

Apresiasi Seni Rupa: Media Digital Akun Instagram @bukusenirupa dan Tiktoker Pameran Seni Yogyakarta

Luna Chantiaya Rushartono
lunachantiaya03@gmail.com

Raden Rara Vegasari Adya Ratna
vegasariadya@gmail.com
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi realitas bahwa kehadiran media digital memberikan dampak yang besar dalam kehidupan masyarakat, terutama dalam lingkup seni rupa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk apresiasi yang dilakukan oleh akun Instagram @bukusenirupa dan tiktoker Jogja terhadap kegiatan dunia seni rupa. Metode penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan mengambil data dokumen dan wawancara bersama pendiri akun Instagram @bukusenirupa dan salah satu tiktoker Jogja yang terkenal dengan kontennya berupa pameran seni. Adapun hasil penelitian menyimpulkan bahwa apresiasi masyarakat saat ini sudah berkembang dengan mengikuti perkembangan teknologi, sehingga dapat disimpulkan bahwa kehadiran media digital memberikan ruang berekspresi masyarakat dalam mengapresiasi seni rupa masa kini.

Abstract

The background of this research is on the reality that the presence of digital media has a lot of impact on people's lives, especially in the field of fine arts. This study aims to determine the form of appreciation carried out by Instagram accounts @bukusenirupa and tiktoker Jogja for the activities of the art world. This research method is descriptive qualitative by taking document data and interviews with the founder of the Instagram account @bukusenirupa and one of Jogja's tiktokers which is famous for its content in the form of art exhibitions. The result is that the current public appreciation has developed following technological developments. It concluded that the presence of digital media provides space for public expression in appreciating today's art.

Keywords: apresiasi, media digital, platforms, pameran seni, karya seni

Latar Belakang

Era digitalisasi merupakan era ketika informasi dapat diperoleh secara mudah dan cepat yang disebarkan melalui teknologi digital menggunakan

sistematis komputer ataupun data yang terhubung dengan internet (Sukiman, 2018). Pada era ini para generasi muda memiliki peran besar untuk menjadi generasi emas, karena mampu beradaptasi di era pandemi Covid-19 yang semula bertatap muka dan bersentuhan fisik kemudian dibatasi dengan bantuan teknologi. Sehingga pada keadaan *new normal* ini, masyarakat telah dihadapkan dengan kebiasaannya menggunakan teknologi digital sebagai perantara komunikasi dan sumber informasi.

Teknologi berkembang dengan sangat cepat dan pesat, hasil dari perkembangan ini menghasilkan media baru pada lingkup seni rupa. Seni media baru merupakan hasil karya yang dihasilkan dengan bantuan teknologi dan digitalisasi yang dipersembahkan melalui pameran seni. Karya seni yang sebelumnya ditampilkan secara fisik kini ditampilkan melalui media baru seperti *video mapping*, *virtual reality*, *hologram*, *augmented reality*, *scanning barcode*, *virtual exhibition*, dan lain sebagainya. Berbagai teknologi media baru tersebut menjadi jendela baru bagi sejarah seni rupa.

Dengan berkembangnya teknologi seni media baru pada lingkup seni rupa, mampu menghidupi nyawa ruang publik dan semakin diterima oleh masyarakat khususnya generasi baru untuk memahami perkembangan sejarah seni rupa. Hal ini turut mempengaruhi masyarakat dalam mengapresiasi karya seni maupun pameran seni. Masyarakat menjadi lebih sadar dengan eksistensi seni rupa dan mampu menarik perhatian masyarakat awam terhadap karya seni yang saat ini dapat disentuh bahkan dimainkan sebagai wahana 'permainan'.

