

**SUASANA MENIKMATI MINUMAN DI KAFE SEBAGAI OBJEK
KARYA GRAFIS DENGAN TEKNIK *DIGITAL PRINTING***

KARYA AKHIR

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Menyelesaikan Progam Sarjana Pendidikan Seni Rupa*



Oleh:
ADINDA PUTRI
NIM: 19020025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

KARYA AKHIR

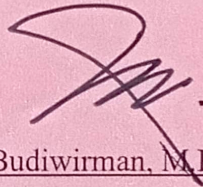
SUASANA MENIKMATI MINUMAN DI KAFE SEBAGAI OBJEK DALAM
KARYA GRAFIS DENGAN TEKNIK *DIGITAL PRINTING*

Nama : Adinda Putri
Nim : 19020025
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa Dan Seni

Padang, 01 April 2024

Disetujui untuk ujian:

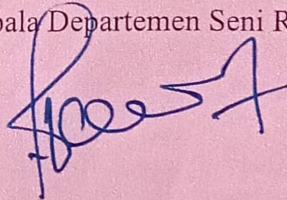
Dosen Pembimbing



Dr. Budiwirman, M.Pd
NIP.19590417.198903.1.001

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP.19830201.200912.2.001

SURAT PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Didepan Penguji Karya Akhir

Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni

Universitas Negeri Padang

Nama : Adinda Putri
Nim : 19020025
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa Dan Seni

Padang, 07 Mei 2024

Tim Penguji

Jabatan/ nama/ NIP

1. Ketua : Dr. Budiwirman, M.Pd
: 19590417.198903.1.001
2. Anggota : Drs. Ariusmedi, M.Sn
: 19620602.198903.1.003
3. Anggota : Yofita Sandra, S.Pd, M.Pd
: 19790712.200501.2.004

Tanda Tangan

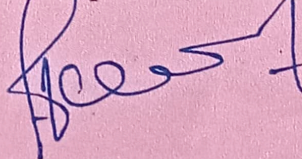
1.

2.

3.

Mengetahui:

Kepala Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn
NIP.19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, ~~Skripsi~~/KaryaAkhir* dengan judul “Suasana Menikmati Minuman Di Kafe Sebagai Objek Dalam Karya Grafis Dengan Teknik Digital Printing” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 07 Mei 2024
Saya Yang Menyatakan



Adinda Putri
NIM. 19020025

ABSTRAK

Adinda Putri, 2024: Suasana Menikmati Minuman Di Kafe Sebagai Objek Dalam Karya Grafis Dengan Teknik *Digital Printing*

Karya akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan suasana ketika menikmati minuman di kafe ke dalam bentuk karya grafis dengan teknik *Digital Printing*.

Suasana menikmati minuman di kafe mencerminkan perpaduan antara kebutuhan akan kenyamanan, interaksi sosial, dan gaya hidup modern. Kafe kini bukan hanya tempat untuk menikmati minuman, tetapi juga ruang multifungsi untuk bersosialisasi, bekerja, dan mencari inspirasi. Desain interior yang estetik, suasana yang nyaman, serta beragam pilihan menu menarik menjadikan kafe sebagai destinasi populer di kalangan masyarakat urban. Media sosial turut memperkuat daya tarik kafe, dengan menjadikan minuman fotogenik dan suasana yang Instagramable sebagai bagian dari pengalaman yang dibagikan secara daring. Selain itu, kafe modern juga mengusung nilai keberlanjutan, seperti penggunaan bahan ramah lingkungan dan dukungan terhadap produk lokal. Dengan demikian, menikmati minuman di kafe tidak hanya memuaskan dahaga, tetapi juga menjadi simbol budaya, kreativitas, dan identitas di era globalisasi.

Hasil yang tercipta dalam penciptaan karya grafis yaitu berjudul “Berfikir, Kekinian, Santai, Kebersamaan, Menyeduh, Fokus, Menghidangkan, Sendiri, Bahagia, dan Sunyi.”

Kata Kunci: *Suasana, Menikmati minuman, Kafe.*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kesehatan, kekuatan dan kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, yang berjudul **“Suasana Menikmati Minuman Di Kafe Sebagai Objek Karya Grafis Dengan Teknik *Digital Printing*”**.

