

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan dunia sosial saat ini sudah mengalami banyak perubahan karena manusia terus memperbaharui teknologi demi terpenuhinya kebutuhan hidup sehari-hari. Cara kita bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain saat ini pun sudah jauh berbeda dengan apa yang dilakukan orang-orang dalam beberapa dekade sebelumnya. Masyarakat pramodern masih sering bersosialisasi dan berinteraksi secara langsung dalam pola komunikasi sosialnya. Berbeda dengan masyarakat saat ini yang sebagian besar lahir pada era teknologi mutakhir sehingga dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, mereka sangat menggantungkan diri pada teknologi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dua puluh tahun terakhir melaju dengan pesat, salah satunya dikarenakan akibat perkembangan internet di mana seluruh manusia di dunia dapat terhubung dalam sebuah jaringan. Internet dianggap menghadirkan banyak kemudahan yang dirasakan masyarakat dalam kehidupan mereka sehari-hari. Internet menghubungkan manusia satu dengan yang lainnya walaupun dengan jarak yang jauh. Internet memberikan kemudahan dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Dengan keterhubungan dan akses yang luas, internet berusaha menyediakan segala kebutuhan manusia.

Teknologi internet muncul dalam perkembangan era ketiga revolusi industri (*Industry 3.0*) sekitar akhir abad ke-20. Pada era ini, teknologi di dunia khususnya dalam sektor industri memunculkan sistem otomatisasi dalam cara kerja komputer dan teknologi digital. Inilah awal era revolusi digital di dunia.

Kemudian sektor industri dunia berlanjut mengalami revolusi yang keempat (*Industry 4.0*) yang terjadi pada awal abad ke-21. Revolusi ini merupakan yang termutakhir dari revolusi industri yang memiliki ciri kemunculan *Cyber Physical System*. Sistem dalam era revolusi ini memanfaatkan kecepatan akses masyarakat terhadap pemenuhan kebutuhannya melalui dunia *cyber*.

McLuhan (1967, 11), mengatakan bahwa perkembangan teknologi informasi telah memungkinkan manusia hidup dalam dunia yang disebutnya desa global (*global village*), yakni dunia yang tak lebih besar dari sebuah layar kaca. Hal tersebut membuat manusia mampu memenuhi kebutuhannya dengan praktis melalui perangkat teknologi dan terhubung dengan dunia global. Salah satunya untuk kebutuhan informasi dan komunikasi, manusia mengakses internet melalui perangkat *smartphone* mereka.

Saat ini hampir setiap orang memiliki *smartphone* sebagai perangkat yang dapat mengakses internet. Dalam situs Republika.co.id, Tony Lin perwakilan lembaga e-marketer (TAITRA) memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang, yang menjadikan Indonesia menjadi peringkat 4 dunia pengguna aktif *smartphone*. Hal ini menunjukkan bahwa *smartphone* sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi sebagian besar masyarakat. Melalui *smartphone* masyarakat dapat mengakses segala kebutuhannya salah satunya kebutuhan informasi dan komunikasi.

Internet memiliki banyak fitur, salah satunya yang khusus mewadahi kebutuhan informasi dan komunikasi masyarakat ialah media sosial. Media sosial merupakan perkembangan lebih lanjut dari digitalisasi industri pada era revolusi

industri 3.0. Sehingga muncullah media sosial yang sesuai dengan prinsip kecepatan akses dan *cyber physical system* era industri 4.0. Media sosial saat ini menjadi media internet yang paling sering diakses masyarakat untuk memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi. Media sosial dipilih masyarakat karena dianggap lebih efisien, murah dan mudah dalam memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi. Menurut *Survey Tetra Pak Index 2017*, dari 143,26 juta pengguna internet Indonesia, 40 persen merupakan pengguna media sosial yang meningkat 51 persen dari tahun sebelumnya. Media sosial yang populer digunakan masyarakat saat ini ialah *WhatsApp, Instagram, Facebook, Twitter, YouTube, TikTok* dan lainnya. Media-media sosial tersebut berbasis internet sehingga menyediakan jaringan sosial yang dapat menghubungkan seseorang dengan orang lainnya tanpa terkendala jarak.

