

DUNIA VIRTUAL DALAM MEDIA SOSIAL

Amalia Permahani¹

Narsen Afatara²

Yayan Suherlan³

1) Mahasiswa Seni Rupa Murni 2) Dosen Seni Rupa Murni 3) Dosen Seni Rupa Murni
e-mail: amel.permahani@gmail.com / Tlp: 085717684242

Abstract

This paper describes a virtual world in social media as source of idea for creating works of art. Social media is no longer represent the reality, but it has become a reality, even what in media is more real then reality itself. Issues discussed in this paper include social media as existentialism in the era of modernity, formulate concept of virtual world in social media as a theme for production of paintings, and how to visualize virtual world in social media as paintings. It gives inspiration to make virtual world in social media as a work of art. The results of this paper in the form of paintings with mixed media techniques. In this work created works that seem cheerful, but also mysterious simultaneously. The media used is canvas and wooden boxes. Through this work, a mix of ideas and art elements give the values of beauty and also information for the consumer of art.

Keywords: virtual worlds, social media, existentialism, painting.

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi dan informasi sekarang ini menghadirkan dunia baru (new media / cyber media) yang menjadikan informasi sebagai sesuatu yang mudah dicari dan terbuka. Pada dasarnya manusia tidak dapat terlepas dengan komunikasi dan komunitasnya. Dalam era internet ini muncullah istilah media sosial, yang merujuk kepada sebuah komunitas dalam dunia virtual. Media sosial membentuk semacam jaringan masyarakat layaknya masyarakat di dunia offline lengkap dengan tatanan, nilai, struktur, sampai pada realitas sosial.

Dalam media sosial identitas menjadi cair dan berubah-ubah. Perangkat di media sosial memungkinkan siapa menjadi siapa saja, bahkan berbeda sekali dengan realitasnya. Media tidak lagi menampilkan realitas, tetapi sudah menjadi realitas tersendiri, bahkan apa

yang ada di media lebih nyata (riil) dari realitas itu sendiri. Ketika kita menggunakan media sosial, sebagai contoh facebook maupun instagram yang memiliki fitur like dan comment. Apabila kita mengunggah suatu konten pada media sosial tersebut, dan mendapatkan like serta comment menjadikan kita seperti ada dalam komunitas virtual tersebut.

Fenomena media sosial ini dapat diartikan sebagai eksistensialisme dalam era modernitas. Dalam cabang besar filsafat Eropa terdapat suatu konsep interaksi sosial yang disebut dengan "eksistensialisme". Etika eksistensialisme berupaya memberikan petunjuk atas bagaimana seharusnya manusia berperilaku dalam merespon dirinya sebagai makhluk yang pada hakekatnya bebas "sebebas-bebasnya". Kita baru menyadari keberadaan diri ketika adanya orang objek. Secara tidak sadar para pengguna media sosial adalah seorang eksistensialis. Karena dengan perkembangan zaman yang

terjadi sekarang ini, tiap-tiap individu dituntut untuk berada dalam dunia virtual tersebut.

Media sosial dapat dikatakan sebagai eksistensialisme di era modernitas. Tema media sosial sesuai dengan yang terjadi sekarang, ditambah dengan lebih difokuskan kepada konsep sosial eksistensialisme yang sesuai dengan praktek fenomena sosial yang terjadi. Pemecahan masalah hal tersebut adalah melalui karya, karena melalui karya eksistensialisme di dunia virtual akan lebih mudah dipahami. Maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkatnya menjadi tema dalam pembuatan karya seni lukis dengan teknik media campuran, sehingga terbentuk sebuah reinterpretasi dari dunia virtual dalam media sosial.

2. Pembahasan

a. Pengembangan Tema Dunia Virtual dalam Media Sosial

Pembahasan tentang fenomena media sosial bukanlah hal yang baru dalam era *cyber media*. Sebagaimana dijelaskan oleh Turkle (2011) kemajuan teknologi dan perangkatnya menyebabkan komunikasi dan hubungan dengan orang lain semakin banyak dan meluas. Akan tetapi, dalam konteks lain, hubungan itu sekedar jaringan teknologi. Tidak ada keintiman dan kedekatan di antara orang-orang yang terhubung sebagaimana yang ada di dunia nyata.

