

TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS TEKNIK *STENCIL PRINT*

Kevin Amelta ¹, Maltha Kharisma ²

Universitas Negeri Padang

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kota Padang, 25132

Email: Kevinamelta002@gmail.com

Submitted: 2024-07-31
Accepted: 2024-08-06

Published: 2024-09-29
DOI: 10.24036/stj.13i3.130182

Abstrak

Penciptaan karya ini bertujuan untuk mengedukasi dan mengajak masyarakat tentang teknologi digital yang divisualisasikan ke dalam karya seni grafis dengan teknik stencil print. Metode yang digunakan dalam karya grafis ini menggunakan metode oleh konsorsium seni yang terdiri dari 5 tahapan yaitu persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian. Selama proses berkarya digunakan material kertas dan cat sebagai bahan serta pisau, busa dan pensil sebagai alat. Sehingga menghasilkan 10 buah karya yang memvisualkan fungsi dan manfaat dari berbagai objek teknologi digital dengan rincian 10 judul karya, yaitu; 1) Digi Shiv, 2) *Let's Play*, 3) *Shopaholic*, 4) *World Wide Connect*, 5) *The Cloud*, 6) *Served*, 7) *All Subject*, 8) *Health Monitor*, 9) *Fast Dollar*, 10) *Visual Generate*.

Kata kunci : *Teknologi digital, Seni grafis, Stencil*

Pendahuluan

Teknologi digital merupakan teknologi atau alat otomatis yang tidak lagi memanfaatkan banyak tenaga manusia untuk pengoperasiannya. Pengoperasian teknologi digital dilakukan secara otomatis dengan bantuan sistem operasi yang hanya bisa dibaca oleh komputer yang biasa disebut sistem komputerisasi. Teknologi digital digunakan untuk membantu pekerjaan dan aktivitas manusia yang mencakup berbagai lini sehingga pekerjaan dan aktivitas tersebut mampu dilakukan secara cepat, hemat tenaga dan biaya. Pada hakikatnya teknologi adalah sebuah penerapan sebuah ilmu pengetahuan dan disusun secara terorganisir dalam bentuk tugas-tugas yang tertanam pada sebuah alat. teknologi sebagai alat merupakan sarana untuk mencapai tujuan yang instrumental dengan penemuan semua peralatan modern sebagai aktivitas manusiawi yang antropologis (Heideger dalam Mulyadi, 2020:7). Sedangkan teknologi digital menurut Wibowo dkk (2023:1), teknologi digital atau Digital Technology adalah

© Universitas Negeri Padang



teknologi yang pengoperasiannya tidak lagi membutuhkan banyak tenaga manusia dan bertujuan untuk menggunakan sistem otomatis dengan sistem komputer. Dengan teknologi digital, kegiatan mulai dipermudah dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan, mulai dari komunikasi, informasi, transaksi, edukasi, hiburan sampai pada kebutuhan paling pribadi sekalipun dapat terlayani (Danuri, 2019:118).

Sejauh ini, walaupun keberadaan teknologi digital sudah masif disekitar masyarakat, nyatanya belum sepenuhnya digunakan, dapat dilihat dari isu-isu atau masalah yang muncul terkait teknologi digital. infrastruktur digital yang tidak diterapkan secara merata mampu menghambat manusia untuk melakukan pekerjaannya secara efektif dan efisien. Selain dari dukungan infrastruktur, kecakapan dalam menggunakan teknologi digital juga diperlukan oleh masing-masing individu. Nyatanya masih ada masyarakat minim literasi akan penggunaan teknologi digital bagi kepentingan dirinya sendiri disertai banyaknya keuntungan atau kemudahan yang didapatkan. Banyak masyarakat yang tidak adaptif dan masih ingin bertahan dengan cara konvensional, seolah menolak keberadaan teknologi digital sebagai sebuah inovasi, tidak meyakinkan dirinya bahwa teknologi adalah untuk mempermudah hidup masyarakat itu sendiri. Contohnya masalah Kartu Tanda Penduduk (KTP) Elektronik yang hendak digunakan untuk berbagai kebutuhan terkait pendataan sipil di beberapa lembaga belum bisa diverifikasi melalui alat digital melainkan harus diverifikasi dalam bentuk kertas hasil fotokopi. Pihak yang berwenang menyebutkan hal tersebut disebabkan karena beberapa lembaga masih bekerja secara manual dan belum menggunakan Card Reader atau masalah pedagang yang meminta agar seluruh E-Commerce (transaksi jual-beli berbasis online) ditutup karena kondisi pasar yang sepi pengunjung dan omzet menurun.