Penulis sadar bahwa penulisan laporan ini tidak terlepas dari berbagai macam kendala dan kesulitan yang dihadapi. Berkat bimbingan, petunjuk serta arahan yang diberikan oleh dosen pembimbing dan juga pihak lainnya, akhirnya laporan ini dapat diselesaikan, atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Budiwirman, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan karya akhir ini.
2. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn dan Ibu Yofita Sandra, S.Pd, M.Pd selaku penguji I dan II yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penulisan proposal dan laporan karya akhir ini.
3. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd, M. Sn. selaku Kepala Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang yang telah mempermudah penulis dalam proses dalam penciptaan karya akhir
4. Bapak Drs. Yusron Wikarya, M. Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu dalam proses bimbingan akademik semasa perkuliahan.

5. Ibu Nesya Fitriyona, S.Pd, M.Sn selaku Koordinator Tugas Akhir/Skripsi.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan karya akhir ini masih belum sempurna. Untuk itu segala kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan laporan karya akhir ini kedepannya. Semoga laporan karya akhir ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin

Padang, 28 Maret 2024

Adinda Putri

PERSEMBAHAN

BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah Swt. Berkat Rahmat dan Karunianya saya mampu sampai pada jenjang ini. Ilmu yang didapat selama pendidikan diharapkan dapat bermanfaat.

Amiin Ya Rabbalalamiin.

Terimakasih ku kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta, Harmaizon dan Sasmia sebagai tanda bukti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga.

Terimakasih atas do'a yang selalu dipanjatkan kepada Allah yang tak berkesudahan, hal yang telah Ayah Ibu korbankan, semua itu tidak mungkin bisa dibalaskan hanya dengan selembur kertas bertuliskan halaman persembahan.

Teruntuk kakak dan adik-adik kandung saya, Natasya Sonia Pasya, Nofitri dan Azzra. Terimakasih sudah menjadi teman yang bisa ku jadikan tempat berbagi, maafkan jika diri ini terkadang membuat kalian kesal, marah dan sedih. Terimakasih sudah mau bersabar memiliki adik/kakak sepertiku ini.

Sahabat saya Riri Anarizky, Yuni Mairiza yang selalu menjadi tempat curhat dan menjadi pendengar yang baik serta memberi semangat dan membantu saya ketika kesusahan dalam proses pembuatan karya akhir ini.

Kepada Rian Firmansyah terimakasih yang selalu memberikan suport dan semangat serta bantuannya.

Dan terakhir teruntuk teman-teman seperjuangan di seni rupa angkatan 19 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih yang telah memberi semangat kepada saya dalam membuat karya akhir saya ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
SURAT PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	3
C. Orisinalitas.....	3
D. Tujuan dan Manfaat.....	5
BAB II KONSEP PENCIPTAAN.....	7
A. Kajian Sumber Penciptaan	7
B. Landasan Penciptaan	8
C. Karya Relevan	22
D. Konsep Perwujudan.....	23
BAB III METODE PENCIPTAAN.....	25
A. Metode Penciptaan	25
B. Proses Penciptaan Karya	32
C. Kerangka konseptual	33
D. Jadwal pelaksanaan	34
BAB IV DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA.....	36
A. Deskripsi Karya	36
B. Pembahasan Karya	38
BAB V PENUTUP	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	xii
LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Karya acuan.....	4
Gambar 2. Karya Rujukan.....	22
Gambar 3. Sketsa 1 Berfikir ..	27
Gambar 4. Sketsa 2 Kekinian.....	27
Gambar 5. Sketsa 3 Santai	27
Gambar 6. Sketsa 4 Kebersamaan.....	27
Gambar 7. Sketsa 5 Menyeduh.....	27
Gambar 8. Sketsa 6 Fokus.....	27
Gambar 9. Sketsa 7 Menghidangkan.....	28
Gambar 10. Sketsa 8 Sendiri.....	28
Gambar 11. Sketsa 9 Bahagia.....	28
Gambar 12. Sketsa 10 Sunyi	28
Gambar 13. Hp Android.....	29
Gambar 14. Ibis Paint.....	29
Gambar 15. Komputer.....	29
Gambar 16. Mesin Heat Press	30
Gambar 17. Kertas Linen	30
Gambar 18. Tinta DTF.....	31
Gambar 19. Pet Film	31
Gambar 20. Lem Powder	31
Gambar 21. Kerangka Konseptual	33
Gambar 22. Karya 1 “Berpikir”	38
Gambar 23. Karya 2 “Kekinian”	39
Gambar 24. Karya 3 “Santai”.....	40
Gambar 25. Karya 4 “Kebersamaan”.....	41
Gambar 26. Karya 5 “Menyeduh”	42
Gambar 27. Karya 6 “Fokus”	43
Gambar 28. Karya 7 “Menghidangkan”.....	44
Gambar 29. Karya 8 “Sendiri”	45
Gambar 30. Karya 9 “Bahagia”	46
Gambar 31. Karya 10 “Sunyi”	48

