

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Kemajuan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan secara signifikan, termasuk dalam ranah digital dan penggunaan media sosial. Saat ini, *Artificial Intelligence (AI)* dimanfaatkan untuk menyusun konten secara lebih personal, memperkuat sistem keamanan digital, serta mempercepat proses komunikasi (Hidayat *et al.*, 2025). Namun, di balik kemudahan yang ditawarkan, terdapat potensi bahaya yang cukup serius apabila teknologi ini jatuh ke tangan yang tidak bertanggung jawab (Fadilan *et al.*, 2025).

Salah satu ancaman yang kini semakin sering muncul di dunia digital adalah bentuk teror yang timbul akibat penyalahgunaan teknologi *Artificial Intelligence (AI)*. Dalam hal ini, teknologi *Artificial Intelligence (AI)* dimanfaatkan untuk menyebarkan kabar bohong atau disinformasi, memengaruhi pendapat publik melalui akun otomatis (bot), serta menciptakan konten manipulatif seperti *deepfake* (García & Rodríguez, 2026). *Deepfake* sendiri adalah teknologi yang dapat digunakan untuk merekayasa skenario yang memalukan atau mengancam, seperti video porno palsu atau rekaman suara yang dibuat untuk memeras dan merusak reputasi (Nurdin & Nugraha, 2025). Tindakan ini secara langsung menciptakan ketakutan, kecemasan, dan trauma yang mendalam pada korban (Nurdin & Nugraha, 2025).

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence (AI)*, khususnya *deepfake*, kini tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga memunculkan berbagai bentuk penyalahgunaan yang meresahkan masyarakat. Salah satu kasus yang sempat menjadi perhatian adalah penipuan dengan memanfaatkan video dan suara yang

menyerupai Presiden Republik Indonesia, Prabowo Subianto. Dalam praktiknya, pelaku membuat video manipulatif yang tampak seolah-olah resmi untuk menawarkan bantuan dana kepada masyarakat, lalu meminta korban melakukan transfer sejumlah uang. Karena tampilan visual dan audionya sangat meyakinkan, banyak korban tidak menyadari bahwa konten tersebut merupakan hasil rekayasa digital. Peristiwa ini menunjukkan bahwa teknologi *deepfake* telah berkembang menjadi sarana kejahatan siber yang berpotensi merusak kepercayaan publik terhadap informasi (Jashum PSSN, 2025).

Kasus serupa juga terjadi di Jawa Timur dan diungkap oleh Direktorat Reserse Siber Polda Jawa Timur. Dalam kasus ini, pelaku menggunakan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* untuk memalsukan video yang menampilkan Kepala Daerah Gubernur Jawa Timur Khofifah Indar Parawansa. Video tersebut kemudian disebarluaskan melalui media sosial sebagai bagian dari skema penipuan, di mana pelaku menawarkan program pembelian sepeda motor dengan harga yang tidak wajar. Untuk mendukung aksinya, pelaku membuat akun palsu yang menyerupai tokoh publik serta memanipulasi suara dan ekspresi wajah menggunakan teknologi *Artificial Intelligence (AI)*. Berdasarkan hasil penyelidikan, kegiatan ini telah berlangsung selama beberapa bulan dan berhasil meraup keuntungan hingga puluhan juta rupiah dari korban di berbagai wilayah (Nofal Habibillah, 2025).

Tidak hanya digunakan untuk penipuan, penyalahgunaan *Artificial Intelligence (AI)* juga muncul dalam bentuk pelanggaran privasi dan eksploitasi individu. Hal ini terlihat pada kasus di Semarang yang melibatkan seorang mahasiswa yang membuat konten pornografi berbasis *Artificial Intelligence (AI)*. Pelaku mengambil foto maupun video korban tanpa persetujuan, kemudian mengolahnya dengan teknologi

Artificial Intelligence (AI) dengan cara menempelkan wajah korban pada tubuh orang lain. Konten tersebut kemudian disebarluaskan melalui media sosial. Tindakan ini tidak hanya merugikan korban secara moral, tetapi juga menimbulkan dampak psikologis yang serius. Kasus ini memperlihatkan bahwa *Artificial Intelligence (AI)* dapat dimanfaatkan sebagai alat kekerasan digital yang memiliki konsekuensi yang sangat merugikan (Kristi Dwi Utami, 2025).