Menurut Nasrullah (2015) contoh lain dari kehadiran media sosial selain adanya kecanduan (*addicted*) untuk mengakses media sosial, juga menyebabkan luntarnya ruang privasi dengan ruang publik. Ada beberapa kasus pengguna media sosial yang mengungkapkan kondisi dirinya, persoalan pribadi dan mempublikasikannya di dunia *online* yang akhirnya diketahui oleh publik.

Realitas ini adalah konsekuensi adanya media *online* dan semakin maraknya pengguna media sosial. Tidak hanya ditempatkan lagi dalam konteks saluran atau medium, tetapi media sosial itu sudah merupakan gaya hidup dari hubungan antara pengguna dengan teknologi.

Konsep-konsep mengenai media sosial tidak jauh akan pengaruhnya yang besar akan perubahan tatanan dalam masyarakat. Pembahasan tentang media sosial membahas tentang implikasi kehadiran media sosial dan masyarakat berjejaring. Sebenarnya, media sosial merupakan hal yang dekat akan budaya pengungkapan diri (*self disclosure*).

“Dampak lain adalah munculnya budaya berbagi yang berlebihan dan pengungkapan diri (*self disclosure*) di dunia maya. Budaya ini muncul dan terdeterminasi salah satunya karena kehadiran media sosial yang memungkinkan secara perangkat siapa pun bisa mengunggah apa saja.” (Cross, 2015:25)

Membahas lebih lanjut dengan keterkaitannya media sosial dan eksistensi. Menurut Raditya (2014) media sosial dapat diposisikan sebagai distributor eksistensi, tetapi juga dapat dikatakan sebagai produsen citra dari eksistensi. Apa yang terjadi pada media sosial adalah produsen citra dari eksistensi untuk para konsumen seni. Media sosial merupakan wadah berbagai informasi yang tidak dibatasi dalam ruang dan waktu. *Selfie* dengan objek seni menjadi suatu tindakan yang sering terlihat dan digemari oleh masyarakat. Tidak lupa setelah *selfie* mereka menyebarluaskan lewat media sosial yang menyediakan aplikasi pamer foto. *Selfie* dengan karya dan menyebarluaskan di media sosial menuai sebuah eksistensi yang besar. Dari disposisi ini, *selfie* dan media sosial

menjadi ranah baru dalam beradu eksistensi gaya hidup baru, bahkan menjadi tindakan yang primer.

Penelitian-penelitian mengenai media sosial tersebut di atas banyak membahas mengenai dampak dari keberadaan media sosial. Karena, adanya media sosial menyebabkan pergeseran tatanan dalam kehidupan masyarakat di dunia nyata (riil). Penelitian sebelumnya menjadi acuan dalam konsep yang akan diangkat.

Fenomena media sosial ini dapat diartikan sebagai eksistensialisme dalam era modernitas. Dalam cabang besar filsafat Eropa terdapat suatu konsep interaksi sosial yang disebut dengan "eksistensialisme". Secara tidak sadar para pengguna media sosial adalah seorang eksistensialis. Konsep sosial yang ditawarkan dalam eksistensialisme adalah "Other is Hell" (orang lain adalah neraka) dalam hal ini Jean Paul Sarte-salah satu tokoh eksistensialisme- mengungkapkan penajisan terhadap orang lain. Karena kita baru menyadari keberadaan diri ketika adanya orang lain yang menjadikan kita sebagai objek. Sama halnya ketika kita menggunakan media sosial, sebagai contoh facebook maupun instagram yang memiliki fitur like dan comment. Apabila kita mengunggah suatu konten pada media sosial tersebut, dan mendapatkan like serta comment menjadikan kita seperti ada dalam komunitas virtual tersebut

Melalui internet, pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi. Tiap pengguna menjatuhkan pilihan-pilihan dan mengambil keputusan dalam merepresentasikan diri dalam media sosial, membentuk sebuah realitas baru. Senada dengan etika eksistensialisme yang berupaya memberikan petunjuk atas bagaimana seharusnya manusia berperilaku dalam merespon dirinya

sebagai makhluk yang pada hakekatnya bebas "sebebas-bebasnya".