Bertolak dari fenomena yang telah dijelaskan, tampak jelas betapa pentingnya pengetahuan akan terkait teknologi digital. Sehingga penulis terdorong untuk memberitahukan pentingnya fungsi dan manfaat dari teknologi digital ke dalam sebuah karya seni sebagai media edukasi. Seni sebagai kegiatan rohani manusia yang merefleksi realitet (kenyataan) dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani penerimanya (Miharja dalam Sabatari, 2006:239). Karya seni yang dibuat memvisualisasikan teknologi digital ke dalam bentuk karya seni grafis (salah satu cabang seni rupa) dengan teknik stencil print agar dapat mengedukasi dan mengajak masyarakat untuk menggunakan teknologi digital. Seni rupa adalah sebuah konsep atau nama untuk salah satu cabang seni berwujud, dinikmati lewat indra penglihatan atau perabaan. Menurut Budiwirman (2016:2) juga menjelaskan seni cetak mencetak atau sering juga disebut seni grafis yang tumbuh dari usaha untuk memperbanyak hasil karya seni itu.

Dalam mewujudkan teknologi digital sebagai ide penciptaan sebuah karya seni grafis, penulis memanfaatkan unsur dan prinsip seni rupa ditambahkan dengan penggunaan tanda-tanda berupa simbol, ikon, atau indeks yang memiliki makna dibalikinya untuk mewujudkan ide tersebut.

Metode

Dalam mewujudkan karya seni grafis ini, penulis menggunakan metode yang ditawarkan oleh konsorsium seni yang terdiri dari 5 tahapan meliputi tahapan persiapan, elaborasi, sintesis, realisasi konsep, dan penyelesaian. Pada tahapan persiapan diawali dengan melakukan pengamatan terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Pengamatan terhadap interaksi masyarakat dengan teknologi digital untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan fenomena digital yang terjadi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, baik itu sosial, politik, ekonomi atau aktivitas sehari-hari. Selanjutnya tahapan elaborasi mendalami berbagai referensi seperti, buku, karangan ilmiah, media cetak maupun online serta observasi lapangan secara langsung untuk mencari kaitan dengan konsep yang akan diangkat setelah dilakukannya pengamatan. Setelah terbentuk pemahaman yang cukup baik terkait fenomena dan permasalahan, maka dapat ditetapkan sebagai gagasan untuk berkarya.

Tahap sintesis menentukan ide dari kajian yang telah dilakukan yaitu pentingnya fungsi dan manfaat teknologi digital dalam memberikan kemudahan dan memecahkan permasalahan bagi masyarakat yang diwujudkan menjadi karya seni grafis dengan teknik stencil print. Lalu pada realisasi konsep, mewujudkan ide dan konsep tersebut ke atas media kertas dalam bentuk karya seni grafis yang berjumlah 10 buah dengan teknik stencil print dengan tahapan realisasi dimulai dari membuat sketsa, menyiapkan alat dan bahan, pemindahakan sketsa ke klise, pewarnaan dan pencetakan, dan finishing. Terakhir tahap penyelesaian, membuat laporan karya beserta katalog dan melakukan pameran karya akhir.

Hasil

Karya 1



Gambar 1. Digi Shiv (Tahun 2024)

Karya pertama berjudul "Digi Shiv". Karya seni grafis berukuran 52x66 cm dengan ukuran frame 55x69 cm. Karya dibuat menggunakan material kertas dan cat sebagai media cetak dengan teknik stencil print. Karya cetakan pertama dari 2 buah cetakan atau edisi yang dibuat tahun 2024. Didominasi penggunaan warna yang

menghendaki pencampuran warna biru dengan warna lainnya atau warna yang dekat dengan warna biru pada lingkaran warna.