Pendekatan yang komprehensif melalui integrasi teknologi deteksi berbasis *Artificial Intelligence (AI)*, verifikasi multimodal, serta penerapan forensik digital menunjukkan peran penting dalam mengurangi risiko penyalahgunaan *Artificial Intelligence (AI)* seperti *deepfake*. Berbagai penelitian menegaskan bahwa upaya tersebut perlu didukung oleh peningkatan literasi digital dan kehati-hatian pengguna dalam memverifikasi informasi, sehingga mampu menciptakan ekosistem digital yang lebih aman dan bertanggung jawab dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin kompleks (Raza et al., 2026).

Hal ini kemudian diimplementasikan menjadi sebuah konsep karya seni rupa *new media art* sebagai pendekatan artistik yang mampu merepresentasikan kompleksitas permasalahan penyalahgunaan teknologi *Artificial Intelligence (AI)* secara visual dan simbolik. Pemilihan *new media art* didasarkan pada kemampuan dalam mengintegrasikan berbagai elemen seperti objek, teks, dan media digital ke dalam satu kesatuan makna, sebagaimana dijelaskan dalam konsep intermediasi yang menekankan bahwa makna terbentuk melalui interaksi berbagai medium dalam ruang digital (Ayu et al., 2026). Selain itu, pendekatan ini juga sejalan dengan teori multimodal yang menyatakan bahwa komunikasi kontemporer tidak lagi bersifat tunggal, melainkan terbentuk dari kombinasi berbagai mode representasi seperti

visual, audio, dan teks (Sidi Artajaya *et al.*, 2025). Hal ini juga didukung oleh praktik seni kontemporer berbasis media baru yang menempatkan karya seni sebagai sarana komunikasi kritis yang mampu menjembatani interaksi antara seniman, karya, dan audiens (Elza, 2025).

Dalam konteks yang lebih luas, karya ini juga dapat dipahami melalui perspektif simulacra, di mana realitas yang dihasilkan oleh teknologi digital sering kali merupakan konstruksi semu yang menggantikan realitas asli (Harista, 2024). Dengan demikian, pemilihan *new media art* tidak hanya didasarkan pada pertimbangan estetis, tetapi juga sebagai strategi konseptual dalam merepresentasikan kompleksitas realitas digital serta membangun kesadaran kritis masyarakat terhadap bahaya penyalahgunaan teknologi *Artificial Intelligence (AI)*.

1.2 Perkembangan Ide Penciptaan

Tahapan pertama dari ide penciptaan ini berawal dari keresahan perupa terhadap fenomena ondel-ondel yang dijadikan alat untuk mengamen, sebagai masyarakat betawi perupa merasa perlu untuk mengangkat fenomena ini untuk tugas akhir karena pada mata kuliah studio murni perupa sudah merancang konsep tentang fenomena tersebut. Namun ditengah perjalanan saat menyusun konsep, perupa mengalami suatu kejadian didalam hubungan percintaan perupa yaitu perupa mengalami kasus perselingkuhan yang dimana perupa menjadi korban perselingkuhan dari hubungan yang sedang perupa jalani.

Kemudian perupa berubah pikiran ingin mengangkat kasus perselingkuhan tersebut menjadi tugas akhir karena perupa merasakan dampak dari perselingkuhan yang membuat diri perupa merasakan gimana rasa sakit dari perselingkuhan tersebut.

Pada saat perupa sedang melakukan riset pada kasus-kasus perselingkuhan untuk dijadikan sebagai tugas akhir, perupa mengalami kejadian yang tidak mengenakan yaitu mendapatkan ancaman dari seseorang yang tidak dikenal yang berniat untuk memeras perupa dengan cara mengedit video perupa setelah *live Instagram* menjadi video syur.

Kejadian ini berawal dari perupa yang sedang melakukan kegiatan *live Instagram* dan ada akun tidak dikenal masuk ke dalam *live* perupa, kemudian setelah beberapa waktu perupa mendapatkan sebuah pesan masuk dari akun tidak dikenal yang berisi konten video *live* perupa yang telah diedit dengan menggunakan teknologi *AI* menjadi video syur, Setelah itu pelaku memeras perupa dengan cara mengancam untuk menyebarkan video tersebut. Setelah perupa sadar bahwa itu adalah sebuah *scam*, perupa memblokir akun tidak dikenal tersebut dan menyebarkan informasi bahwa perupa telah terkena pencemaran nama baik karena penyalahgunaan teknologi *AI*.

