

Proses Kreatif Seniman NFT Studi Kasus Ilham Karim

Laila Damayanti¹, Martinus Dwi Marianto²

¹lailadamayanti@ugm.ac.id, ²mdwimariant@gmail.com

¹Universitas Gadjah Mada, ²Institut Seni Indonesia

Abstrak

Era digitalisasi yang semakin mutakhir menghadirkan NFT (Non Fungible Token) sebagai sebuah karya dengan sistem blockchain dan memiliki sertifikat sebagai bukti kepemilikan. Dalam hal ini, seniman harus memiliki kreativitas khusus yang berbeda dengan segala keunikan NFT ini. Mulai dari proses ide karya, karya telah menjadi sebuah NFT, hingga akhirnya NFT dapat dinikmati oleh pengguna. Platform dan blockchain yang sudah dipilih dan ditentukan menjadi pertimbangan yang harus dilakukan. Ilham Karim merupakan seniman dibidang lukis yang memulai karirnya dibidang NFT pada 2021-2022 lalu disaat pandemi Covid-19 melanda dunia. Dalam hal ini, proses kreatif yang dilakukan memiliki cara khusus tidak hanya sampai karya itu jadi namun juga termasuk bagaimana ia memasarkan karya di dunia NFT memiliki pertimbangan dan strategi khusus, hal tersebut merupakan rangkaian dari proses kreatifnya sebagai seniman NFT. Untuk mendapatkan jawaban mengenai proses kreatif yang dilakukan oleh Ilham Karim, dilakukan penelitian dengan metode kualitatif deskriptif dengan langkah-langkah seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menemukan bahwa Ilham Karim melakukan tahapan proses kreatifnya dengan dinamika perjalanan antara karakteristik seniman, tema dengan unsur teori Absurdisme, dan ide karya yang diinterpretasikan menjadi karya NFT.

Kata Kunci: NFT, Proses Kreatif, Blockchain, Absurdisme

Abstract

The era of digitalization is increasingly sophisticated, presenting NFT (Non Fungible Token) as a work with a blockchain system and has a certificate as proof of ownership. In this case, artists must have special creativity that is different from all the uniqueness of this NFT. Starting from the process of work ideas, the work has become an NFT, until finally the NFT can be enjoyed by users. The platform and blockchain that has been chosen and determined is a consideration that must be done. Ilham Karim is an artist in the field of painting who started his career in the field of NFTs in 2021-2022 when the Covid-19 pandemic hit the world. In this case, the creative process carried out has a special way not only until the work is finished but also includes how he markets the work in the NFT world has special considerations and strategies, this is a series of his creative process as an NFT artist. To get answers in how the creative process carried out by Ilham Karim, research was carried out using descriptive qualitative methods with steps such as observation, interviews, and documentation. The results of this research Ilham Karim carried out the stages of his creative process with the dynamics of the journey between the characteristics of the artist, the theme with elements of Absurdism theory, and the idea of the work interpreted into an NFT work.

Keywords: NFT, Creative Process, Blockchain, Absurdism

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberikan ruang yang luar biasa untuk manusia bereksplorasi, antara lain memanfaatkan teknologi dan kemudahan mengerjakan sesuatu, salah satunya ekonomi dan seni. Memadukan pasar ekonomi dan teknologi melahirkan pasar digital yang memberikan keuntungan bagi pekerja industri kreatif dan seniman yang menemukan lahan baru untuk mewadahi pergerakannya yang masif. Meluasnya wabah Covid-19 pada 2020 lalu menimbulkan banyaknya aktifitas baru di dunia maya karena adanya *lockdown* sehingga masyarakat dibatasi untuk bepergian keluar rumah.