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Program Kegiatan Berkarya.....	34
Tabel 2. Program Kegiatan Berkarya.....	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni pada saat ini merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena pada umumnya manusia menyenangi nilai-nilai keindahan dalam berkreaitivitas untuk selalu mencari ide atau bentuk yang baru dan menyenangkan, yang dapat divisualisasikan melalui suatu media dengan memperhatikan aturan atau kaidah-kaidah dalam seni. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menuangkan ekspresi seseorang adalah melalui media seni grafis.

Seni grafis sangat bagus dikembangkan karena hasilnya dapat dilipat gandakan dengan menggunakan satu cetakan tanpa mengurangi nilai-nilai seni yang terkandung di dalamnya. Pemilihan seni grafis sebagai media ekspresi karena seni grafis merupakan bidang ilmu yang digeluti sehingga memudahkan penulis dalam proses pembuatan karya. Didalam karya ini, penulis mengambil objek suasana menikmati minuman di kafe, karena memiliki segala keunikan yang menjadi trend dikalangan anak muda saat ini sehingga dituangkanlah kedalam bentuk karya seni grafis.

Kata Kafe berasal dari bahasa Perancis yaitu cafe yang berarti coffe dalam bahasa Indonesia kopi atau coffehouse dalam bahasa Indonesia kedai kopi, istilah ini muncul pada abad ke 18 di Inggris. Kopi pertama kali masuk ke Eropa pada tahun 1669 ketika utusan Sultan Mohammed IV berkunjung ke Paris, Perancis, dengan membawa berkarung-karung biji misterius yang nantinya dikenal dengan nama coffee.

Jean de la Rogue adalah orang yang berperan penting dalam sejarah kopi di Perancis. Penyebaran Kafe/Coffe House di Eropa ini terjadi melalui jalur perdagangan, ke wilayah Italia yang dikenal dengan sebutan Caffè yang hanya berbeda penulisan saja. Yang kemudian pada tahun 1839 muncul kata *cafeteria* dalam bahasa Amerika English yang berasal dari bahasa Mexican Spanish untuk menyebutkan sebuah kedai kopi. Pada awalnya kafe hanya berfungsi sebagai kedai kopi, tetapi sesuai dengan perkembangan jaman, kafe telah memilih banyak konsep, diantaranya sebagai tempat menikmati hidangan/ dinner.

Menurut Marsum (2005) kafe adalah tempat untuk minum dan makan yang meyakinkan suasana santai dan tidak resmi, yang biasanya menyediakan tempat duduk didalam dan diluar. Kebanyakan cafe tidak menyajikan makanan berat, namun berfokus hanya pada minuman kopi serta makanan ringan. Seiring perkembangannya, kafe tak lagi jadi tempat minum kopi saja atau hanya boleh didatangi pria. Pada abad ke-19 hingga ke-20 fungsi kafe semakin meluas. Selain menyajikan pilihan kopi, ada cemilan seperti sandwich, cake dan pastry. Bahkan di Indonesia sendiri, banyak kafe memiliki menu makanan berat yang ikut dihadirkan untuk memenuhi selera lidah orang Indonesia yang tak merasa kenyang bila hanya mengonsumsi kopi dan roti (Marsum, 2005).