Perupa memilih ide ini karena dirasa cocok oleh perupa karena memang berangkat dari keresahan diri perupa sendiri. Perkembangan ide ini kemudian diarahkan pada upaya untuk mengangkat fenomena tersebut menjadi sebuah karya, karena perupa merasa perlu untuk menyuarakan bentuk ancaman baru di era digital yang sepenuhnya belum disadari oleh masyarakat luas, terutama yang berkaitan dengan psikologis dan sosial dari korban. Tujuan akhir dari pengembangan ide ini adalah untuk menciptakan suatu karya yang mampu menjadi peringatan sekaligus bahan edukasi bagi masyarakat tentang bahaya dari penyalahgunaan *AI* di media sosial, serta mendorong adanya kesadaran kolektif dan kebijakan yang lebih protektif terhadap pengguna digital. Selanjutnya, *subject matter* tersebut akan menjadi ide

konsep penciptaan karya seni rupa *new media art* dalam skripsi penciptaan karya seni ini.

1.3 Masalah Penciptaan

Berdasarkan latar belakang dan perkembangan ide penciptaan karya di atas, maka masalah penciptaan dari pembahasan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan konsep bahaya teror penyalahgunaan *artificial intelligence* dalam penciptaan karya seni rupa *new media art*?
2. Bagaimana perwujudan karakteristik visual untuk menuangkan konsep bahaya teror penyalahgunaan *artificial intelligence* dalam penciptaan karya seni rupa *new media art*?
3. Bagaimana pengolahan media dan teknik dalam penciptaan bahaya teror penyalahgunaan *artificial intelligence* dalam penciptaan karya seni rupa *new media art*?

1.4 Tujuan Penciptaan

Berdasarkan masalah penciptaan karya di atas, maka tujuan penciptaan dari pembahasan karya ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan konsep bahaya teror penyalahgunaan *artificial intelligence* dalam penciptaan karya seni rupa *new media art*.
2. Mewujudkan karakteristik visual bahaya teror penyalahgunaan *artificial intelligence* dalam penciptaan karya seni rupa *new media art*.
3. Mengembangkan pengolahan bahan, alat, dan teknik dalam mewujudkan karya seni rupa *new media art* yang memiliki sumber inspirasi dari bahaya teror

penyalahgunaan *artificial intelligence* dalam penciptaan karya seni rupa *new media art*.

1.5 Fokus Penciptaan (*State of the Art*)

Penciptaan karya ini menekankan pada tiga aspek dalam proses kreatifnya, antara lain aspek konseptual, visual, dan operasional. Berikut adalah penjelasan mendalam mengenai ketiga aspek tersebut:

1. Aspek Konseptual

Aspek konseptual dalam penciptaan karya ini berfokus pada pengolahan ide yang bersumber dari pengalaman personal perupa, yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah refleksi kritis terhadap fenomena penyalahgunaan teknologi *AI*. Pengalaman tersebut tidak semata diposisikan sebagai peristiwa individual, tetapi dipahami sebagai bagian dari realitas yang lebih luas, khususnya yang berkaitan dengan penyalahgunaan teknologi *AI* dalam kehidupan manusia.

Perkembangan *AI*, terutama dalam bentuk manipulasi visual seperti *deepfake*, telah membuka kemungkinan terciptanya representasi yang tampak menyerupai kenyataan, namun tidak memiliki landasan kebenaran yang valid. Situasi ini memicu terjadinya krisis kepercayaan terhadap media digital, di mana batas antara realitas dan rekayasa semakin sulit untuk dibedakan. Fenomena inilah yang kemudian dijadikan sebagai pijakan utama dalam proses penciptaan karya, sebagai bentuk respons kritis terhadap kondisi sosial yang tengah berlangsung.

a. Sumber Inspirasi

Sumber inspirasi dalam karya ini berangkat dari pengalaman pribadi perupa yang pernah menghadapi bentuk teror di ruang digital melalui

manipulasi konten berbasis *AI*. Pengalaman tersebut kemudian memunculkan kesadaran bahwa teknologi *AI* tidak semata-mata hadir sebagai alat bantu, melainkan juga berpotensi menjadi sarana manipulatif yang dapat memengaruhi kondisi psikologis seseorang.