Pesatnya penggunaan media sosial oleh masyarakat menjadi bagian dari perubahan sosial yang dibawa modernisasi, dan saat ini telah memberikan dampak yang besar bagi kehidupan masyarakat. Perubahan sosial dimaknai Soekanto sebagai perubahan pada lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk di dalamnya nilai, sikap dan pola perilaku di antara kelompok dalam masyarakat (Soekanto 2012, 261).

Teknologi internet khususnya media sosial tidak hanya membawa kemudahan dalam mencari informasi dan berkomunikasi, namun juga memberikan dampak buruk terhadap aspek psikologis dan sosiologis masyarakat. Sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari masyarakat saat ini cenderung pasif dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Beberapa orang berkumpul di

suatu tempat tapi sibuk dengan *smartphone* mereka masing-masing. Bahkan dalam beberapa kasus dalam sebuah keluarga, mereka tidak benar-benar berinteraksi secara langsung dalam kesehariannya melainkan semua kebutuhan komunikasi dilakukan melalui media sosial dalam perangkat *smartphone*. Hal-hal tersebut merupakan beberapa gambaran dari gejala perilaku asosial masyarakat yang cenderung menghindari interaksi dan aktivitas sosial dengan orang lain.

Perilaku asosial yang muncul dalam masyarakat dapat sangat dipengaruhi oleh media sosial yang sudah menjadi adiksi dalam kehidupan sosialnya sehari-hari. Perilaku asosial dalam hal ini ialah perilaku yang cenderung menghindari bentuk-bentuk interaksi sosial dalam masyarakat sehingga mereka lebih menutup diri dari aspek-aspek sosial. Perilaku asosial menjadi bentuk kecacatan manusia dalam bersikap dalam lingkup sosialnya. Karena pada dasarnya manusia ialah makhluk sosial yang selalu ingin melakukan aktivitas sosial. Dalam hal ini media sosial hadir sebagai alternatif pemenuhan kebutuhan sosial masyarakat melalui media sosial. Namun apakah hal tersebut lantas menjadikan manusia menjadi makhluk yang paling sosial dengan menggunakan media sosial. Nyatanya interaksi sosial yang dilakukan melalui media sosial hanya bersifat di permukaan dan tanpa kedalaman sehingga tidak mendapatkan makna dari sebuah interaksi sosial tersebut. Karena masyarakat saat ini lebih suka dan terbiasa melihat citraan permukaan saja ketimbang kedalaman makna dari suatu hal (Piliang 1998, 109).

Perilaku asosial yang dibahas dibahas dalam skripsi penciptaan ini ialah perilaku asosial terhadap kehidupan sosial masyarakat pada kehidupan nyata mereka. Walaupun seseorang tetap melakukan interaksi sosial melalui perangkat media sosial, namun justru hal tersebut yang semakin mendorong mereka untuk

tidak berinteraksi sosial dalam kehidupan nyata. Karena kehidupan sosial yang mereka bangun dalam dunia virtual melalui media sosial hanya merupakan bentuk kehidupan artifisial yang telah kehilangan makna. Mereka mengandalkan peran teknologi komputer dan informasi dalam mendefinisikan realitas, sehingga segala kegiatan sosial dapat dilakukan di dalam *cyberspace* (Piliang 2012, dalam Mauludi 2014, 30). Cara-cara artifisial tersebutlah yang ikut mendorong dalam munculnya perilaku asosial seseorang dalam kehidupan sosial mereka yang nyata. Mereka sudah merasa cukup hanya dengan berinteraksi sosial melalui media sosial dan tidak lagi melakukannya dalam kehidupan nyata mereka sehari-hari. Hal tersebutlah yang membahayakan kesehatan mental seseorang dalam lingkup sosialnya. Dengan tidak terjadinya interaksi sosial secara langsung, banyak aspek-aspek yang tidak didapatkan karena hanya melalui media sosial. Dalam membangun komunikasi dan interaksi sosial dengan orang lain, harusnya melibatkan aspek-aspek seperti empati dan emosi yang nyata. Sedangkan komunikasi sosial yang dilakukan melalui media sosial terbatas pada hal-hal tersebut.