Pada dasarnya masyarakat informasi melekat dalam setiap tahapan masyarakat yang ada (Wuryanta, 2004). Kehadiran media digital membawa pengertian bahwa masyarakat saat ini melihat produksi, proses, dan distribusi informasi sebagai bagian dari seluruh aktivitas sosial. Media digital tidak dapat lepas dari masyarakat, sistem publikasi tercepat "dari mulut ke mulut" sudah digantikan dengan

“dari konten ke konten”. Melihat bagaimana apresiasi seni, yang dalam hal ini adalah masyarakat itu sendiri mendistribusikan informasi melalui konten yang dibuat. Hal ini memberikan pandangan bahwa seni tidak akan tercipta tanpa kehadiran masyarakat itu sendiri, artinya seni dan masyarakat adalah dua objek yang saling mengisi dan berkaitan sehingga dapat menciptakan fenomena sosial.

Dalam jurnal ini, akan banyak menjelaskan mengenai bentuk apresiasi masyarakat terhadap karya seni dan pameran seni rupa dengan objek akun Instagram @bukusenirupa serta sudut pandang tiktoker pameran Jogja terhadap penyelenggaraan pameran seni rupa serta kehadiran seni media baru yang dapat menjadikan karya seni tersebut sebagai karya yang memiliki daya pikat tinggi terhadap pengunjung, sehingga dapat melahirkan berbagai bentuk apresiasi seni rupa. Diharap jurnal ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca untuk menambah pengetahuan dan wawasannya mengenai bentuk apresiasi seni rupa melalui media digital berupa akun Instagram @bukusenirupa dan sudut pandang tiktoker dalam menggunakan platform Tiktok untuk mempublikasikan apresiasinya terhadap penyelenggaraan pameran seni rupa maupun karya seni media baru yang memiliki daya pikat tinggi.

Rumusan Masalah

Bagaimana bentuk apresiasi seni rupa melalui media digital berupa akun Instagram @bukusenirupa serta sudut pandang tiktoker Yogyakarta terhadap penyelenggaraan pameran seni rupa dan kehadiran karya seni media baru?

Metodologi Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif yang berarti mendeskripsikan suatu peristiwa atau fenomena yang diteliti dengan informatif. Dalam penelitian ini, peristiwanya adalah kehadiran media digital yang turut melahirkan karya seni media baru sehingga menimbulkan apresiasi masyarakat terhadap seni rupa melalui media digital. Metode kualitatif mendorong pemahaman makna-makna dari sebuah peristiwa yang terjadi, metode penelitian dalam jurnal ini menggunakan objek pada karya seni itu sendiri, pengelola media digital sebagai pusat informasi, dan apresiasi masyarakat terhadap kehadiran media digital dalam lingkup seni rupa.

Sebagai metode pengumpulan data untuk kebutuhan data penelitian ini dilakukan dengan wawancara bersama pemilik dan pendiri platform akun Instagram @bukusenirupa yang menjadi wadah informasi antara seni dan masyarakat, serta wawancara bersama salah satu ‘tiktoker seni’ yang saat ini men-

jadi kunci utama publikasi dalam menghadirkan banyak massa pada sebuah pameran seni rupa. Selain wawancara, penelitian ini turut diperlengkap dengan data tambahan berupa buku, jurnal, dan juga artikel penelitian. Instrumen penelitian yang dipakai untuk kebutuhan penelitian ini antara lain *handphone*, laptop, kamera, buku, alat tulis.

Tinjauan Pustaka

Pada jurnal pertama berjudul *Nilai Apresiasi Karya Seni pada Masyarakat Media* oleh Fikri Ramadhan (Ramadhan, 2021), menjelaskan bahwa karya seni yang dipasarkan melalui media sosial bergantung pada tingkat apresiasi dan nilai yang ada pada karya seni itu sendiri. Persamaan dengan jurnal yang penulis teliti yaitu pembahasan mengenai nilai apresiasi masyarakat, pembedanya adalah jurnal tersebut berfokus pada apresiasi karya seni masyarakat media secara menyeluruh sementara jurnal yang penulis teliti berfokus pada apresiasi seni rupa yang dilakukan oleh akun Instagram @bukusenirupa serta melihat sudut pandang tiktoker pameran seni Yogyakarta terhadap pameran seni rupa serta jenis karya yang dipamerkan.