Fenomena ini dapat dikaitkan dengan pemikiran Jean Baudrillard mengenai simulacra, yang menjelaskan bahwa dalam masyarakat modern, representasi tidak lagi sekadar merefleksikan realitas, tetapi justru membentuk realitas baru yang otonom (Xie, 2025). Dalam ranah digital, terutama pada praktik *deepfake*, realitas yang muncul merupakan hasil konstruksi visual yang mampu menggantikan kebenaran itu sendiri, sehingga menimbulkan ambiguitas serta ketidakpastian dalam memahami apa yang nyata (Xie, 2025).

Pengalaman tersebut membuka ruang refleksi yang mendalam tentang bagaimana kecanggihan teknologi tidak selalu berjalan seiring dengan etika penggunaannya. Gagasan ini kemudian berkembang ke arah penciptaan sebuah karya yang tidak sekadar menggambarkan masalah, tetapi juga mengupasnya secara mendalam dan mengajak pembaca untuk merenung. Perupa merasa terpanggil untuk mengangkat isu ancaman baru di era digital yang masih belum banyak mendapat perhatian publik khususnya yang menyentuh sisi emosional dan sosial para korban.

b. Interes Seni

Interes seni yang perupa gunakan dalam karya ini bersifat reflektif - kritis, yakni tidak sekadar merepresentasikan realitas, tetapi juga mempertanyakan serta mengurai bagaimana realitas tersebut dikonstruksi. Melalui pendekatan ini, karya ini berupaya menyingkap bahwa teknologi digital terutama *AI* tidak

lagi berada dalam posisi netral, melainkan memiliki kecenderungan untuk memengaruhi cara pandang sekaligus membentuk realitas yang bersifat semu.

Gagasan ini berkaitan dengan pemikiran Luciano Floridi yang menekankan bahwa teknologi digital tidak dapat dilepaskan dari dimensi etis, karena keberadaannya turut membentuk kehidupan manusia dalam ranah moral dan sosial (Floridi, 2021). Dalam konteks tersebut, penyalahgunaan teknologi *AI* seperti *deepfake* tidak hanya berkontribusi pada penyebaran informasi yang menyesatkan, tetapi juga berpotensi menjadi sarana tekanan psikologis serta ancaman terhadap identitas personal (Floridi, 2021).

c. Interes Bentuk

Interes bentuk yang digunakan dalam karya ini adalah semi figuratif dengan pendekatan distorsi visual. Distorsi digunakan sebagai representasi dari realitas yang telah mengalami manipulasi akibat intervensi teknologi digital. Bentuk visual yang terfragmentasi, atau tidak utuh mencerminkan kondisi identitas dan realitas yang tidak lagi stabil.

Pendekatan ini juga dapat dikaitkan dengan perspektif *Cyberpsychology*, yang menjelaskan bahwa interaksi manusia dengan teknologi digital dapat memengaruhi kondisi mental dan emosional (Ancis, 2020). Manipulasi visual berbasis *AI*, seperti *deepfake*, dapat menimbulkan kecemasan, ketakutan, serta krisis identitas akibat ketidakmampuan membedakan antara realitas dan rekayasa (Ancis, 2020).

d. Prinsip Estetika

Prinsip estetika yang digunakan mengacu pada seni rupa kontemporer yang bersifat kontekstual dan responsif terhadap isu-isu aktual, di mana karya

tidak hanya berfungsi sebagai objek visual, tetapi juga sebagai medium kritik sosial (Smith, 2012).

Karya ini memanfaatkan simbol visual sebagai bentuk representasi dari fenomena teror penyalahgunaan *AI* di era digital. Perkembangan generatif *AI* memungkinkan terciptanya media sintetis yang tidak lagi sekadar merepresentasikan realitas, tetapi mampu mengonstruksi realitas baru (Lundberg & Mozelius, 2025). Dengan demikian teknologi *AI* tidak hanya berfungsi sebagai alat, melainkan sebagai sistem yang membentuk persepsi dan pemahaman manusia terhadap informasi. Fenomena *deepfake* menunjukkan bahwa media digital dapat dimanfaatkan untuk memproduksi konten yang sangat realistis namun bersifat manipulatif, sehingga berpotensi memengaruhi opini publik dan merusak kepercayaan terhadap kebenaran informasi (Gambín *et al.*, 2024). Dalam kondisi ini, batas antara fakta dan rekayasa menjadi semakin kabur, karena representasi visual mampu menipu persepsi manusia secara kognitif maupun sosial (Moyo *et al.*, 2026).

