

ABSTRAK

Ananda Teguh Erdiansyah, NIM 1604204009, Judul skripsi menjadi penyemangat penulis sampai akhir perkuliahan, Fakultas Industri Kreatif, Program Studi Seni Rupa Universitas Telkom Bandung.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses kreatif dalam menciptakan karya seni 3D digital oleh seniman kontemporer. Melalui studi kasus yang dilakukan pada tiga seniman kontemporer asal Jawa Barat, Jawa Timur, dan Jawa Barat. penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana teknologi digital digunakan dalam proses kreatif dan dampaknya terhadap pengembangan proses kreatif seniman 3D. Dalam tiga studi kasus yang dilakukan terhadap seniman-seniman ini, penulis akan mengidentifikasi setiap Proses Kreatif Seniman dan mengelompokkan menurut pemahaman Graham Wallas. Memastikan kesesuaian proses kreatif yang dijalani oleh seniman dengan pemahaman Graham Wallas beserta mencari tahu pengaruh teknologi terhadap proses kreatif di era digital sekarang.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif, Teknik pengumpulan data menggunakan pendekatan studi kasus dalam pendekatan melalui Wawancara dan observasi Bersama dengan tiga seniman kelahiran 2002 asal Indonesia sekitaran di pulau Jawa dengan pengalaman setidaknya 2 tahun berkarir sebagai seniman.

Kata Kunci : seni digital, karya 3D, proses kreatif, seniman kontemporer