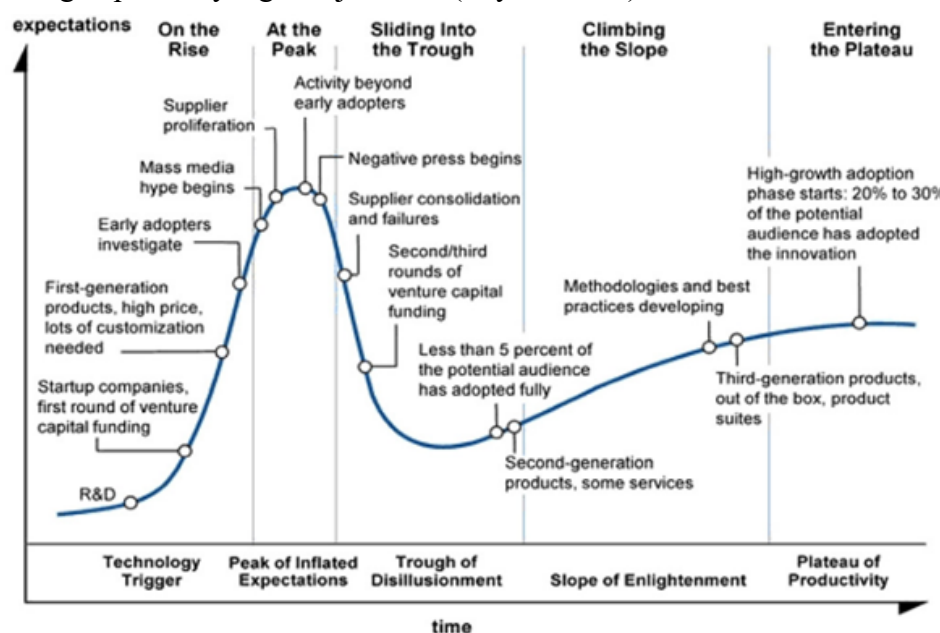
Non Fungible Token (NFT) adalah salah satu media baru yang muncul di tengah pandemi dan dapat menjadi aset koleksi digital unik yang ada di *blockchain* yang bertindak sebagai karya virtual. Dikarenakan tidak mungkin ada dua NFT yang sama, maka nilainya ditentukan oleh permintaan atau keunikan barang koleksinya sehingga menarik minat masyarakat yang ingin memiliki NFT (Hokianto, 2023). NFT lahir sejak tahun 2012 melalui proyek bernama “*Colored Coins*”. Kemudian pada 2017, platform *CryptoKitties* dibangun dengan sistem *blockchain Ethereum* yang menarik perhatian industri dan pengguna, karya yang pada saat itu diperjual belikan adalah objek kucing yang direpresentasikan dengan NFT. Munculnya wabah Covid-19 mendorong keinginan pasar yang pesat, juga incaran dan tren bagi sebagian masyarakat, khususnya kolektor seni dan investor saham.

Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (BAPPEBTI) menerbitkan Peraturan No.5 Tahun 2019 berisi ketentuan teknis penyelenggaraan pasar fisik aset kripto di bursa berjangka. Aset kripto ini menurut majalah Investor bulan Juli 2021 dikelompokkan menjadi 5 bagian yaitu *Utility Token*, *Asset Backed Token*, *Security Token*, *Decentralize Finance*, dan *Non Fungible Token* (NFT). NFT sendiri merupakan sertifikat kepemilikan daring yang bisa diperjualbelikan, berbasiskan unit data yang disimpan pada buku besar digital (*ledger*) yang tergolong ke dalam teknologi *blockchain* yang merupakan teknologi yang biasa digunakan sebagai nilai tukar (Luhkito et al., 2021). Menurut Teguh Hermenda COO Tokocrypto, *blockchain* ini memiliki unsur perlindungan dan transparansi sehingga dapat terhubung dan terkoordinasi antara satu dengan lainnya. Teknologi ini diklaim para pelaku industri sebagai *underlying asset* dari aset kripto. NFT merupakan pecahan dari kripto itu sendiri dengan sistem pencatatan kepemilikan yang tidak bisa diubah namun memiliki akses untuk ditinjau. NFT juga memiliki sistem keamanan berlapis sehingga sangat aman sebagai tanda kepemilikan karya.