Saat ini banyak sekali orang yang melakukan komunikasi dan interaksi sosial melalui media sosial, namun apa yang terjadi dalam dunia virtual tidak sesuai dengan apa yang terjadi di dunia nyata. Masyarakat dipenuhi dengan kepalsuan atas kebutuhan informasi dan komunikasinya. Seperti halnya saat seseorang mengunggah foto sedang berada di pantai seolah-olah sedang berlibur, pada kenyataannya hal itu ia lakukan di dalam kamarnya dengan menggunakan aplikasi manipulasi foto ia kemudian berusaha membangun kehidupan sosial yang artifisial melalui media sosial. Contoh lain yang sering sekali terjadi dan sangat

mempengaruhi secara psikologis tentang bagaimana kita bereaksi atau berekspresi terhadap sesuatu, yakni simbol tawa dalam teks “wkwkwkw” atau “lol” (*laugh out loud*). Tanpa disadari, saat kita menyampaikan pesan tersebut, kita sama sekali tidak tertawa. Hal ini sangat berpengaruh secara tidak langsung, artinya apa yang disampaikan melalui media sosial belum tentu sesuai dengan kenyataannya.

Media sosial telah menjadi alternatif masyarakat saat ini untuk mengganti cara komunikasi dan interaksi sosial mereka dari yang harus bertemu langsung secara fisik menjadi hanya melalui perangkat *smartphone* mereka. Karena pada dasarnya manusia hanya ingin membuat jejaring sosial seluas-luasnya, akhirnya hubungan-hubungan tersebut tidak memiliki kedalaman dan jauh dari makna. Banyak orang yang akhirnya menjadi sangat bergantung pada media sosial, mereka hanya menjalin hubungan sosial melalui media sosial yang diakses di dalam kamarnya, sedangkan hubungan sosial yang seharusnya terjadi di dunia nyata tidak terjalin. Oleh karena itu, sering sekali banyak generasi muda yang hanya menghabiskan waktu di dalam kamar, tanpa berinteraksi sosial dengan tetangganya atau bahkan dengan keluarganya sendiri.

Akhirnya melalui skripsi penciptaan karya seni rupa ini, permasalahan-permasalahan tersebut berusaha diteliti lebih dalam. Uraian-uraian permasalahan di atas kemudian dirumuskan ke dalam judul Refleksi Perilaku Asosial akibat Pengaruh Media Sosial dalam Karya Seni Rupa Posmodern. Latar belakang perilaku asosial akibat media sosial ini sebagian besar terinspirasi dari sumber internal yakni pengalaman pribadi, oleh karena itu melalui skripsi penciptaan ini, hal tersebut berusaha direfleksikan ke dalam karya seni rupa posmodern.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan karya dalam skripsi penciptaan ini sudah dimulai saat pencarian gagasan penciptaan pada eksplorasi seni lukis. Ide penciptaan awal berupa apropriasi terhadap karya seni sastra dalam tembang “Ilir-ilir”. Lirik tembang tersebut kemudian diinterpretasi ke dalam bentuk visual (seni lukis). Dalam ide penciptaan ini, gagasan konseptual dieksplorasi melalui pemaknaan lirik yang selanjutnya diubah ke dalam bentuk visual. Secara konseptual, karya ini menampilkan *subject matter* mengenai persiapan diri manusia untuk menuju Tuhan. Secara visual ditampilkan dengan figur seorang anak kecil yang sedang mengangkat tangannya dan membuka kelima jarinya. Dari segi operasional, ide penciptaan ini dibuat menggunakan media *charcoal* (arang) dan cat akrilik di atas kanvas.



Gambar 1. Anung Asasongko, *Sebo Mengko Sore*, 2017. Diperoleh dari dokumentasi pribadi.

Ide penciptaan ini kemudian tidak dilanjutkan sebagai ide yang dipilih untuk menjadi karya skripsi penciptaan, karena walaupun ide tersebut sangat menimbulkan ketertarikan namun persoalan yang dibahas dirasa tidak terlalu dekat dengan personal perupa. Oleh karena itu, melalui mata kuliah studio murni dan mata kuliah penelitian seni rupa dilakukan lagi pencarian ide penciptaan lain