Tema media sosial ini menarik karena sesuai dengan apa yang sedang terjadi pada zaman sekarang. Hal ini secara tidak langsung dialami pula oleh penulis, membentuk citra diri yang sebebas-bebasnya dalam media sosial. Baru menyadari keberadaan dalam komunitas media sosial apabila konten yang penulis unggah menimbulkan sebuah komentar atau dalam bahasa lain menjadikan diri kita sebagai objek orang lain. Hal ini membuat penulis menyadari bahwa dirinya secara tidak langsung adalah seorang eksistensialis. Bila dilihat secara lebih dalam eksistensialisme dan kenarsisan berada di lingkup yang sama yaitu kebutuhan akan pengakuan, dengan pendekatan kebebasan berekspresi. Dalam hal ini dituangkan ke dalam media sosial yang membuat segalanya lebih mudah.

Pengalaman akan media sosial memancing inspirasi penulis untuk menjadikan dunia virtual dalam media sosial dengan konsep sosial eksistensialisme sebagai sumber ide dalam pembuatan karya seni lukis. Menggambarkan hal-hal seperti kebebasan dalam representasi diri di dunia virtual, hubungan yang terjalin antar pengguna media sosial, dan kekhawatiran akan keberadaan diri dengan adanya orang lain yang mengomentari postingan di akun social networking mau pun microblogging yang dimiliki. Penulis tertarik untuk membahas hal tersebut dikarenakan selain pengalaman penulis dengan keberadaan media sosial, media sosial juga amat sangat dekat dengan masyarakat pada era smartphone ini. Maka dari itu penulis mencoba untuk mengangkatnya ke dalam suatu representasi karya seni lukis. Karya seni lukis yang akan dibuat akan lebih difokuskan kepada dunia yang terjadi di dunia virtual itu sendiri berlandaskan dampak yang terjadi di dunia riil pula,

dengan menggunakan pendekatan terhadap dunia virtual yang terjadi di media sosial dengan teori filsafat eksistensialisme. Penggunaan teori filsafat eksistensialisme dinilai sejalan dengan apa yang sebenarnya terjadi pada dunia virtual yang ada di media sosial. Teori-teori ini nantinya penulis hubungkan dengan proses penciptaan karya seni lukis dua dimensional dengan konsep dunia virtual dalam media sosial.

b. Konsep Perwujudan Bentuk

Bentuk-bentuk yang dimunculkan oleh penulis merupakan hasil reinterpretasi dari pengalaman penulis serta pengamatan yang dilakukan pada pengguna media sosial lainnya serta buku yang dijadikan acuan untuk menemukan hal menarik dalam penggambaran dunia virtual dalam media sosial. Masyarakat sekarang ini merasa perlu untuk hadir dalam media sosial karena keterbatasan akan jarak dan kebutuhan akan sebuah eksistensi dan hal ini ditampilkan penulis dengan bentuk berupa figur yang ditampilkan pada tiap karya. Selain itu, penggambaran media sosial dengan menggunakan kotak kayu sebagai contoh.

Penulis memunculkan bentuk-bentuk yang mengalami distorsi, seperti pada beberapa objek dibuat dengan perbandingan ukuran yang tidak sesuai dengan ukuran aslinya. Anatomi pada beberapa objek juga sengaja dilebih-lebihkan seperti mata yang besar, berjarak jarang, dan tangan yang panjang. Penulis bermaksud memunculkan hal-hal yang baru dan sedikit kebebasan. Pada setiap karya, penulis juga menampilkan stilasi yaitu penggambaran pada setiap ornamen-ornamen yang dilukiskan. Ornamen tersebut dimaksudkan untuk melengkapi sekaligus memperindah objek-objek secara ekspresif.

Simbolisme pada karya penulis ini lebih dikaitkan dengan warna, penulis menggunakan warna-warna untuk memaknai hal-hal atau sifat tertentu, seperti warna biru yang menggambarkan media sosial *facebook*. Warna kuning yang menggambarkan sifat ceria. Warna merah jambu yang menggambarkan sifat feminim. Warna putih yang menggambarkan sifat tenang, bersih, serta dingin. Penulis ingin memberi kesan-kesan tertentu yang dijelaskan lebih lanjut pada tiap deskripsi karya. Tidak semua penggunaan warna yang dipakai penulis memiliki makna, hanya di beberapa bagian tertentu. Bentuk-bentuk yang dimunculkan penulis merupakan hasil representasi dari hal-hal yang penulis temukan dalam media sosial. Penulis memunculkan sosok figur dengan kesan ceria tetapi juga misterius. Figur yang ditampilkan tidak semuanya memiliki wajah reinterptasi dari macam-macam pengguna media sosial yang diwujudkan dari pengalaman dan pengamatan penulis sebagai latar belakangnya.