NFT berekspansi ke berbagai industri baik seni rupa, animasi, musik, film, *game*, sampai properti virtual. Menurut id.nft dalam Threads.net, NFT sangat erat kaitannya dengan konsep metaverse sekaligus berperan penting sebagai penghubung dan pembangun ekonomi dalam dunia meta. NFT digunakan sebagai bukti kepemilikan aset digital, property virtual, avatar, dan pengalaman unik di metaverse. Metaverse sendiri merupakan platform di dalam dunia virtual tiga dimensi yang dapat dijajajahi dengan internet dan dapat dijalankan dengan avatar seperti dunia nyata (Rachmadtullah, et al, 2022). Hal ini memberikan tawaran kepada para seniman dan kreator untuk bergabung dan ikut terjun di dunia metaverse meskipun saat ini mungkin teknologi ini masih terbatas namun ke depannya metaverse bisa menjadi terobosan yang akan diikuti oleh semua orang.

Dilansir dari Bitcoin.com, Kamis (4/1/2024), angka menunjukkan penurunan penjualan NFT sebesar USD 15,04 miliar, sekitar Rp 321,8 triliun atau 63,35% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada 2023 menjadi angka penjualan terendah sejak 2019. Menurunnya harga investasi NFT sendiri sudah dibaca sejak tahun 2023, namun sama halnya dengan produk investasi lainnya, NFT dapat melonjak nilainya atau mengalami penurunan. Bagi seniman dan kreator tentunya hal tersebut sangat berarti bagi kelangsungan karir mereka di dunia NFT. Ditambah dengan masa covid-19 yang telah usai, beberapa seniman akhirnya kembali ke pasar konvensional dan fokus pada karya fisik yang dapat dipamerkan secara luring di galeri dan ruang publik lainnya.

Menurut Liputan6.com (2023), penjualan NFT meskipun secara keseluruhan mengalami penurunan yang signifikan, namun beberapa pendapat mengutarakan bahwa fenomena ini merupakan bagian dari peningkatan aktivitas dan diversifikasi platform dan koleksi yang melahirkan sektor yang lebih tangguh dan berkembang. Hal tersebut searah dengan pernyataan dalam *Gartner's Hype Cycle* dimana sesungguhnya NFT merupakan media teknologi baru yang bukan menghilang namun sedang menuju kestabilan. Saat ini NFT dilihat melalui siklus tren, berada di fase *Plateau of Productivity* dimana tingkat adopsi teknologi telah menjadi hal umum dalam dunia industri dan pasar, kemudian keberadaan teknologi secara luas telah diaplikasikan untuk mendukung kegiatan transaksi jual beli dan mempertemukan pelanggan dengan produk yang menjadi tren (Taylor, 2023).



Gambar 1 Gartner's Hype Cycle sebagai siklus membaca teknologi baru
 Sumber: accounting.binus.ac.id

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan merupakan kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru untuk mengaktualisasikan diri sehingga membedakan manusia dari makhluk lainnya (Pratama & Sattar, 2015). Pada penelitian ini, Ilham Karim menjadi seniman yang menarik untuk dikulik prosesnya ketika berkarya untuk di dunia NFT. Karim, adalah seniman yang tergolong muda namun dapat berkarir dengan baik di dunia NFT yang tergolong masih baru. Tahapan proses yang dilalui mulai dari merancang ide

karya hingga bagaimana karya tersebut di publikasikan di platform NFT merupakan proses yang akan diulas dalam tulisan ini.

Meskipun pada 2023 terjadi penurunan minat pasar terhadap karya NFT, namun seniman Ilham Karim masih terus belajar dan *me-minting* karyanya di dunia NFT sekaligus memantik proses kreatifnya untuk menumpahkan ide dan karyanya terus-menerus di tengah kesibukannya sebagai mahasiswa akhir di Institut Seni Yogyakarta. Proses penciptaan karya seni ini membutuhkan kreativitas dan kemampuan menyusun keindahan dalam karya sesuai dengan konsep sang seniman.

Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif-dekriptif, menggambarkan dinamika proses kreatif dan menggunakan pendekatan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) atau Analisis fenomenologis interpretatif. IPA bertujuan mengeksplorasi pengalaman pribadi dan memahami dunia tersebut bersama dunia sosialnya. Pemilihan pendekatan interpretif membantu pengungkapan pengalaman tersirat maupun tersurat serta riset mendalam pada sejumlah kecil partisipan yang memenuhi kriteria tertentu. Ukuran sampel bervariasi sesuai dengan pertanyaan penelitian dan kualitas data yang ingin diperoleh. Tahapan pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Setelah temuan dari pengumpulan data berhasil dikumpulkan, maka data akan diolah dengan analisis sesuai teori yang digunakan, berlanjut pada penyajian data, dan terakhir melakukan penarikan kesimpulan. Lokasi penelitian di tempat tinggal sekaligus studi Ilham Karim di Bangunjiwo, Kasihan Bantul.

Penelitian ini menggunakan proses kreatif yang menurut Graham Wallas (Sadler-Smith, 2015) terdiri atas empat tahap yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Pada penelitian terdahulu ditemukan beberapa literasi yang mendukung penelitian ini. Tulisan berjudul *From non-fungible tokens to metaverse: blockchain based inclusive innovation in arts* yang ditulis oleh (Damodaran, 2023) membahas bagaimana dan mengapa teknologi digital berbasis blockchain dan metaverse harus dipandang sebagai inovasi inklusif. Non-Fungible Token (NFT) yang dibuat dari *blockchain Ethereum* memungkinkan seniman membuktikan kredensial dan kepemilikan mereka atas karya mereka dan menjangkau produk mereka ke komunitas pembeli yang lebih luas baik di dunia nyata maupun Metaverse. Tulisan lain yang membahas mengenai teori proses kreatif dengan judul *Wallas' Four-Stage Model of the Creative Process: More Than Meets the Eye?* Eugene Sadler-Smith (Sadler-smith, 2015) membahas mengenai 4 tahap dalam teori proses kreatif: persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

Pembahasan

Profil Ilham Karim

Ilham Karim adalah seorang seniman dengan latar belakang seni Lukis yang menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia mengambil jurusan seni murni. Laki-laki kelahiran Jakarta 13 Mei 1998 ini berdomisili di Bangunjiwo, Kasihan, Bantul, sembari menyelesaikan tugas akhirnya dan aktif mengikuti pameran yang di selenggarakan baik di Yogyakarta maupun di luar Yogyakarta.

Karim bermain NFT sejak tahun 2022 menggunakan *blockchain* Tezos di platform Hic Et Nunc namun pada tahun yang sama platform tersebut ditutup. Karim melakukan eksplorasi menjelajahi platform lain, seperti Objkt, Foundation, dan juga Exchange Art dengan *blockchain* yang berbeda-beda yaitu Tezos, Solana, dan Ethereum.

Proses Kreatif Ilham Karim

Persiapan

Pada tahap persiapan ini akan dimulai dengan tahap pencarian ide, Ilham Karim melakukan pencarian ide sebagai langkah awal dimulainya sebuah karya. Ide muncul karena pengalaman pribadi dan ketertarikan Karim terhadap suatu gagasan misalnya absurdisme dari Albert Camus. Absurdisme merupakan pecahan dari teori eksistensialis yang oleh Karim diwujudkan dalam ide-ide karyanya dan cara ia dalam memaknai kehidupan. Karakteristik yang ia bangun dengan beragam warna yang cenderung menyala dengan objek figur yang berpose dengan berbagai gaya yang tidak biasa dan cenderung tampak depresi. Karim juga cenderung melukis di atas tembok untuk mengelilingi objek figur yang bermakna penjara atau konstruksi sosial yang memenjarakan manusia.

Selain absurdisme, beberapa topik terkait psikoanalisis oleh Sigmund Freud, *One Piece*, serial *Breaking Bed* juga menjadi inspirasinya sebagai tema dalam berkarya. Tema besar ini menjadi sebuah harapan agar para penikmat karyanya memiliki semangat yang lebih besar lagi untuk melanjutkan hidup. Selain itu, Karim mengambil inspirasi dari seniman seperti Johan Barrios, David Hockney, Benzank, Basquiat, dan Andy Warhol. Inspirasi tersebut menjadi pertimbangannya dalam memilih warna, komposisi objek, hingga pemikiran impresionisme dan konsistensi seorang seniman dalam menyelesaikan karya.