Karya ini menggunakan komposisi yang seimbang dengan peletakan figur ditengah sebagai objek utama dan diseimbangkan dengan distribusi objek lain secara merata di sekitar figur. Objek yang tersebar mengisi bagian latar belakang agar latar belakang tidak mendominasi. Kontras warna antara latar belakang yang dibuat dengan warna yang lebih gelap dari objek di atasnya bertujuan untuk membuat objek dapat terlihat dengan jelas. Penekanan terletak pada figur yang dibuat dengan ukuran lebih besar dari objek lainnya dan dengan warna yang lebih terang.

Figur 4 lengan berkepala gawai dimaknai sebagai sosok teknologi digital yang memiliki banyak kemampuan untuk melakukan sesuatu di waktu bersamaan. Telepon genggam pada tangan kanan bawah figur mewakili kapabilitas teknologi digital dalam aktifitas komunikasi. Kode QR pada tangan kanan atas mewakili kapabilitas teknologi digital untuk memberikan pelayanan atas setiap transaksi digital. Toga pada lengan bawah kiri mewakili kapabilitas teknologi digital atas akses materi pendidikan. Terakhir, pakaian beserta buah mewakili kapabilitas teknologi digital dalam memenuhi kebutuhan masyarakat akan sandang dan pangan. Sedangkan untuk rangkaian angka 0 dan 1 pada layar kepala gawai mengandung sebuah kata yang terhubung dengan karya lain apabila diterjemahkan. Latarbelakang berupa bidang yang tersusun secara repetitif mencerminkan sebuah sistem manajemen kabel pada teknologi digital yang dimana kabel sendiri membantu teknologi digital untuk dapat berfungsi dengan baik.

Karya 2



Gambar 2. *Let's Play* (Tahun 2024)

Karya kedua berjudul "*Let's Play*". Karya seni grafis berukuran 52x66 cm dengan ukuran frame 55x69 cm. Karya dibuat menggunakan material kertas dan cat sebagai media cetak dengan teknik stencil print. Karya cetakan pertama dari 2 buah cetakan atau edisi yang dibuat tahun 2024. Didominasi penggunaan warna yang menghendaki pencampuran warna biru dengan warna lainnya atau warna yang dekat dengan warna biru pada lingkaran warna.

Karya ini menampilkan garis-garis dan kontur yang dinamis melengkung ke berbagai arah. Kontras warna antara latar belakang yang dibuat dengan warna yang lebih gelap dari objek di atasnya bertujuan untuk membuat objek dapat terlihat dengan jelas. Perangkat digital dengan setengah wajah menjadi objek utama yang terletak ditengah dengan ukuran lebih besar dari objek lain. Terdapat irama pada latarbelakang berupa bidang warna yang repetitif.

Objek konsol gim menjadi salah satu teknologi digital pilihan masyarakat untuk mencari hiburan dengan memainkan permainan secara digital, sehingga menciptakan suasana kegembiraan yang tergambar pada objek setengah wajah dengan mulut tersenyum. Euforia kegembiraan tersebut dirasakan oleh banyak orang serta mampu menghubungkan banyak orang, tergambar pada kepalan tangan yang mengacung sambil memegang controller yang tersambung ke konsol gim. Kata "START" yang berarti "mulai" beserta tombol dibawahnya pada karya juga menandakan bahwa hiburan dimulai pada saat konsol gim tersebut mulai dihidupkan. Rangkaian angka 0 dan 1 yang melekat pada konsol mengandung sebuah kata yang terhubung dengan karya lain apabila diterjemahkan. Latarbelakang berupa bidang yang tersusun secara repetitif mencerminkan sebuah keteraturan sistem manajemen kabel pada teknologi digital yang dimana kabel sendiri membantu teknologi digital untuk dapat berfungsi dengan baik.

