

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah memacu perubahan dalam metode belajar masyarakat, khususnya melalui aplikasi mobile yang memberikan fleksibilitas dan akses tanpa batas waktu maupun lokasi. Namun, di tengah perkembangan pesat aplikasi pembelajaran, media pembelajaran menggambar, yang merupakan bagian dari seni rupa dan desain, masih sedikit mengalami kemajuan, meskipun menggambar memiliki peranan penting dalam meningkatkan kreativitas, komunikasi visual, dan pemikiran kritis. Bidang ini umumnya diajarkan dalam jurusan seperti Desain Komunikasi Visual (DKV), Pendidikan Seni Rupa, dan program studi seni visual lainnya. Sebaliknya, proses menggambar membutuhkan motivasi dan ketekunan. Studi ini bertujuan untuk merancang prototype aplikasi mobile belajar menggambar berbasis gamifikasi sebagai solusi inovatif yang mengintegrasikan struktur pembelajaran digital dengan elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan. Pendekatan Design Thinking diterapkan untuk kebutuhan pengguna, merumuskan masalah, dan mengembangkan solusi berbasis pengalaman pengguna yang optimal. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati aplikasi sejenis (Procreate, Duolingo, dan ArtWorkout), menggunakan kuesioner, serta melakukan wawancara dengan pengguna yang ditargetkan. Aplikasi ini diperuntukkan bagi pelajar, mahasiswa, dan seniman muda di Indonesia, khususnya yang berada di wilayah dengan akses teknologi tinggi. Diharapkan hasil rancangan ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna dalam belajar menggambar secara mandiri, serta menjawab keterbatasan interaksi, fleksibilitas, dan personalisasi dalam pembelajaran seni visual berbasis digital.

Kata kunci: menggambar, aplikasi mobile, gamifikasi, Design Thinking, pembelajaran digital