Suasana minum di kafe biasanya hangat dan santai. Terdapat aroma kopi yang khas dan mungkin juga kue-kue yang fresh. Suara percakapan pelan, tawa, dan mungkin musik lembut menambah keakraban. Tempat duduk yang nyaman, seperti sofa atau kursi kayu, mengundang pengunjung untuk bersantai lebih lama. Banyak orang bekerja dengan laptop, bertemu teman, atau sekadar menikmati

waktu sendiri dengan buku. Pencahayaan yang lembut menciptakan suasana yang tenang, membuat kafe menjadi tempat yang ideal untuk bersantai atau berinteraksi.

Seiring perjalanan waktu, berkesenian saat ini yaitu seni grafis dirasa paling pantas untuk menjadi wadah menuangkan ide dan ekspresi emosional penulis. Berdasarkan minat dan kemampuan yang penulis miliki, pemilihan karya seni grafis tentu saja menjadi pertimbangan atas dasar kemampuan teknis yang penulis miliki. Karya akhir ini menggambarkan tentang keunikan yang mencakup dari suasana menikmati minuman di kafe. Hal ini sangat menarik bagi penulis untuk dipahami, dan dijadikan sebuah karya akhir serta adanya keinginan penulis untuk mempelajari dan menambah pengetahuan tentang suasana menikmati minuman di kafe.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jelaskan sebelumnya, penulis akan menciptakan karya seni grafis dengan teknik *digital printing* yang berjudul **“Suasana Menikmati Minuman Di Kafe Sebagai Objek Karya Grafis Dengan Teknik *Digital Printing*”**.

B. Rumusan Ide Penciptaan

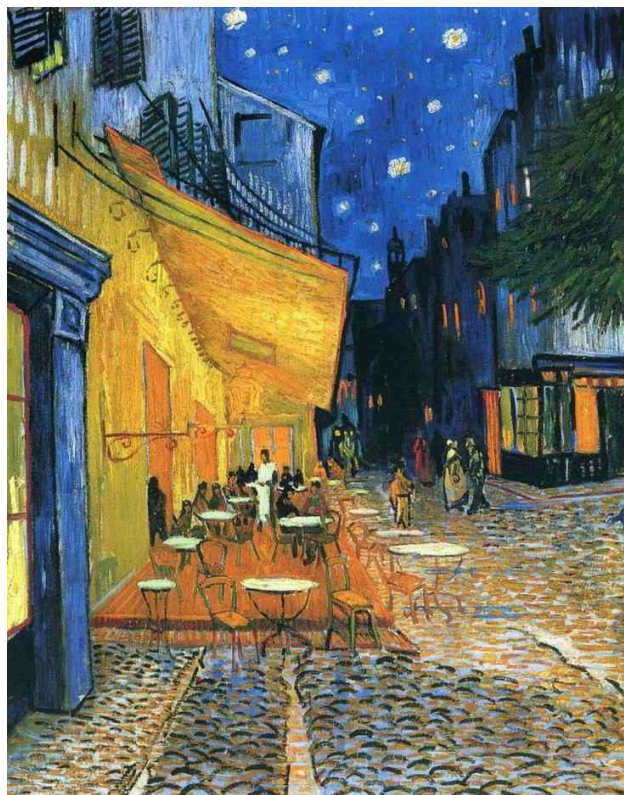
Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka penulis merumuskan ide penciptaan karya yaitu Bagaimana cara memvisualisasikan *suasana menikmati minuman di kafe* dalam karya grafis dengan teknik *Digital Printing*.

C. Orisinalitas

Sebuah karya seni dianggap orisinal jika dapat menampilkan ide, corak, gaya yang khas atau berbeda, sama halnya dengan menampilkan bentuk-bentuk baru tergantung pada persepsi seniman. Menciptakan sesuatu hal yang baru merupakan tantangan tersendiri yang harus dilalui didalam proses berkarya, karya yang

divisualkan merupakan hasil karya sendiri, baik itu objek dan bentuk visual. Berbeda dari karya-karya yang pernah ada, penulis lebih menekankan pada pengolahan ide baru terkait objek *suasana minum di kafe*.