Karya 3



Gambar 3. *Shopaholic* (Tahun 2024)

Karya ketiga berjudul "*Shopaholic*". Karya seni grafis berukuran 52x66 cm dengan ukuran frame 55x69 cm. Karya dibuat menggunakan material kertas dan cat sebagai media cetak dengan teknik stencil print. Karya cetakan pertama dari 2 buah cetakan atau edisi yang dibuat tahun 2024. Karya cetakan pertama dari 2 buah cetakan atau edisi yang dibuat tahun 2024. Didominasi penggunaan warna yang menghendaki pencampuran warna biru dengan warna lainnya atau warna yang dekat dengan warna biru pada lingkaran warna. Terdapat irama pada latarbelakang berupa bidang warna yang repetitif.

Karya ini menampilkan garis-garis dan kontur yang dinamis, tegak lurus atau melengkung ke berbagai arah. Kontras warna antara latar belakang yang dibuat dengan warna yang lebih gelap dari objek di atasnya bertujuan untuk membuat objek dapat terlihat dengan jelas. Gawai menjadi objek utama yang terletak ditengah dengan ukuran lebih besar dari objek lain dan komposisi objek yang seimbang memenuhi karya. Terdapat irama pada latarbelakang berupa bidang warna yang repetitif.

Gawai yang ditadah oleh 2 tangan dengan simbol troli dan label harga pada layarnya dimaknai teknologi digital sebagai alat yang menawarkan kemampuan untuk dapat melakukan pembelian. Kemampuan pembelian tersebut dapat dilakukan dalam jaringan atau tidak perlu mendatangi penjual secara langsung. Hal itu tergambar melalui objek gawai dengan kabel sebagai penyambung ke ikon yang mirip dengan 2 perusahaan penyedia belanja online (*e-commerce*) di indonesia pada saat ini. Sedangkan untuk objek jam yang menggenggam kedua ikon *e-commerce* tersebut menandakan bahwa seluruh aktivitas melalui platform tersebut dapat dilakukan pada setiap waktu ditandai dengan 12 jarum jam yang mengarah ke seluruh titik waktu. Selain itu, rangkaian angka 0 dan 1 yang melekat pada layar gawai bagian bawah mengandung sebuah kata yang terhubung dengan karya lain apabila diterjemahkan. Latarbelakang berupa bidang yang tersusun secara repetitif mencerminkan keteraturan sebuah sistem manajemen kabel pada teknologi digital yang dimana kabel sendiri membantu teknologi digital untuk dapat berfungsi dengan baik.

Karya 4



Gambar 4. *World Wide Connect* (Tahun 2024)

Karya keempat berjudul "*World Wide Connect*". Karya seni grafis berukuran 52x66 cm dengan ukuran frame 55x69 cm. Karya dibuat menggunakan material kertas dan cat sebagai media cetak dengan teknik stencil print. Karya cetakan pertama dari 2 buah cetakan atau edisi yang dibuat tahun 2024. Didominasi penggunaan warna yang menghendaki pencampuran warna biru dengan warna lainnya atau warna yang dekat dengan warna biru pada lingkaran warna.

Titik fokus karya terletak pada objek gawai yang berada ditengah karya. Ukuran objek gawai dibuat berukuran besar sehingga menjaga keseimbangan dengan objek

dibawahnya. Kontras warna antara latar belakang yang dibuat dengan warna yang lebih gelap dari objek di atasnya bertujuan untuk membuat objek dapat terlihat dengan jelas. Terdapat irama pada latar belakang berupa bidang warna yang repetitif.