1. Inkubasi

Karim ingin menyampaikan bahwa kita akan bahagia apabila dapat menikmati proses dan menjalaninya dengan hati senang. Hal ini yang menjadi awal idenya berangkat dari kegelisahannya dimana ia telah ditinggal ayahnya, berpindah kota saat masih kecil, dan masih banyak lagi pengalaman sedih yang membekas. Dengan memadukan teori Absurdisme dan tema besar lain yang telah dibahas sebelumnya, Karim mencoba mengekstraksi ide tersebut dan melakukan penciptaan karyanya.

2. Iluminasi

Karim memulai membuat karya menggunakan alat-alat berbasis digital untuk membuat NFT yang diciptakan berdasarkan idenya dan digoreskan di atas gawai bernama tablet. Aplikasi yang digunakan yaitu Clip Studio Paint untuk membantu mewujudkan karyanya. Sebelum membuat sketsa, Karim mengambil *outline* melalui foto yang sudah diambil sebelumnya. Foto tersebut memerlukan bantuan figur sebagai objek, property, dan fotografer. Setelah itu diolah menggunakan aplikasi yang telah disebutkan tadi untuk menjadi karya digital.



Gambar 2 contoh proses ketika foto objek melalui proses editing
untuk acuan outline
Sumber: Instagram @NamakuKarim

Karya ini berjudul *Two People Looking* merupakan salah satu contoh NFT yang diciptakan oleh Ilham Karim. Apabila dilihat pada proses ini mungkin belum bisa dilihat bahwa ini memiliki pemaknaan karya yang mendalam. Untuk memaknai dan memahami eksplorasi kreatifitas Ilham Karim akan diulas lebih dalam pada tahap verifikasi.

3. Verifikasi

Setelah melewati tahapan digitalisasi, dalam pengesahan karya untuk menjadi NFT, seniman akan melakukan *minting* karya atau unggah karya pada platform yang sudah ia tentukan sebelumnya. Ilham Karim menggunakan platform Hic Et Nunc dan Objkt untuk memamerkan karya dengan *blockchain* Tezos, kemudian *platform foundation* untuk *blockchain ethereum* dan *Exchange Art* untuk *blockchain* Solana. Untuk setiap *minting* karya akan dikenakan *gas-fee* atau semacam biaya namun kita bisa memberi nominal angka untuk setiap karya dengan kehendak kita dan menentukan royalti apabila terjadi transaksi di *secondary market*.



Gambar 3 hasil NFT yang di unggah di Exchange Art dan Foundation
Sumber: exchange art

Eksplorasi Kreativitas Karya NFT Ilham Karim

Karya *Two People looking* merupakan karya NFT yang dilanjutkan sebagai penciptaan karya fisik juga, tidak hanya berhenti pada NFT. Untuk proses selanjutnya terdapat eksplorasi kreatifitas lain dimana karya harus dipotong sesuai pola objek. Perbedaan ditemukan ketika karya NFT yang memiliki latar belakang David Hockney berjudul *The Biggest Splash* dihilangkan pada karya fisik. Karya ini juga di-minting di *platform foundation* untuk pertama kalinya saat Karim memulai belajar *platform* tersebut dengan harga 0.125 Ethereum. Proses kreatif yang terjadi pada karya fisik juga lebih rumit karena butuh *spandram* yang mengikuti pola sehingga harus dibuat sendiri.

Namun sejatinya sebagai seniman, proses ini sangat mengasah kreatifitas dan memberikan hasil yang memuaskan bagi dirinya. Karya fisik “Two People Looking” dipamerkan saat Karim berpameran di Surabaya.