Kedudukan Ruang Bioskop sebagai Media Apresiasi Film oleh Dara Bunga Rembulan (Rembulan, 2011), menjelaskan bahwa ruang apresiasi yang memiliki cakupan berupa distribusi dan pemasaran film menjadi bagian yang saling terkait untuk menyeimbangkan antara peningkatan jumlah film dengan jumlah penonton. Penelitian ini memiliki persamaan isi jurnal dengan materi penelitian yaitu mengenai apresiasi terhadap seni, namun yang menjadi pembeda adalah penelitian ini berfokus pada seni media rekam sementara penelitian yang diteliti berfokus pada seni rupa.

Jurnal yang berikutnya yaitu, *Perancangan Storyboard untuk Animasi 2D “Apresiasiimu” dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat terhadap Desain Grafis* oleh Alfathur Jordani, Zaini Ramdhan, dan Rully Sumarlin (Jordani, dkk, 2021), berisi mengenai perancangan *storyboard* yang telah dibangun sesuai data dan dimodifikasi dengan proses kreatif yang memberikan pesan edukasi dalam membahas apresiasi terhadap desain grafis dengan mengetahui proses desain agar tidak kembali didapatkan “harga teman” pada industri desain grafis. Persamaan isi jurnal tersebut dengan jurnal yang diteliti adalah apresiasi masyarakat terhadap seni rupa, namun yang jadi pembeda adalah jurnal yang diteliti berfokus pada kehadiran media digital dalam bentuk apresiasi seni rupa bukan sebagai bentuk perancangan penciptaan.

Tinjauan pustaka yang terakhir yaitu, *Apresiasi Seni: Imajinasi dan Kontemplasi dalam Karya Seni* oleh Arni-

ta Tarsa (Tarsa, 2016), menjelaskan mengenai hasil apresiasi karya seni yang dilihat dari segi proses dan hasil pembentukan imajinasi dan kontemplasi, persamaan isi jurnal tersebut adalah membahas apresiasi terhadap karya seni namun yang menjadi pembeda, jurnal tersebut membahas proses berkarya yang membentuk imajinasi serta kontemplasi. Sementara jurnal yang diteliti mengarah pada apresiasi seni rupa yang dilihat melalui bentuk apresiasi platform media digital yang dilakukan oleh akun Instagram @bukusenirupa dan tiktoker pameran seni di Yogyakarta.

Empat artikel yang menjadi tinjauan pustaka pada penelitian ini memiliki pendekatan, fokus dan objek yang berbeda-beda. Secara metodologis memiliki kesamaan pembahasan mengenai apresiasi seni, namun memiliki perbedaan objek dan pengemasan penelitian sesuai dengan topik pembahasan keempat artikel tersebut. Sehingga dari tinjauan pustaka yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini adalah penelitian yang baru dan belum pernah ada yang meneliti dengan topik serupa khususnya pada apresiasi seni rupa yang dilihat melalui kacamata media digital berupa Instagram pada akun @bukusenirupa dan Tiktok yang dilihat dari sudut pandang tiktoker Jogja.

Landasan Teori

A. Apresiasi Seni

Dalam buku berjudul Apresiasi Seni Rupa dan Kritik Seni Rupa oleh Dr. Kasiyan M.Hum (Kasiyan, 2016), menjelaskan bahwa apresiasi adalah menghargai, menilai suatu nilai seni. Menurut Aminudin (1987), apresiasi yaitu pengenalan melalui perasaan dan pengakuan nilai keindahan yang diungkapkan penciptanya. Apresiasi seni adalah kegiatan menafsirkan nilai seni yang dapat disadari dan dapat dihargai terkait nilai atau momen yang terkandung di dalamnya.

Dalam buku tersebut dijelaskan pula tujuan utama dari apresiasi seni adalah dengan menjadikan masyarakat mengerti maksud dan tujuan dari karya seni itu, serta dapat menanggapi, menghayati, serta menilai suatu karya seni. Tujuan akhir dari sebuah karya seni adalah untuk mengembangkan nilai estetis karya seni, untuk mengembangkan kreasi serta penyempurnaan karya seni ke depannya.