yang lebih bersumber pada realitas internal. Sehingga akhirnya muncul ide penciptaan mengenai refleksi diri atas penyakit *liver* yang menyebabkan trauma dalam media karya seni lukis menggunakan karat besi. Ide penciptaan ini bersifat reflektif atas pengalaman personal mengenai trauma terhadap penyakit *liver* di masa lalu. Secara visual, ide penciptaan ini ditampilkan dengan penggambaran diri secara figuratif yang menampilkan organ tubuh manusia bagian dalam sebagai simbol fisik diri atas trauma penyakit *liver*. Namun secara teknis, proses penciptaan karya mengalami kendala dan hambatan, yakni pada saat eksplorasi material karat dan besi yang tidak tercapai sesuai visual yang dibutuhkan. Akhirnya ide penciptaan ini dilanjutkan dengan alternatif material yang lain yakni menggunakan media cat minyak dan kain perca di atas kanvas. Secara konseptual dan visual, ide penciptaan ini masih menampilkan gagasan dan visual yang sama dengan sebelumnya. Hanya dalam segi operasional, ide penciptaan ini menggunakan teknik kolase kain dan lukis cat minyak di atas kanvas.



Gambar 2. Anung Asasongko, *Yellowing*, 2018. Diperoleh dari dokumentasi pribadi.

Selanjutnya, perkembangan ide penciptaan berubah secara total baik dari obyek formal maupun obyek materialnya. Hal tersebut disebabkan karena eksplorasi material dan pencarian data penciptaan mengalami kebuntuan sehingga gagasan penciptaan tidak bisa dilanjutkan. Kebuntuan yang dimaksud ialah dalam memenuhi kebutuhan data terkait aspek konseptual penciptaan.

Kemudian dilakukan pencarian ide penciptaan lain yang akhirnya dipilih mengenai perilaku asosial yang terinspirasi dari sumber pengalaman personal. Ide penciptaan ini dipilih karena dirasa dekat dan benar-benar dialami langsung oleh perupa. Selanjutnya ide penciptaan terus berkembang hingga dirumuskan ke dalam judul Refleksi Perilaku Asosial akibat Pengaruh Media Sosial dalam Karya Seni Rupa Posmodern seperti dalam skripsi penciptaan ini.

C. Fokus Penciptaan

Skripsi penciptaan karya seni rupa ini difokuskan menjadi tiga aspek penciptaan yakni aspek konseptual, aspek visual dan aspek operasional. Berikut ialah penjabaran ketiga aspek tersebut:

1. Aspek Konseptual

Pada aspek konseptual, fokus penciptaan karya lebih mengarah kepada gagasan atau ide terbentuknya penciptaan karya seni rupa ini. Di antaranya ialah penemuan sumber inspirasi berkarya, interes seni, interes bentuk dan prinsip estetik seni yang digunakan.

a. Sumber inspirasi

Sumber inspirasi skripsi penciptaan ini berasal dari realitas internal yang dialami secara langsung oleh perupa melalui pengalaman personal mengenai perilaku asosial yang dipengaruhi oleh media sosial.

b. Interes seni

Interes seni yang akan digunakan ialah interes seni yang bersifat reflektif, yakni seni sebagai pencerminan diri atas perilaku asosial yang dialami secara personal. Pengalaman personal mengenai perilaku asosial yang dipengaruhi media sosial ini kemudian direfleksikan melalui karya seni rupa.

c. Interes bentuk

Interes bentuk yang dipilih ialah bentuk figuratif tubuh manusia yang akan menonjolkan unsur gestur dalam visualisasi karya. Bentuk figuratif tersebut dipilih untuk menghadirkan refleksi diri dalam perilaku asosial akibat pengaruh media sosial yang nantinya ditampilkan secara visual.

d. Prinsip estetik seni

Prinsip estetik seni yang digunakan ialah prinsip estetika postmodern. Sebabnya ialah karena konsep penciptaan karya ini merespon modernisme menggunakan kajian posmodernisme mengenai Teori Hiperealitas Baudrillard dan kajian posmodernisme lainnya. Selain itu, dari segi unsur-unsur visual karya yang ditampilkan, akan mengarah kepada karakteristik karya posmodern seperti bersifat dekonstruktif, menampilkan kembali unsur figuratif, menampilkan unsur presentasi nilai dari suatu material, bersifat *eclectic* yakni memadukan unsur-unsur seni dari berbagai media seni rupa.