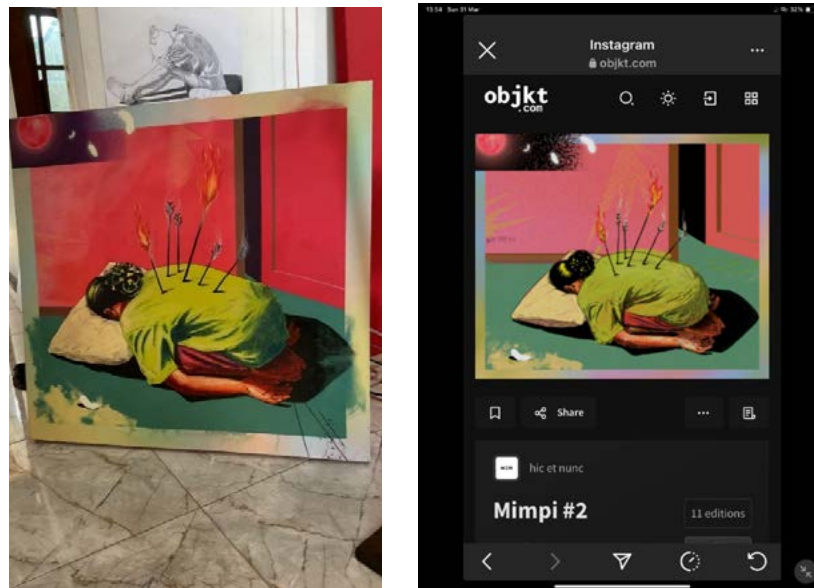


Gambar 4 & 5 Perbedaan Karya Fisik (kiri)
Sumber: Dokumentasi Pribadi
NFT (kanan)
Sumber: exchange art

Tahapan yang dilakukan cukup panjang dan membutuhkan tenaga ekstra karena harus memotong dan memasang *spandram* sesuai *outline* objek. Pemilihan komposisi warna cerah sesuai dengan karakteristik warna dalam karya-karya Karim. Adanya unsur *displace* merupakan salah satu ciri khas Karim dalam memberikan narasi perpindahan tempat yang dianalogikan sebagai perjalanan. Pada kreatifitasnya yang lain, Karim memberi sentuhan warna pada baju dari figur yang sedang dikenakan. Apabila dilihat pada tahap foto, baju yang digunakan sesungguhnya adalah hitam-putih, namun usai tahap eksplorasi ide ia menemukan warna lain yang lebih cocok untuk karyanya tersebut yang sesuai dengan karakteristik yang ia bangun.

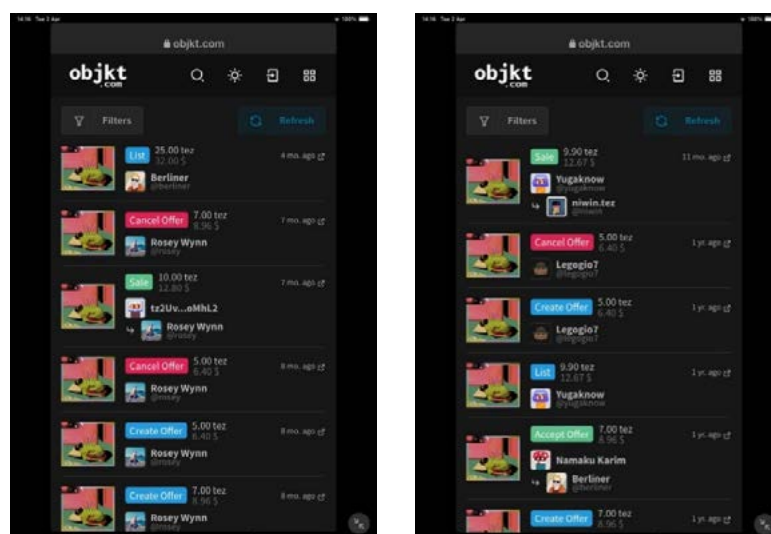
Karya NFT Karim selanjutnya yang mendapatkan apresiasi cukup banyak sebanyak 11 edisi dengan harga yang berbeda-beda berkisar 7 hingga 25 Tezos yang diunggah di platform Objkt. Karya ini berawal dari ide yang terinspirasi dari pengalaman pribadinya. Objek panah yang menusuk punggung menggambarkan seseorang yang mengkhianati dan menusuk dari belakang. Kemudian api menggambarkan amarah yang membara. Unsur bulu burung menggambarkan kabar yang datang padanya. Karim ingin menyampaikan kisahnya yang saat itu sedang dikhianati oleh sahabatnya, dan hal tersebut seakan-akan seperti mimpi karena dalam benaknya ia tidak menyangka hal tersebut dilakukan oleh sahabatnya. Karya ini berjudul *Mimpi #2* karena ini adalah karya ke 2 dari rangkaian seri mimpi yang ia ciptakan. Karya ini mempunyai 2 versi yaitu fisik dan NFT. Saat ditemui di studionya, Karim menunjukkan karya fisiknya dan terdapat sedikit perubahan warna dan beberapa unsur yang ditambahkan.