Sebagai rujukan yang menjadi acuan dalam proses berkarya, penulis memilih Vincent Van Gogh dengan karyanya yang berjudul “Cafe Terrace at Night”



Gambar 1. Karya acuan

Karya: Vincent Van Gogh

Sumber: Vincent Van Gogh (1888). “Cafe Terrace at Night”.

Karya ini adalah Lukisan "Cafe Terrace at Night" (juga disebut dengan nama "the Cafe Terrace on the Place du Forum") merupakan karya dari Vincent Van Gogh yang dibuat pada tahun 1888 dengan menggunakan media cat minyak pada kanvas. Lukisan ini kemudian memiliki ukuran sekitar 80.7 cm x 65.3 cm. Lukisan karya Van Gogh ini memamerkan kehangatan warna dan suasana dari kafe

di daerah Arles, yang merupakan kafe yang sering dikunjungi oleh sang pelukis, pada pertengahan September 1888.

Van Gogh menggambarkan suasana kafe dengan melukis beberapa bangunan tinggi di sekitaran kafe dengan orang-orang berpakaian mencolok yang berlalu-lalang. Lalu sang pelukis juga melukis bangunan kafe yang sederhana dengan cat warna kuning, disertai beberapa meja bundar berwarna cream dengan kursi berwarna kuning. Terdapat juga seorang pelayan berpakaian putih yang dikelilingi pelanggan-pelanggan yang sedang duduk dan menikmati suasana di kafe tersebut. Langit malam pada lukisan digambarkan dengan cat warna biru gelap dengan sedikit dibubuhi cat putih dan kuning yang mewakili bintang pada malam hari. Desain kafe yang digambarkan oleh Van Gogh nampak sederhana namun tetap menampilkan kesan elegan dan hangat.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dalam pembuatan karya akhir ini adalah untuk memvisualisasikan karya seni grafis dalam mengungkapkan Suasana Menikmati Minuman Di Kafe dalam karya Grafis Dengan Teknik *Digital Printing*”.

2. Manfaat

- a. Untuk diri sendiri, berkarya sebagai mahasiswa seni rupa sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan
- b. Bagi Universitas Negeri Padang, sebagai tambahan referensi dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa seni rupa berkaitan dengan *suasana*

menikmati minuman di kafe yang divisualisasikan ke dalam karya Grafis dengan teknik *Digital Printing*.

- c. Bagi Masyarakat, memberi masukan ide atau wawasan tentang Seni Rupa dalam kajian Seni Grafis.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam pembuatan karya ini, penulis menggunakan suasana menikmati minuman di kafe sebagai objek. Disini penulis berusaha menampilkan objek yaitu bagaimana menikmati minuman di kafe yang diharapkan akan mudah dipahami oleh penikmat seni supaya pesan yang disampaikan dalam karya dapat tersampaikan dengan baik. Dengan tema suasana menikmati minuman di kafe berkesan unik dikarenakan menikmati minuman di kafe saat ini menjadi hal yang tren/kekinian bagi kalangan pada saat sekarang ini dan dinikmati oleh banyak orang.

Menikmati minuman di kafe sering kali menjadi simbol status sosial, terutama di kalangan anak muda urban. Pilihan kafe dengan harga premium sering kali mencerminkan gaya hidup dan preferensi individu yang ingin menunjukkan identitasnya, penulis mengangkat tema Menikmati minuman di kafe dalam karya grafis dengan teknik *digital printing*.

Dalam proses berkarya, penulis mengalami beberapa hambatan yang menyebabkan terlambatnya proses penyelesaian karya dan laporan ini, dengan bantuan dan masukan pembimbing maka hambatan tadi dapat teratasi. Dimulai dalam pengembangan ide, penulisan, penuangan ide pada kertas, benda yang dijadikan objek dan hal-hal lainnya.