Gawai dengan gambar dua tangan yang sedang bersalaman diartikan bahwa teknologi digital menjadi alat penghubung antar manusia sehingga terjadi koneksi dan interaksi antar satu sama lain serta terjadinya pertukaran dan penyebaran informasi yang ditandai dengan simbol informasi di atasnya. Manusia terhubung satu sama lain tanpa batasan ruang dan jarak dengan memanfaatkan teknologi digital adalah melalui sebuah platform atau wadah berupa sosial media digambarkan dengan 4 buah ikon pengguna beserta 4 ikon mirip platform sosial media saat ini yang terletak pada bagian bumi yang berbeda. Selain itu simbol jaringan nirkabel pada gawai dan masing-masing ikon sosial media menandakan jika seluruh interaksi dan pertukaran informasi dilakukan tanpa adanya kontak langsung atau berada dalam sebuah jaringan. Rangkaian angka 0 dan 1 yang berada di sebelah kiri dan kanan gawai mengandung sebuah kata yang terhubung dengan karya lain apabila diterjemahkan. Latar belakang berupa bidang yang tersusun secara repetitif mencerminkan keteraturan sebuah sistem manajemen kabel pada teknologi digital yang dimana kabel sendiri membantu teknologi digital untuk dapat berfungsi dengan baik.

Karya 5



Gambar 5. *The Cloud* (Tahun 2024)

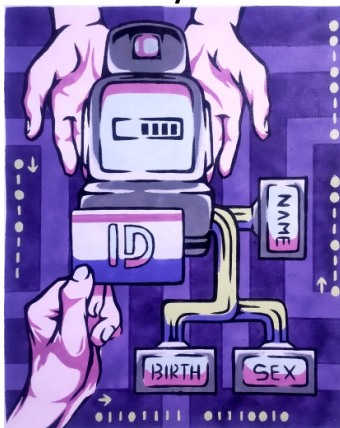
Karya kelima berjudul "*The Cloud*". Karya seni grafis berukuran 52x66 cm dengan ukuran frame 55x69 cm. Karya dibuat menggunakan material kertas dan cat sebagai media cetak dengan teknik stencil print. Karya cetakan pertama dari 2 buah cetakan atau edisi yang dibuat tahun 2024. Karya cetakan pertama dari 2 buah cetakan atau edisi yang dibuat tahun 2024. Didominasi penggunaan warna yang menghendaki pencampuran warna biru dengan warna lainnya atau warna yang dekat dengan warna biru pada lingkaran warna.

Peti harta karun menjadi objek utama dan titik fokus objek dibuat dengan ukuran besar dan terletak di bagian atas karya menyeimbangkan komposisi dengan 3 buah objek dibawahnya. Pengulangan bentuk pada objek awan dan latar belakang.

Kontras warna latar belakang yang lebih gelap dari objek di atasnya bertujuan untuk membuat objek dapat terlihat dengan jelas.

Peti penyimpanan di atas awan adalah translasi visual dari fitur teknologi digital yang dinamakan dengan cloud storage atau berarti penyimpanan awan. Penyimpanan awan memungkinkan manusia untuk menyimpan berbagai bentuk dokumen digital ke dalam sebuah penyimpanan (server) yang tidak memerlukan ruang fisik. Sehingga memungkinkan menyimpan dokumen tanpa adanya batas ditandai dengan simbol lemiskat atau tak terhingga pada peti di dalam karya. 2 buah gawai dan 1 monitor diartikan bahwa teknologi digital mampu melakukan penyimpanan dan ketiganya mampu di 3 perangkat berbeda. Pada masing-masing layar monitor dan gawai terdapat simbol kunci G mewakili dokumen berupa audio, simbol image mewakili dokumen visual, dan indeks 3 huruf pertama alfabet mewakili dokumen berupa teks. Rangkaian angka 0 dan 1 yang mengarah ke peti penyimpanan mengandung sebuah kata yang terhubung dengan karya lain apabila diterjemahkan. Latarbelakang berupa bidang tersusun secara repetitif mencerminkan keteraturan sistem manajemen kabel pada teknologi digital, dimana kabel sendiri membantu teknologi digital untuk dapat berfungsi dengan baik.

Karya 6



Gambar 6. *Served* (Tahun 2024)

Karya keenam berjudul "*Served*". Karya seni grafis berukuran 52x66 cm dengan ukuran frame 55x69 cm. Karya dibuat menggunakan material kertas dan cat sebagai media cetak dengan teknik stencil print. Karya cetakan kedua dari 2 buah cetakan atau edisi yang dibuat tahun 2024. Didominasi penggunaan warna yang menghendaki pencampuran warna biru dengan warna lainnya atau warna yang dekat dengan warna biru pada lingkaran warna.