Hal tersebut terjadi ketika tahap iluminasi dilakukan Dimana terdapat beberapa hal yang mungkin berubah sesuai kesesuaian atau kebutuhan estetika.



Gambar 6 & 7 Karya Fisik (kiri)
Sumber: Dokumentasi pribadi
Karya NFT (kanan) di upload di Platform Objkt.com
Sumber: Objkt.com

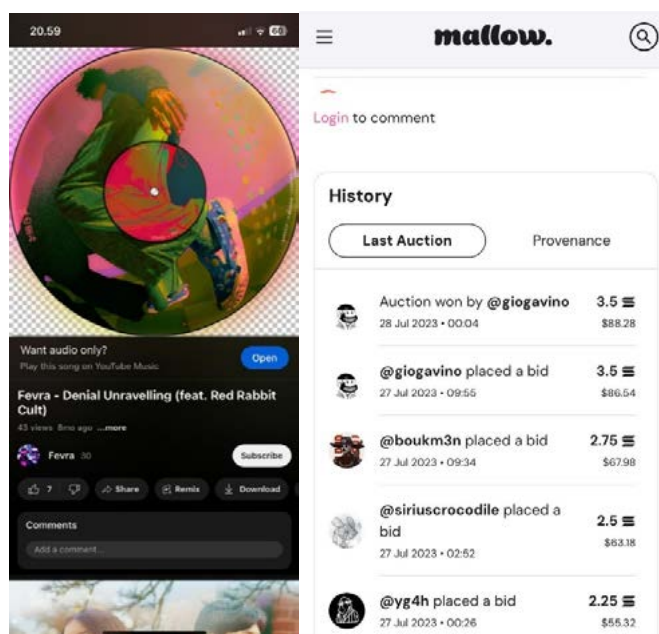
Dalam dunia NFT dan *blockchain*, terdapat fitur transparan sehingga kita bisa mengetahui berapa kali karya terjual, kepada siapa seniman menjual dan pada harga berapa karya tersebut terjual. Selain itu publik juga dapat meminta penawaran, menjual kembali karya kreator dan keuntungan *blockchain* ini kita dapat lacak siapa saja pemilik karya tersebut. Fitur NFT ini memudahkan bagi seniman untuk melacak karya-karyanya dan terhindar dari kasus plagiasi dengan *system secure* yang ada.



Gambar 8 & 9 Jejak Penjualan Karya Mimpi #2,
Sumber: Platform Objkt.com

Ilham Karim juga berkolaborasi dengan seniman NFT musik bernama Fevra melalui karya berjudul *Denial Unravelling* yang diunggah di platform mallow.art dan YouTube. Mereka menggandeng Red Rabbit Cult sebagai pengisi suara. Bagi Karim, eksplorasi ini sebagai bentuk antusiasmenya pada dunia NFT sebagaimana telah disebutkan bahwa ia mencintai proses. Karya ini dilelang dan dimenangkan dengan harga 3,5 Solana pada 28 Juli 2023 lalu oleh pengguna dengan nama @giogavino.

Dari segi visual, Karim terinspirasi membuat karya visual dengan piringan musik dan menambahkan figur objek seorang laki-laki dengan sepatu yang ditemplei stiker. Hal ini terinspirasi oleh penyanyi Olivia Rodrigo. Kemudian ditambahkan unsur *png* sebagaimana karakteristik dan identitasnya dalam membuat karya seni.