Karya-karya yang disajikan, penulis menggunakan tiga jenis garis untuk menghasilkan visual yang diinginkan. Garis tersebut adalah garis nyata yang akan digunakan untuk menggambarkan ornamen-ornamen yang ada pada objek, garis semu dimana garis ini muncul karena adanya batasan antara bidang dan warna, kemudian ada garis ekspresif yang dimunculkan secara spontan. Garis yang ada pada karya penulis adalah garis lengkung dan garis lurus yang nantinya digunakan untuk menggambarkan ornamen-ornamen pada objek karya. Bidang dalam karya penulis terdiri dari bidang geometric dan biomorphic. Bidang geometric yang penulis gunakan lebih ke arah bentuk bentuk tiga dimensi, seperti kubus, balok, namun bentuk-bentuk mengalami sedikit distorsi sehingga lebih ekspresif. Bidang biomorphic digunakan untuk

memunculkan bentuk yang lebih natural, dan bebas. Selain itu, penulis juga menampilkan elemen bidang berbentuk tulisan. Tulisan yang ditampilkan berupa tulisan dengan penggunaan bahasa asing yang berkaitan dengan teori eksistensialisme. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang digunakan dalam karya penulis, ini dikarenakan Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional.

Warna yang digunakan oleh penulis merupakan warna-warna terang yang terkesan cerah. Warna tersebut dimaksudkan memberikan kesan yang kuat dalam ingatan karena tema yang diangkat amat dekat dengan keseharian, selain itu warna-warna tersebut juga mengandung makna yang menurut penulis sangat tepat. Tekstur dalam karya penulis kali ini ada yang memakai tekstur semu ada pula yang memakai tekstur nyata. Pada karya yang memakai tekstur semu, tekstur itu terbentuk karena penumpukan warna berkali-kali sehingga membentuk kesan seperti kelembutan yang dapat diraba. Pada karya yang memakai tekstur nyata, tekstur itu terbentuk karena adanya tempelan kolase yang berbentuk tiga dimensi yang dapat dengan jelas dirasakan apabila diraba.

3. Analisis Karya

Karya-karya yang diciptakan penulis menceritakan tentang dunia virtual serta eksistensialisme di media sosial. Setiap karya mewakili temuan serta pengalaman penulis saat menggunakan media sosial. Keseluruhan karya memiliki konsep yang sama dengan komposisi yang berbeda.

Dalam tiap karya penulis menggambarkan sosok figur. Sosok figur ini digambarkan sebagai diri kita sendiri dan masyarakat dunia virtual layaknya manusia asli yang memiliki wajah dan tangan. Penggambaran figur

ini memiliki maksud bahwa dalam dunia virtual pun kita tetap memiliki wujud diri. Dalam kegiatannya dunia virtual lebih banyak menggunakan bahasa tulisan, karena itulah masyarakat dunia virtual memiliki peluang yang lebih besar untuk bebas membentuk citraan diri yang ingin mereka tunjukkan. Hal inilah yang dimaksudkan dalam penggambaran sosok figur dalam tiap-tiap karya. Kegiatan yang dilakukan di dunia virtual terutama media sosial sudah selayaknya kehidupan kita di dunia nyata yang memiliki aturan, dan dapat menimbulkan perasaan yang nyata pada penggunaannya. Perasaan tersebut lah yang memunculkan keresahan dalam menggunakan media sosial, hal ini menjurus ke konsep eksistensialisme. Hal ini pulalah yang digambarkan penulis dalam beberapa karya.

a. *Being everthings*



Gambar 1. *Being Everthings*

Sumber: (Dokumentasi Amalia Permahani, 2016)

Gambar 1 adalah karya yang pertama berjudul *Being Everthings*, pada karya ini menggambarkan *template profile picture* pada *facebook*. Sesuai dengan judulnya yang dalam bahasa Indonesia berarti menjadi apa saja, karya tersebut menggambarkan bagaimana kita dapat membentuk

citraan diri sebebas-bebasnya. Kita dapat merakit sendiri apa yang ingin kita tampilkan sebagai muka pada akun media sosial yang kita miliki.