B. Media Digital

Pada buku berjudul *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice* oleh Nick Couldry, dijelaskan bahwa pada era media

digital saat ini, media itu ditransformasikan sebagai platform dan konten. Sejak awal modernitas, media telah mengubah skala tindakan kita sebagai makhluk sosial.

Sementara pada buku karya Ross Tapsell berjudul *Media Power in Indonesia: Oligarchs, Citizens and the Digital Revolution*, menjelaskan mengenai revolusi digital pada satu dekade terakhir ini yang telah menjadi sebuah faktor terbesar yang mengubah peta industri media di Indonesia secara drastis.

C. Pameran Seni

Menurut Leslie Bedford dalam bukunya berjudul *The Art of Museum Exhibitions: How Story and Imagination Create Aesthetic Experiences* (Bedford, 2014), menjelaskan bahwa sebuah pameran adalah tolak ukur potensi media agar dapat mengubah cara pengunjung memahami serangkaian ide bagi diri mereka sendiri dan juga dunia. Orang mengunjungi suatu museum tentu membawa alasan yang beraneka ragam, sehingga pentingnya membuat konsep dalam sebuah pameran di suatu museum untuk dapat membawa audiens ikut masuk ke dalam alur cerita pameran. Karena setiap pameran tentu memiliki maksud tujuan yang berbeda-beda, seperti sebagai identitas pekerjaan, sebagai pengalaman partisipatif melalui karya yang interaktif, sarana edukasi dan pariwisata.

Dijelaskan lebih lanjut melalui *Thinking about Exhibitions* oleh Bruce W. Ferguson, Reesan Greenberg, dan Sandy Nairne (Ferguson, dkk, 1996), pameran telah menjadi media yang secara garis besar dikenal oleh banyak orang. Karena pameran tidak pernah berhenti berputar, selalu dibentuk kembali oleh seniman dan kurator serta selalu kedatangan seniman dan kurator muda. Sehingga pameran menjadi media utama para seniman untuk memamerkan dan mempresentasikan karyanya di hadapan banyak orang dengan terus mengembangkan *networking* sebagai langkah dalam membangun kerjasama dengan pihak lain. Pameran seni selalu menampilkan objek dan teks yang kemudian dirangkai dan ditata untuk membangun dan menyampaikan makna pameran.

Pembahasan

Apresiasi Seni Rupa pada Akun Instagram @bukusenirupa

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini berkembang cukup pesat, dalam jurnal berjudul

Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Dampaknya terhadap Kehidupan karya Mohammad Zamroni (Zamroni, 2009), menerangkan bahwa seseorang dapat saling berhubungan tanpa dibatasi oleh beberapa faktor yang diantaranya waktu, jarak, dan juga kecepatan. Tak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi digital saat ini telah membersamai segala aspek kehidupan, salah satunya seni rupa.

Kegiatan berkesenian telah banyak berkembang akibat dari pengaruh kemajuan teknologi, semula pameran digelar secara fisik, kini dapat dilakukan pula secara virtual. Munculnya karya seni baru yang lahir dari media digital, seperti *video mapping*, *virtual reality*, dan lain sebagainya. Selain itu juga melahirkan berbagai macam karya seni yang interaktif.

Informasi kegiatan kesenian pun semakin dimudahkan, mampu didapatkan secara mudah dan cepat. Dikemas dengan tren masa kini dan berbagai hal yang sedang relevan dengan kehidupan masyarakat. Hal ini pun dapat diamati dari hadirnya akun Instagram @bukusenirupa sebagai salah satu pusat informasi kegiatan berkesenian khususnya di Yogyakarta.