Pada karya yang diciptakan oleh penulis sebanyak 10 karya, yaitu *“Berfikir”*, *“Kekinian”*, *“Santai”*, *“Kebersamaan”*, *“Menyeduh”*, *“Fokus”*, *“Menyedu h”*, *“Sendiri”*, *“Bahagia”*, dan *“Sunyi”*.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan yang dikemukakan diatas, maka dapat diberikan beberapa saran dan manfaat terhadap perkembangan seni grafis :

1. Untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman dalam pembuatan karya digital printing.
2. Dapat memahami terlebih dahulu teknik, bahan, alat dan cara pembuatan, sebelum membuat karya. Agar lebih mudah proses pembuatan karya dan dapat terhindar dari kesalahan ketika menciptakan karya.
3. Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa yang mengambil paket Seni Grafis

DAFTAR PUSTAKA

- A.A.M. Djelantik. 2001. *Estetika: Sebuah Pengantar, Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*, Bandung.
- Abdullah Idi. 2011. *Sosiologi Pendidikan Individu, Masyarakat dan Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arif, M., & Ekasari, S. (2021). *Store Atmosphere dan Perilaku Pembelian Konsumen*. Jurnal Pemasaran, 12(1), 45-60. <https://doi.org/10.1234/jpm.v12i1.1234>
- Ariusmedi & Irwan. (2012). RANCANGAN PEMBELAJARAN SENI GRAFIS 2. 2. Padang: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
- Basuki Wuryadi, Kristien Adik. 2019. *Desain Grafis Percetakan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Budiwirman, 2012. *Seni, Seni Grafis, dan Aplikasinya dalam Pendidikan*. Padang: UNP Press
- Budiwirman & Irwan. 1998. *Seni Grafis*. Padang: Institut Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- Dukut Marhaenny Ekawati. 2020. *Kebudayaan, Ideologi, Revitalisasi, dan Digitalisasi Seni Pertunjukan Jawa dalam Gawai*. Semarang: Unika Soegijapranata
- Ekawatiningsih, N. (2008). *Pengantar Ilmu Pangan dan Gizi*. Penerbit Universitas.
- Febriani, R., & Fadili, A. (2021). *Pengaruh Elemen Fisik terhadap Kepuasan Pelanggan di Toko Ritel*. Jurnal Manajemen dan Bisnis, 8(3), 77-85.
- Handayani, Wahyu Tri. 2015. *Kuliah Jurusan Apa? Fakultas Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- <https://www.tribunsumbar.com/teh-talua-minuman-borjuis-minang>
- <https://nationalgeographic.grid.id/read/132903985/warung-angkringan-saluran-ruang-ekspresi-publik-dalam-masyarakat-jawa?page=all>
- Liliweri Alo. 2018. *Pengantar Studi Kebudayaan*. Bandung: Penerbit Nusa Media
- Maulidi, A. (2017). *Konsep dan Pengelolaan Kafe di Indonesia*. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Mayar Farida. 2022. *Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama)
- Meiliawati Fithri. 2022. *Pengantar Pendidikan Seni*. Sulawesi Tengah: CV Feniks
- Meliantina. 2023. *Pengantar Seni Rupa Untuk SD/MI*. Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi
- Mukhirah, Nurbaiti. 2018. *Dasar Seni dan Desain*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press Darussalam
- Novalinda, Wisdianti Dara, Andriana Melly. 2022. *Nirmana Sketsa Dasar*. Surabaya: Cipta Media Nusantara
- Purnomo Jelly Eko, Zefri Yandra. 2021. *Buku Siswa Seni Budaya Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Restian Arina. 2020. *Pendidikan Seni Rupa Estetik Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

- Rooroh, H., & Rekan-rekan. (2020). *Atmosphere dan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Konsumen di Kafe*. Jurnal Desain dan Perilaku, 15(2), 123-134. <https://doi.org/10.1234/jdp.v15i2.5678>
- Salam Sofyan, Sukarman, Hasnawati, dan Muhaimin Muh. 2021. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makasar: Badan Penerbit PNM, Universitas Negeri Makasar.
- Salasi Eighteen, 2020. *Seni Rupa SMP: Seni Lukis, Seni Patung, Seni Grafis dan Pameran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Sudayarti Sri, Boiman. 2020. *Buku Siswa Seni Budaya untuk SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Van Gogh Museum. (2023). *Café Terrace at Night*. Diakses dari Van Gogh Museum
- Wijaya, H. (2010). *Titik Sebagai Dasar Penciptaan Karya Seni*. *Humaniora*, 1(2), 253-262.