Dalam susunan komposisi pada karya ini, penulis menggambarkan *template profile picture* yang terbagi menjadi dua. Bagian kanannya menggambarkan langit berbintang, kita dapat menarik garis pada bintang-bintang dan menjadikannya sebuah rasi, atau gambar tertentu sesuai dengan interpretasi kita sendiri. Pencampuran hal-hal yang ditunjukkan dalam akun kitalah yang menjadi dari wujud pada media sosial, hal ini digambarkan pada bagian sebelah kiri dengan gradasi warna serta ornamen. Isian dari wajah berupa mata, hidung, dan bibir yang terpecah menggambarkan kebebasan yang dapat dicapai.

Karya *Being Everthings* menggunakan beberapa kombinasi warna yang menonjol yaitu biru muda, hitam, kuning, merah dan ungu. Warna-warna tersebut mewakili makna tersendiri, biru muda sesuai dengan warna utama pada facebook dimaksudkan agar memudahkan pemanggilan ingatan bagi penikmatnya. Hitam pada langit berbintang merupakan symbol dari ketenangan sekaligus misterius. Gradasi warna kuning, merah, dan ungu diibaratkan sebagai kontradiksi yang dimiliki tiap-tiap orang yang menjadikannya utuh.

b. *How To Be Everthings (1)*



Gambar 2. *How To Be Everthings (1)*
Sumber: (Dokumentasi Amalia Permehani, 2016)

Karya kedua berjudul *To Be Everthings (1)* merupakan karya penjas dari bagian sebelah kiri pada karya pertama *Being everthings*. Karya ini bercerita bagaimana merakit citraan diri kita. Menyusun apa yang kita inginkan untuk dilihat orang lain. Menjadi apapun sebebas yang kita inginkan.

Pada *How To Be Everthings (1)* penulis menggambarkan sosok figure yang tidak memiliki wajah, pada bagian wajah seperti teriris menjadi beberapa bagian dengan penggambaran isi yang sama. Citraan diri yang kita bentuk seperti apapun, juga merupakan bagian dari diri kita sendiri. Tangan kiri yang memegang serbuk bintang merupakan penggambaran dari harapan yang ingin dicapai dari citraan yang dibentuk.

Dalam karya ini penulis menggunakan beberapa kombinasi warna dominan yang masih berhubungan dengan karya *Being Everthings*. Terutama pada warna bagian kiri yaitu kuning, merah, dan Ungu. Warna-warna tersebut mewakili makna tersendiri, merah

yang berarti simbol kehidupan, berani dan semangat, lalu warna kuning diibaratkan sebagai kehangatan, perlindungan dan penunjuk arah. warna ungu berarti misteri, kepercayaan yang dalam dan ambisi. Warna-warna tersebut merupakan gambaran dari sifat yang yang rata-rata dimiliki oleh seluruh pengguna media sosial.

c. *How To Be Everythings (2)*



Gambar 3. *How To Be Everythings (2)*
Sumber : (Dokumentasi Amalia Permahan, 2016)

Karya ketiga berjudul *How To Be Everythings (2)* juga merupakan karya lanjutan sebagai penjelas dari bagian sebelah kanan pada karya pertama *Being everythings*. Rasi bintang terbentuk ketika kita menciptakan garis yang menyatukan bintang-bintang. Lebih dari itu kita dapat pula menggambarkan suatu hal dilangit dengan menyatukan bintang, kita dapat melihat gambar tersebut sesuai dengan perspektif masing-masing.

Pada *How To Be Everythings (2)* penulis menggambarkan sosok figur dari garis yang terhubung di antara bintang. Figur tersebut sedang duduk dan menanam benih. pada media sosial tidak selamanya

semua orang dapat menangkap citraan kita buat. meskipun pada dasarnya orang lain di arahkan untuk melihat apa yang kita inginkan mereka lihat. Seperti saat kita menarik garis pada bintang. Tidak semua orang melihat apa yang kita lihat. Dan hal ini malah menyadarkan diri kita tentang perspektif lain yang dilihat orang lain.