2. Aspek Visual

a. *Subject Matter*

Subjek utama dalam penciptaan karya ini berfokus pada pengalaman teror digital yang berkaitan dengan penyalahgunaan teknologi *AI* dalam membentuk dan memanipulasi realitas. Fenomena ini tidak hanya hadir dalam ranah teknologi, tetapi juga merambah ke dalam pengalaman psikologis individu, khususnya dalam menghadapi representasi visual yang tidak lagi dapat dipercaya sepenuhnya.

Dalam karya ini, alat elektronik ditempatkan sebagai medium utama. Melalui medium ini, realitas tidak lagi hadir secara langsung, melainkan melalui proses konstruksi yang dipengaruhi oleh sistem digital berbasis *AI*. Hal ini menjadikan alat elektronik sebagai perantara utama dalam membentuk cara individu melihat, memahami, dan merespon dunia di sekitarnya. Dengan demikian, alat elektronik dalam karya ini tidak hanya berfungsi sebagai objek visual, tetapi sebagai medium yang memiliki peran aktif dalam menciptakan, mengontrol, dan menyebarkan realitas digital yang berpotensi menimbulkan teror psikologis bagi manusia.

Oleh karena itu, *subject matter* dalam karya ini menempatkan relasi antara manusia dan teknologi sebagai inti dalam fenomena teror penyalahgunaan teknologi *AI*. Karya ini tidak hanya merepresentasikan bentuk visual, tetapi juga menghadirkan pengalaman psikologis yang berkaitan dengan kecemasan, ketidakpastian, serta krisis identitas di era digital.

b. Struktur Visual

Karya seni rupa *new media art* ini menampilkan unsur-unsur rupa yang meliputi garis, bentuk dan bidang, warna, tekstur, serta ruang. Setiap unsur memiliki peran dalam memperkuat makna visual dan konsep yang ingin disampaikan oleh perupa terkait fenomena *AI*, yaitu sebagai berikut:

1. Titik

Unsur titik dalam karya ini hadir secara implisit melalui detail visual yang tersebar pada permukaan media. Titik-titik tersebut dapat dilihat pada elemen kecil seperti komponen elektronik, tombol *keyboard*, piksel pada layar televisi, serta efek semprotan cat dari teknik stensil. Titik juga muncul

sebagai bagian dari representasi visual dunia digital, di mana terbentuk dari kumpulan piksel yang secara konseptual merepresentasikan struktur dasar dari sistem *AI* dan teknologi digital. Kehadiran titik-titik ini membentuk pola tertentu yang kemudian berkembang menjadi garis, bidang, dan visual secara keseluruhan.

2. Garis

Unsur garis dalam karya ini hadir sebagai elemen dominan yang terbentuk melalui teknik stensil serta intervensi visual pada permukaan media elektronik. Karakter garis yang muncul cenderung tegas, kaku, dan kontras, terutama pada representasi figur manusia, gestur tangan, serta simbol visual seperti pistol. Garis-garis tersebut mencerminkan sifat mekanis dan sistematis yang identik dengan teknologi digital. Selain itu, garis juga terbentuk secara implisit dari struktur objek seperti *keyboard*, layar televisi, dan komponen perangkat lainnya, yang memperkuat kesan kaku dan terfragmentasi sebagai representasi relasi manusia dengan sistem *AI*.

3. Bentuk dan Bidang

Bentuk dalam karya ini merupakan perpaduan antara bentuk geometris dan organik. Bentuk geometris tampak dominan pada penggunaan media seperti laptop, *handphone*, dan layar televisi yang memiliki karakter bidang persegi dan persegi panjang. Sementara itu, bentuk organik hadir melalui figur manusia yang digambarkan secara ekspresif melalui teknik stensil. Bidang visual terbentuk dari pengolahan permukaan media serta penempatan elemen visual pada objek elektronik tersebut. Bidang tidak

hanya berfungsi sebagai elemen komposisi, tetapi juga sebagai simbol fragmentasi identitas manusia dalam ruang digital.