*Gambar 10 & 11 karya NFT Ilham Karim dan Fevra (kiri)
 Sumber akun Youtube Fevra
 Hasil penjelajahan hasil lelang karya si mallow.art (kanan)
 Sumber akun mallow art Fevra*

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, Ilham Karim melakukan tahapan proses kreatifnya melalui dinamika perjalanan antara karakteristik seniman, tema dengan unsur teori absurdisme dan ide karya yang diinterpretasikan menjadi sebuah karya NFT. Tidak hanya sampai disitu karena beberapa karyanya juga diciptakan dalam bentuk fisik. Karya yang diciptakan tidak hanya berbentuk seni rupa namun ia juga berkolaborasi untuk mengembangkan karyanya di bidang NFT musik. Melalui tahapan proses kreatif, Ilham Karim melakukan penciptaan karya seperti yang dilakukan oleh seniman NFT lain mulai dari ide, digitalisasi, dan proses *minting* karya di platform lokapasar yang dipilih.

Seniman NFT disarankan untuk bertahan di dunia NFT karena masih banyak kemungkinan besar untuk masa ke depannya dimana NFT akan tetap diminati sekaligus stabil meskipun tidak setinggi produk investasi lainnya.

Banyak keuntungan yang didapatkan seniman apabila memasarkan karyanya di NFT, antara lain segi ekonomi, perlindungan hak cipta karya dan administrasi yang transparan sehingga dapat melacak siapa saja yang memiliki karyanya tanpa takut diplagiasi.

Sumber Referensi

- Damodaran, A. (2023). *From non fungible tokens to metaverse: blockchain based inclusive innovation in arts*. Innovation and Development, 1–20.
<https://doi.org/10.1080/2157930X.2023.2180709>
- Hokianto, H. F. (2023). *Non-Fungible Token (NFT): A Literature Review*. 1(1), 1–9.
- Luhkito, G. A., Kusyanti, A., & Siregar, R. A. (2021). *Implementasi Blockchain pada Peer-to-Peer Transaction menggunakan Algoritma U-Quark*. Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 5(4), 1267–1272.
- Pratama, T., & Sattar, M. (2015). *Proses Kreatif R . Fajar Iriadi Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis Periode 2010-2013*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, 3, 70–78.
- Rachmadtullah, R., Setiawan, B., Wasesa, A. J. A., & Wicaksono, J. W. (2022). *Monograf Pembelajaran Interaktif dengan Metaverse*. CV. Eureka Media Aksara.
- Sadler-Smith, E. (2015). *Wallas' Four-Stage Model of the Creative Process: More Than Meets the Eye?* Creativity Research Journal, 27(4), 342–352.
<https://doi.org/10.1080/10400419.2015.1087277>
- Taylor, C. R. (2023). *Non-fungible tokens (NFTs) as promotional devices: research needs and future projections*. International Journal of Advertising, 42(5), 799–800.
<https://doi.org/10.1080/02650487.2023.2211856>
- Utama, Johanes Seno Aditya (2021), *Metafora Proses Kreatif Seniman di Yogyakarta*. Disertasi Doktor Ilmu Psikologi UGM

Referensi Laman

- <https://www.liputan6.com/crypto/read/5496775/penjualan-nft-turun-6335-sepanjang-2023>
- <https://www.liputan6.com/crypto/read/5496768/harga-kripto-hari-ini-4-januari-2024-bitcoin-dan-ethereum-loyo>
- <https://id.tradingview.com/>
- <https://accounting.binus.ac.id>
- <https://www.threads.net/@id.nft/post/CuayhkyxTyE>

Wawancara

- Karim, Ilham. (2024), *Seniman Lukis dan NFT*, Wawancara Penelitian Tugas Kajian Seni Rupa Proses Kreatif Seniman *NonFungible Token* Studi Kasus: Ilham Karim, Minggu, 31 Maret 2024, pukul 13.30 WIB, via luring di Studio Karim Bangunjiwo Kasihan Bantul