Buku Seni Rupa merupakan sebuah akun Instagram berbasis literasi. Dibentuk sejak tahun 2016, aktif memproduksi, distribusi, promosi terkait karya-karya literasi seni rupa. Buku Seni Rupa juga merupakan publikasi yang telah banyak bekerja sama dengan berbagai macam proyek dan kegiatan kesenian, seperti Biennale Jogja, ARTJOG, Jogja Art Weeks, Museum Benteng Vredeburg, dan lain-lain. Dapat dikatakan bahwa Buku Seni Rupa merupakan salah satu platform informasi seni rupa yang cukup lengkap, dapat berperan menyesuaikan dengan kebutuhan. Hadirnya platform Buku Seni Rupa merupakan bentuk inisiasi oleh pendiri @bukusenirupa, Huhum Hambilly, dengan tujuan awal sebagai informasi literasi seni rupa, lambat laun berkembang sebagai mitra publikasi proyek-proyek kegiatan seni rupa, agensi yang mampu mengelola bahkan membuat sebuah pameran seni, serta merancang program-program kegiatan berkesenian.

Akun Instagram @bukusenirupa telah menjadi bukti besar bahwa apresiasi seni rupa sangat diterima dengan cepat oleh kehadiran media digital. Melalui berbagai macam strategi konten publikasi, @bukusenirupa kerap berhasil mengajak audiens media sosial baik Instagram maupun Tiktok mengapresiasi seni rupa melalui konten-konten interaktif.

Bahkan, pada Mei 2023 lalu, Buku Seni Rupa membuat inisiasi proyek pertama berupa *launching* dan seminar buku *Seni rupa Dunia: Setelah Satu Abad*

Gagal Paham karya Jim Supangkat di Pascasarjana Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Hal ini dilakukan salah satunya untuk mengapresiasi terbitan buku Jim Supangkat yang merupakan kurator independen pertama di Indonesia.



■ Gambar 1. Suasana Seminar “Satu Abad Gagal Paham” (Dokumentasi @primastrijati)

Acara ini mengupas buku *Seni Rupa Dunia: Setelah Satu Abad Gagal Paham* yang memberikan pandangan luas mengenai sejarah seni rupa. Kegiatan seminar ini merupakan salah satu bentuk apresiasi seni rupa yang berhasil dilakukan oleh tim Buku Seni Rupa dengan pencapaian-pencapaian yang luar biasa, sehingga menyebarkan semangat kolektif kepada generasi muda saat ini untuk dapat melakukan berbagai macam program inisiasi serupa dan terus memajukan seni rupa Indonesia.

Apresiasi Seni Rupa melalui Tiktok Pameran Seni di Yogyakarta

Menjadi *content creator* saat ini menjadi pekerjaan yang dapat dilakukan oleh siapapun, tak jarang menemukan *content creator* yang berangkat dari keisengan semata, namun justru mampu berubah menjadi sebuah pekerjaan, salah satunya melalui platform media sosial berupa Tiktok. Keunggulan konten Tiktok yaitu menjadi pelopor pertama yang menggabungkan musik, informasi, dan video singkat dengan berbagai bentuk konten yang menarik, seperti berkembangnya platform media sosial lainnya yang kini turut memiliki fitur video singkat karena dinilai memberikan solusi secara cepat dan tepat sasaran.



■ Gambar 2. Sambutan pendiri platform Buku Seni Rupa, Huhum Hambilly (Dokumentasi @primastrijati)

Tiktok memiliki pengaruh dan dampak yang besar bagi segala aspek, salah satunya lingkup seni rupa. Banyak orang mengetahui berbagai macam informasi melalui Tiktok (Lubis, 2023), sehingga hal ini tentu memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap berbagai sektor. Konten-konten yang dibuat pun akhirnya saling menguntungkan antara kedua belah pihak, baik untuk para *content creator* yang memiliki bahan konten sehingga mampu menaikkan engagementnya, juga untuk para penyelenggara pameran yang akhirnya mampu meramaikan melalui kehadiran masyarakat. Karena jumlah pengunjung setiap harinya dapat menjadi salah satu acuan keberhasilan sebuah pameran seni rupa.

Haris Al-Haq Lubis, salah satu tiktokers di Yogyakarta yang cukup terkenal dengan isi konten berupa kunjungan ke pameran-pameran seni rupa di Yogyakarta. Bahkan saat ini kerap diundang menjadi kerjasama publikasi bersama penyelenggara pameran. Menurut Haris (2023), konten pameran seni yang kerap ramai audiens adalah ketika memiliki karya seni interaktif, karya seni yang dapat disentuh atau dapat dijadikan sebagai wahana 'permainan'. Dapat dilihat bahwa sudut pandang seni rupa saat ini cukup berubah terutama dengan kehadiran media digital.