2. Aspek Visual

Fokus penciptaan dalam aspek visual, akan menjabarkan pengolahan *subject matter*, struktur visual dan komposisi rupa. Hal ini dilakukan sebagai penghubung antara konseptual yang ingin disampaikan dengan visual karya yang ditampilkan.

a. *Subject Matter*

Subject matter merupakan permasalahan yang menjadi pokok pembicaraan. *Subject matter* diletakkan dalam aspek visual agar dapat menjelaskan atau menghubungkan aspek konseptual penciptaan dengan penggambarannya secara visual. *Subject matter* dalam skripsi penciptaan ini ialah dualitas kehidupan sosial, yang menggambarkan kebingungan manusia dalam menempatkan diri di dalam lingkup kehidupan sosial dunia maya dan dunia nyata.

Manusia saat ini dihadapkan pada kebutuhan untuk hidup dalam dua dunia, dunia nyata dan dunia maya. Seringkali banyak orang justru tenggelam dalam gemerlap realitas semu yang disediakan oleh dunia maya, sehingga di sisi lain lupa akan kehidupan sosialnya di dunia nyata.

b. Struktur visual

Aspek struktur visual akan didasarkan pada *subject matter* yang sudah ditentukan yakni mengenai dualitas kehidupan sosial. Struktur visual secara umum akan menampilkan bentuk karya seni rupa tiga dimensi dengan elemen-elemen seperti bentuk figur manusia, kaca transparan dan benang.

Bentuk figur manusia akan menampilkan posisi dan gestur yang menghadirkan perwujudan diri serupa mengenai perilaku asosial akibat pengaruh media sosial. Bentuk figur manusia tersebut akan menampilkan warna-warna asli

dari material penyusunnya yakni bahan pakaian. Hal ini dimaknai sebagai kehadiran diri perupa melalui material bahan pakaian yang ditampilkan menjadi bentuk figur manusia.

Selain bentuk figur manusia, karya skripsi penciptaan ini akan menampilkan unsur dari kaca transparan. Unsur kaca transparan ini ditampilkan guna menghadirkan visualisasi keruangan yang memiliki ilusi optikal. Visual dari kaca transparan dimaknai sebagai penggambaran sifat dunia maya yang luas dan tanpa batas. Yang mana justru membatasi manusia di dalam kehidupan sosialnya di dunia nyata. Melalui visual kaca transparan ini berusaha ditampilkan kesamaran pada batas-batas karya dengan ruang di sekitarnya.

Unsur ketiga di dalam karya skripsi penciptaan ini ialah unsur benang. Benang dihadirkan untuk menampilkan makna mengenai keterikatan, keterhubungan atau konektivitas manusia dengan dunia maya (media sosial) yang pada akhirnya justru membelenggu manusia itu sendiri. Warna benang yang dipilih ialah warna merah sebagaimana dalam budaya masyarakat timur, benang merah selalu diidentikkan dengan keterhubungan satu hal dengan hal lainnya.

c. Komposisi rupa

Komposisi rupa berisi pengaturan dari berbagai prinsip rupa yang mungkin digunakan di dalam karya seni rupa seperti prinsip kesatuan, keseimbangan, irama, komposisi, proporsi, keselarasan, gradasi dan kontras.

Komposisi rupa yang digunakan dalam karya skripsi penciptaan ini akan menampilkan beberapa prinsip rupa di antaranya: 1) prinsip kesatuan akan ditampilkan melalui konfigurasi warna yang membentuk figur manusia dan penggabungan elemen-elemen yang dirangkai menjadi satu; 2) prinsip

keseimbangan yang akan ditampilkan dalam karya merupakan keseimbangan asimetris dan keseimbangan simetris; 3) prinsip irama akan ditampilkan pada konfigurasi benang-benang merah yang dipasang dengan irama dinamis; 4) prinsip komposisi akan ditampilkan dengan konfigurasi warna dari potongan kain yang membentuk figur tubuh manusia; 5) prinsip proporsi akan ditampilkan pada bagian figur manusia dengan melihat perbandingan dengan ukuran tubuh manusia; 6) prinsip kontras akan ditampilkan pada perbedaan warna yang mencolok dari figur manusia dengan bagian kaca transparan.

Keseluruhan perencanaan visualisasi kemudian diakhiri dengan eksplorasi bentuk melalui sketsa untuk mendapatkan visual yang tepat dan memenuhi *subject matter*, struktur visual dan komposisi rupa yang diharapkan.