Dalam karya ini penulis menggunakan kombinasi warna yang tentunya berhubungan dengan karya *Being Everythings*. Terutama pada warna bagian kanan yaitu dominasi warna hitam. Warna-warna yang ditampilkan mewakili makna tersendiri, hitam yang berarti simbol ketenangan, sesuatu yang dalam dan sensitive, biru yang berarti perlindungan, tenang atau sunyi, merah yang berarti simbol kehidupan, berani dan semangat, lalu warna ungu berarti misteri, kepercayaan yang dalam dan ambisi. Warna-warna tersebut merupakan warna yang mewakili suasana tersebut.

d. *I'm not Me*



Gambar 4. *I'm not Me*
Sumber: (Dokumentasi Amalia Permahan, 2016)

I'm not me atau aku bukanlah aku. Gambar 4 menggambarkan citraan diri seseorang pada media sosial dan dirinya yang sebenarnya di dunia nyata (riil). Seorang eksistensialis merespon faktisitas atau fakta-fakta yang tidak dapat dihindari manusia ialah dengan cara mengalihkan perhatian, tak mengacuhkan, dan mengubah struktur tersebut. Banyak orang yang tidak sadar melakukan hal tersebut pada media sosialnya, membebaskan diri, mengacuhkan apa yang ada. Meskipun hanya mereka lakukan di dunia virtual melalui akun media sosial.

Karya I'm Not Me menggambarkan 4 macam kepribadian yang berbeda. Semuanya menggambarkan perbedaan sifat ketika berada di dunia virtual dan di dunia nyata. Penggambaran pada kanvas merupakan citraan diri yang dibentuk di media sosial sedangkan, figur yang ada di dalam kotak adalah dirinya di dalam dunia nyata. Pemilihan kotak kayu pada karya ini diibaratkan sebagai media sosial yang menjadi sebuah wadah untuk kegiatan interaksi sosial yang kita lakukan di dunia virtual.

4. Penutup

Media sosial merupakan hal yang amat erat kaitannya dengan masyarakat zaman sekarang. Keterbatasan ruang untuk bersosialisasi di kehidupan nyata membuat kehadiran diri dalam media sosial menjadi sebuah kebutuhan tersendiri. Terkait dengan hal itu, teori eksistensialisme menawarkan konsep kebebasan yang sebebaskan sejalan dengan realitas yang ada pada media sosial terutama pada *social networking* dan *microblogging*.

Pengalaman, pengamatan, serta riset melalui buku membuat media

sosial serta eksistensialisme menjadi semakin menarik untuk dibahas dan lalu diangkat menjadi sebuah tema dalam pembuatan karya seni lukis. Interaksi sosial yang terkait dengan konsep eksistensialisme seringkali terjadi pada media sosial, yang membuat para penggunanya secara tidak sadar menjadi seorang eksistensialis. Dari hal-hal inilah perumusan konsep media sosial dikembangkan menjadi tema dalam pembuatan karya seni lukis.

Visualisasi masyarakat dunia virtual dapat disampaikan dengan baik dalam tiap karya dengan sosok figur yang ditampilkan. Teknik media campuran pada kanvas dan kotak kayu dapat mewujudkan bentuk-bentuk dan warna yang ingin dicapai dalam visualisasi dunia virtual dalam media sosial. Penggunaan *clay* dalam beberapa karya menimbulkan efek yang berbeda yang membuat keseluruhan karya tampak hidup. Tugas akhir ini membuat 12 karya dengan teknik media campuran pada kanvas dan kotak kayu.

Harapan penulis dengan adanya tulisan ini, semoga dapat memberikan informasi atau gambaran tentang dunia virtual dalam media sosial agar dapat dinikmati baik secara fenomena sosial itu sendiri dan juga dapat dinikmati secara visual. Serta menjabarkan teknik media campuran atau yang lebih dikenal dengan teknik *mix media* sebagai salah satu teknik dalam seni lukis agar mendapat apresiasi dari masyarakat umum dan penikmat seni.

Daftar Pustaka

- Cross, M. 2011. *Bloggerati, Twitterati: How Blogs and Twitter are Transforming Popular Culture*. Santa Barbara, California: Praeger.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Nugroho, Wahyu Budi. 2013. *Orang Lain adalah Neraka*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Turkle, S. 2011. *Alone Together, Why We Wxpect More Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.

Sumber lain :

Raditya, Michael HB. 2014. *Selfie dan Media Sosial, Pada Seni sebagai Wujud Eksistensi*. Yogyakarta: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