Sebelum kehadiran media digital, pameran seni mayoritas dihadiri oleh orang yang memang paham dengan dunia seni rupa. Sudut pandang mengenai karya seni yang tidak boleh disentuh sudah tidak asing. Di masa kini, pameran seni semakin banyak dihadiri oleh orang yang awam terhadap seni, bahkan semakin banyak lahirnya karya-karya interaktif untuk dapat menarik perhatian audiens sehingga mampu menghadirkan massa pada pameran seni yang sedang diselenggarakan. Seni media baru,

salah satunya *video mapping*, adalah karya seni yang saat ini banyak digemari oleh masyarakat, karena telah menggabungkan unsur digital yang mudah diterima masyarakat masa kini.

Masyarakat saat ini memiliki kebebasan berekspresi untuk mengapresiasi kegiatan berkesenian dengan kreativitasnya melalui platform media sosial yang ramai digunakan oleh netizen, yang di antaranya adalah Instagram dan Tiktok. Melalui landasan teori sebelumnya, telah dijelaskan bahwa tujuan utama dari apresiasi seni adalah dengan menjadikan masyarakat dapat menanggapi, menghayati serta bahkan mampu menilai karya suatu karya seni. Menurut Kasiyan dalam bukunya berjudul *Apresiasi Seni Rupa dan Kritik Seni Rupa*, tujuan akhir dari sebuah karya seni adalah untuk mengembangkan nilai estetis karya seni dalam pengembangan kreasi seniman.



■ Gambar 3. Suasana Seminar: Jim Supangkat bersama Suwarno Wisetrotomo sebagai moderator, Alia Swastika dan Heri Dono sebagai narasumber (Dokumentasi @primastrijati)

Kesimpulan

Pemaparan pada penelitian ini didasarkan analisis hasil wawancara dan dokumen tambahan untuk memperlengkap data untuk menjawab rumusan masalah yang telah disampaikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa apresiasi seni rupa yang dilakukan oleh akun Instagram @bukusenirupa yaitu sebagai wadah informasi seputar seni serta ruang masyarakat dalam mengapresiasi seni rupa. Bahkan aktivasi proyek kegiatan seni rupa, berupa seminar nasional sebagai bentuk apresiasi terhadap terbitan buku terbaru Jim Supangkat, menunjukkan adanya bentuk apresiasi yang cukup besar khususnya pada perkembangan sejarah seni rupa.

Bentuk apresiasi yang dilakukan oleh tiktoker Jogja terhadap pameran seni rupa adalah dengan membuat berbagai macam konten menarik yang dapat dijadikan sebagai situasi yang saling menguntungkan. Para *content creator* atau tiktokers berkesempatan menambah bahan kontennya sebagai tujuan mempertahankan maupun meningkatkan *engagement* akunnya, sementara penyelenggara seni mendapatkan keuntungan berupa kehadiran massa yang dapat menjadi salah satu ukuran keberhasilan pameran seni rupa, yaitu jumlah pengunjung dan tingkat apresiasi masyarakat terhadap pameran seni maupun karya-karya yang ditampilkan. Dapat diketahui pula bahwa karya yang paling banyak diminati masyarakat adalah karya interaktif dan karya seni media baru seperti *video mapping*.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa apresiasi masyarakat saat ini sudah berkembang dengan mengikuti perkembangan teknologi, serta kehadiran media digital sangat memberikan ruang berekspresi masyarakat dalam mengapresiasi seni rupa masa kini serta melihat pengaruhnya pada jenis pameran dan karya seni yang ditampilkan. Dengan adanya platform yang sudah dirancang praktis, cepat, dan mudah, maka akan semakin beragam bentuk apresiasi masyarakat terhadap seni rupa kedepannya yang diharap selalu memberikan dampak positif untuk perkembangan seni rupa Indonesia.

