga interpretasi makna sangat dipengaruhi oleh sudut pandang individu. Selain itu, karya yang dihasilkan tidak dimaksudkan untuk mewakili seluruh pengalaman individu dengan depresi, melainkan sebagai representasi dari pengalaman emosional tertentu.

Meskipun demikian, penelitian ini memberikan pemahaman bahwa karya seni dapat menjadi sarana komunikasi yang empatik dalam menyampaikan isu kesehatan mental. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat melibatkan

perspektif yang lebih luas, seperti melibatkan partisipan secara langsung atau mengkaji respons audiens terhadap karya yang dihasilkan, sehingga makna yang disampaikan dapat dipahami secara lebih beragam.

REFERENSI

- Amalia, A., & Putri, S. A. (2026). *DEPRESI (SEDIH BERKEPANJANGAN)*. Bogor: Afdan Rojabi Publisher.
- Batubara, H., Rukiyah, S., & Utami, P. I. (2024). Analisis Semiotika: Pemaknaan Komunikasi Visual Pada Poster Iklan Layanan Masyarakat Di Media Digital. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(3), 6026–6042.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10612>
- Cempaka, G., Damajanti, I., & Adriati, I. (2025). Dampak Perkembangan Teknologi Digital Terhadap Karya Perempuan Ilustrator Indonesia. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 9(1), 439–446.
<https://doi.org/10.30998/semnasristek.v9i1.7868>
- Cempaka, G., & Pangeran, A. (2024). Representasi Narasi Perempuan dalam Seni Ilustrasi oleh Ilustrator

- Perempuan di Indonesia. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 6(3), 413–432. <https://doi.org/10.30998/vh.v6i3.10582>
- Chandler, D. (2007). *Semiotics the Basics, Second Edition* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Faturahman, W. (2019). Analisis Metafora Visual Pada Iklan Televisi Go-Jek Versi “Cerdikiawan.” *Jurnal Lontar*, 7(2), 58–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.30656/lontar.v7i2.1909>
- Kuncoroputri, S. A., Pandanwangi, A., & Suryana, W. (2023). Ekspresi Visual Human Emotion Dalam Karya Seni Lukis. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(03), 1511–1518. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.3.1511-1518.2023>
- Nurabdiansyah, N. (2022). Metafora dalam penciptaan identitas visual Universitas Negeri Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian 2022*.
- Prijatna, S. M., Danarto, A., & Setiawan, N. (2021). Perancangan Buku Novel Fantasi Ilustrasi Untuk Pembaca Usia Pra-Remaja. *Jurnal Rupaka*, 4(1), 44–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/rupaka.v4i2.23467>
- Priyambada, A. A., Wibisono, A. B., & Setiawan, B. (2026). Filosofi Motif Batik Madura Sebagai Metafora Visual dalam Fashion Fotografi. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 6(1), 272–279. <https://doi.org/10.53866/jimi.v6i1.1286>
- Ramadani, I. R., Fauziyah, T., & Rozzaq, B. K. (2024). Depresi, Penyebab dan Gejala Depresi. *BERSATU: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2), 86–96. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i2.618>
- Rezky Anugerah, A., Sushartami, W., & Irawanto, B. (2025). Analisis Metafora Visual Adegan Penobatan Ratu Elizabeth II Dalam Drama Biopik “The Crown.” *Jurnal Kajian Seni*, 11(02), 146–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jksks.98522>
- Ritter, S. M., & Dijksterhuis, A. (2014). Creativity — The Unconscious Foundations of The Incubation Period. *Frontier in Human Neuroscience*, 8, 1–10. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2014.00215>
- Rubin, J. A. (2005). *Artful Therapy*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Sanjaya, B. (2024). *Healing Melalui*

Abstract Painting. Semarang: Cipta Prima Nusantara.

Situmorang, D. D. B., Mulyana, A. T., Hayati, S. A., Sanjaya, S., Siahaan, A. L. S., & Saputra, R. (2024). The Semicolon Tattoo: A Marriage Between Art and Mental Health. *Journal of Public Health*, 46(4), e724–e725.
<https://doi.org/10.1093/pubmed/fdae142>

Wallas, G. (1926). *The Art of Thought*. London: Jonathan Cape.

White, A. W. (2011). *The Elements of Graphic Design* (Second). New York: Allworth Press.

Yanti, R., & Benyamin, M. F. (2022). Perancangan Ilustrasi Buku Digital Permainan Tradisional Jawa Barat. *Visual Ideas*, 2(2), 114–121.
<https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss2.2022.931>