3. Aspek Operasional

Setelah semua perencanaan visualisasi diselesaikan pada aspek visual, selanjutnya dalam aspek operasional ialah mengenai perwujudan karya secara teknis mulai dari pemilihan material, teknik, dan proses penciptaan karya.

Pemilihan material secara umum akan menggunakan bahan pakaian, kaca akrilik, dan benang merah seperti yang sudah direncanakan dalam aspek visual. Material pakaian dipilih karena dinilai dapat menghadirkan refleksi diri perupa di dalam karya. Material kaca akrilik dipilih karena menampilkan sifat transparan dan lebih ringan jika dibandingkan dengan material kaca. Sedangkan material benang merah dipilih karena dapat menghadirkan makna konektivitas manusia dengan dunia maya. Secara teknik penciptaan karya, akan menggunakan teknik penciptaan patung lunak pada bagian figur manusia dan teknik instalasi.

Sedangkan proses penciptaan karya meliputi proses persiapan masing-masing elemen di dalam karya kemudian proses instalasi karya untuk menggabungkan elemen-elemen karya menjadi satu.

D. Tujuan Penciptaan

Skripsi penciptaan karya seni rupa ini memiliki beberapa tujuan di antaranya ialah:

1. Merefleksikan perilaku asosial yang dipengaruhi oleh media sosial dalam karya seni rupa posmodern.
2. Menciptakan visualisasi karya seni rupa posmodern berdasarkan konseptual penciptaan.
3. Menciptakan karya seni rupa posmodern berdasarkan media, teknik dan proses penciptaannya.
4. Menciptakan karya seni rupa posmodern berdasarkan konsep penciptaan dengan pengalaman menggunakan metode *artistic research*.

E. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang dapat diketahui setelah membaca skripsi penciptaan karya seni rupa ini ialah sebagai berikut:

1. Bagi Perupa

Skripsi penciptaan ini diharapkan dapat memperluas eksplorasi baik secara konseptual, visual maupun operasional dalam proses penciptaan karya seni rupa posmodern. Secara konseptual, topik yang diteliti diharapkan dapat menjadi refleksi kritis bagi perupa dalam menyadari dan menyikapi perilaku asosial yang

dipengaruhi oleh media sosial. Secara visual, diharapkan dapat memperluas eksplorasi visual dengan berbagai *subject matter* yang telah ditentukan. Secara operasional, diharapkan dapat memperluas eksplorasi mengenai material berkarya seni rupa. Selain itu, skripsi penciptaan ini memberikan pengalaman bagi perupa dalam menciptakan karya seni rupa yang didasarkan pada serangkaian metode ilmiah.

2. Bagi Mahasiswa Seni Rupa

Skripsi penciptaan ini merupakan bagian dari rangkaian penelitian pedoman penulisan, sehingga diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan gambaran mengenai penulisan skripsi penciptaan dengan metode ilmiah. Selain itu juga diharapkan dapat menjadi acuan ataupun bandingan atas penelitian-penelitian serupa lainnya.

3. Bagi Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Secara akademis, skripsi penciptaan ini diharapkan dapat memberi kontribusi ilmiah terhadap penelitian-penelitian dalam bidang seni rupa. Selain itu juga diharapkan dapat memperluas koleksi pustaka yang nantinya akan dijadikan bahan pembandingan oleh mahasiswa lain. Khususnya penulisan ilmiah tentang penciptaan seni rupa.

4. Bagi Peneliti Seni Rupa

Manfaat yang diharapkan bagi peneliti seni rupa ialah agar dapat menambah pengetahuan melalui eksplorasi-eksplorasi seni rupa yang telah dilakukan di dalam skripsi penciptaan ini baik dari aspek konseptual, visual maupun operasional. Selain itu juga sebagai bahan pembandingan dengan penelitian seni rupa lainnya baik secara wacana penelitian maupun struktur penulisannya.

5. Bagi Pemerhati Seni Rupa

Bagi pemerhati seni rupa, skripsi penciptaan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan kesadaran yang spesifik mengenai perilaku asosial akibat pengaruh media sosial sebagai wacana dalam karya seni rupa posmodern. Selain itu, diharapkan dapat menambah wawasan mengenai alternatif bentuk karya seni rupa posmodern.