Daftar Pustaka

- Bedford, Leslie. 2014. *The Art of Museum Exhibitions: How Story and Imagination Create Aesthetic Experiences*. California: Left Coast Press.
- Ferguson, Bruce W., dkk. 2005. *Thinking About Exhibitions*. London: Routledge.
- Couldry, Nick. 2012. *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice*. Polity; 1st edition (June 18, 2012)
- Kasiyan. 2016. *Apresiasi Seni Rupa dan Kritik Seni Rupa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hlm 6-8.
- Sukiman. 2018. *Mendidik Anak di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hlm 10.
- Suwandono. 1978. *Seni Rupa Indonesia dan Pembinaannya*. Jakarta: Proyek Pembinaan Kesenian Departemen P dan K. Hlm 60.
- Tapsell, Ross. 2017. *Media Power in Indonesia: Oligarchs, Citizens and the Digital Revolution*. London: Lanham, Maryland: Rowman and Littlefield International.

Website & Artikel

- Angelina, Donna. *New Media Art*. <http://www.ocw.upj.ac.id/files/Slide-PRO504-PRO504-Slide-06.pdf>. Diakses pada 1 April 2023.
- Kementerian Keuangan Republik Indonesia. Ardianto, Yoni. 2019. *Memahami Metode Penelitian Kualitatif*. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>. Diakses pada 1 April 2023.
- Fachdrian, Imam. 2023. *Tiktok, Fenomena Baru Meraup Cuan di Media Sosial*. <https://mediaindonesia.com/teknologi/554697/tiktok-fenomena-baru-meraup-cuan-di-media-sosial>. Diakses pada 15 Mei 2023.

Jurnal

- Dolah, Jasni. Juni 2014. "MASA DEPAN KARYA SENI MEDIA BARU" , https://www.researchgate.net/profile/Jasni_Dolah/publication/271509400_Manuscript-Number_006_MASA-DEPAN_KARYA_SENI_MEDIA_BARU/links/54c9ddca0cf298fd26271343/Manuscript-Number-006-MASA-DEPAN-KARYA-SENI-MEDIA-BARU.pdf. Diakses pada 1 April 2023.
- Bunga, Dara. 2011. "Kedudukan Ruang Bioskop sebagai Media Apresiasi Film". *dalam Jurnal Seni Media Rekam CAPTURE*, 3 (1), 37-45.
- Jordani, Alfathur, Ramdhan, Zaini, Sumarlin, Rully. 2021. "Perancangan *Storyboard* untuk Animasi 2D "Apresiasiimu" dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat terhadap Desain Grafis". *dalam jurnal e-Proceeding of Art & Design*, 8(6), 3203-3213.
- Ramadhan, Fikri. 2021. "Nilai Apresiasi Karya Seni pada Masyarakat Media". file:///C:/Users/sistem/Downloads/Nilai_Apresiasi_Karya_Seni_pada_Masyarakat.pdf. Diakses pada 12 Mei 2023.
- Tarsa, Arnita. 2016. "Apresiasi Seni: Imajinasi dan Kontemplasi dalam Karya Seni". *dalam Jurnal Penelitian Guru Indonesia-JPGI*, 1(1), 50-56.
- Wuryanta, Eka. 2004. "Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi". *dalam Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol 1 (2), 131-142. <https://doi.org/10.24002/jik.v1i2.163>.
- Zamroni, Mohammad. 2009. "Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Dampaknya terhadap Kehidupan". *dalam Jurnal Dakwah*, X(2), 195-211.

Wawancara

- Al-Haq, Haris. (2023). Wawancara Pribadi. "Apresiasi yang dilakukan oleh Tiktokers Jogja terhadap Pameran Seni di Yogyakarta". Dilakukan di Tempo Gelato Jalan kalurang Yogyakarta pada 3 April 2023.
- Hambilly, Huhum. (2023). Wawancara Pribadi. "Apresiasi yang dilakukan oleh platform akun Instagram @bukusenirupa terhadap seni rupa Indonesia". Dilakukan di Buku Seni Rupa pada 5 April 2023 & via online pada 31 Mei 2023.