4. Warna

Penggunaan warna dalam karya ini didominasi oleh warna merah, hitam, dan putih, dengan tambahan warna terang yang berasal dari tampilan layar televisi. Warna merah dimaknai sebagai simbol bahaya, ancaman, dan kekerasan yang berkaitan dengan potensi penyalahgunaan *AI*. Warna hitam memberikan kesan gelap, menekan, dan penuh ketidakpastian, sedangkan warna putih berfungsi sebagai penyeimbang sekaligus penegas kontras visual. Warna seperti biru dan hijau yang muncul dari layar televisi memperkuat kesan dunia digital dan realitas semu yang dihasilkan oleh teknologi.

5. Tekstur

Tekstur dalam karya ini bersifat nyata (*actual texture*), yang dihasilkan dari material media seperti permukaan laptop, layar televisi, serta komponen elektronik lainnya. Penggunaan cat semprot melalui teknik stensil juga menghasilkan tekstur kasar yang memperkuat kesan ekspresif dan industrial. Selain itu, terdapat tekstur semu (*implied texture*) yang muncul dari visual digital pada layar serta efek distorsi, yang memberikan kesan dinamis dan tidak stabil.

6. Ruang

Ruang dalam karya ini bersifat semu dan terbatas pada permukaan media (dua dimensi), namun tetap menghadirkan kesan kedalaman melalui *layer* visual, kontras warna, serta penempatan elemen gambar. Penggunaan layar

televisi juga menghadirkan ilusi ruang digital yang bertumpang tindih dengan ruang nyata dari objek fisik. Hal ini merepresentasikan kaburnya batas antara realitas fisik dan realitas digital dalam konteks perkembangan *AI*.

3. Aspek Operasional

Aspek operasional dalam penciptaan karya ini menjelaskan proses teknis dalam merealisasikan gagasan konseptual ke dalam bentuk visual. Proses ini tidak hanya berfokus pada teknik, tetapi juga mempertimbangkan keterkaitan antara medium, alat, bahan, dan konsep yang diangkat, yaitu mengenai teror digital akibat penyalahgunaan *AI*.

Media yang digunakan dalam penciptaan karya ini tidak terbatas pada bidang datar konvensional, melainkan memanfaatkan objek sebagai medium utama, yaitu perangkat elektronik. Teknik yang digunakan adalah teknik stensil, teknik stensil ini dipilih karena memiliki karakter visual yang identik dengan ruang publik dan reproduksi massal, sehingga relevan dengan konsep penyebaran informasi digital yang cepat dan luas. Selain itu, teknik *layering* dan distorsi visual digunakan untuk menciptakan kesan manipulatif, yang secara konseptual berkaitan dengan fenomena rekayasa visual dalam teknologi digital.

Alat yang digunakan dalam proses penciptaan karya ini meliputi *cutter* untuk pembuatan stensil, cat semprot untuk aplikasi visual, serta kuas untuk penambahan detail. Selain itu, digunakan juga perangkat digital sebagai alat bantu dalam merancang dan mengolah visual sebelum diterapkan ke media utama. Kemudian bahan yang digunakan meliputi cat akrilik, cat semprot, serta material pendukung seperti kertas atau plastik untuk pembuatan stensil.

1.6 Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penciptaan karya “Bahaya Teror Penyalahgunaan *Artificial Intelligence* Sebagai Penciptaan Karya Seni *New Media Art*” dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Manfaat untuk perupa:

- a. Sebagai media mengekspresikan emosional perupa kedalam karya seni.
- b. Sebagai media untuk meningkatkan kreativitas, motivasi dan imajinasi dalam berkarya.
- c. Sebagai referensi konsep penciptaan karya seni rupa.
- d. Sebagai refleksi pada suatu kejadian.

2. Manfaat bagi masyarakat dan pengamat seni

- a. Sebagai media rekreasi dan apresiasi karya seni rupa, khususnya karya *new media art*.
- b. Sebagai media untuk berekspresi.
- c. Sebagai media untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi masyarakat tentang hal-hal terdekatnya.

3. Manfaat bagi institusi UNJ dan Pendidikan Seni Rupa

- a. Sebagai referensi bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UNJ dalam penelitian dan penciptaan karya.
- b. Sebagai referensi bacaan yang positif bagi dunia pendidikan.
- c. Sebagai media untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi mahasiswa.
- d. Sebagai sumber daya pengetahuan dan daya tarik baru dalam berkarya seni *new media art*.