Komposisi gambar berpusat pada objek perangkat pemindai yang berada di antara dua tangan dengan ukuran yang mendominasi. Untuk menyeimbangkan objek utama disertai objek lain disekitarnya. Penggunaan palet warna didominasi warna ungu dan biru. Kontras warna antara latar belakang yang dibuat dengan warna yang lebih gelap dari objek di atasnya bertujuan untuk membuat objek dapat terlihat dengan jelas.

Sedangkan dari segi bentuk, banyak terdapat bentuk-bentuk geometris terutama objek perangkat digital. Selain itu juga terdapat irama pengulangan pada latarbelakang berupa bidang warna

Tangan yang mengadiah diartikan sebagai bentuk pelayanan. Tangan tersebut menadah objek scanner yang pada layarnya terdapat ikon memuat, artinya scanner sebagai teknologi digital pemindai melakukan proses pemindaian sebagai bentuk layanannya. Proses tersebut menghasilkan pemindaian berupa identitas yang ditandai dengan kata "NAME", "BIRTH", dan "SEX" sebagai identitas umum yang diperlukan pada layanan publik pada objek monitor yang terhubung kabel. Sedangkan tangan yang memegang kartu identitas yang bertuliskan "ID" diartikan sebagai orang yang menerima layanan. Selain itu, rangkaian angka 0 dan 1 yang berada pada bagian tepi karya mengandung sebuah kata yang terhubung dengan karya lain apabila diterjemahkan. Latarbelakang berupa bidang yang tersusun secara repetitif mencerminkan keteraturan sebuah sistem manajemen kabel pada teknologi digital yang dimana kabel sendiri membantu teknologi digital untuk dapat berfungsi dengan baik.

Karya 7



Gambar 7. *All Subject* (Tahun 2024)

Karya ketujuh berjudul "*All Subject*". Karya seni grafis berukuran 52x66 cm dengan ukuran frame 55x69 cm. Karya dibuat menggunakan material kertas dan cat sebagai media cetak dengan teknik stencil print. Karya cetakan kedua dari 2 buah cetakan atau edisi yang dibuat tahun 2024. Didominasi penggunaan warna yang menghendaki pencampuran warna biru dengan warna lainnya atau warna yang dekat dengan warna biru pada lingkaran warna.

Pusat perhatian terpusat pada objek gawai ditengah karya. Komposisi objek kecil diletakan tersebar untuk menyeimbangkan objek besar dibawah karya. Kontras warna antara latar belakang yang dibuat dengan warna yang lebih gelap dari objek diatasnya bertujuan untuk membuat objek dapat terlihat dengan jelas. Penggunaan palet warna didominasi warna biru dan ungu berkaitan dengan teknologi. Terdapat pengulangan pada latarbelakang berupa bidang warna

Tangan yang menggenggam gawai dengan simbol toga pada layar diartikan sebagai aktivitas manusia dalam mengakses hal-hal yang berkaitan dengan pendidikan. Akses terhadap pendidikan tersebut dapat dilakukan dari mana saja yang ditandai dengan simbol lokasi dan tanda arah berupa bidang segi empat pada bagian bumi yang berbeda. Melalui gawai atau alat teknologi digital juga terhubung langsung dengan tanda arah menuju ke 4 buah objek yang masing-masing mewakili materi subjek akademis. Simbol dolar mewakili subjek materi ekonomi, simbol atom mewakili subjek materi sains, simbol tambah mewakili subjek materi medis atau kesehatan, dan simbol sepanar mewakili subjek materi rekayasa atau teknik. Selain itu, rangkaian angka 0 dan 1 yang berada pada bagian atas karya mengandung sebuah kata yang terhubung dengan karya lain apabila diterjemahkan. Latarbelakang berupa bidang yang tersusun secara repetitif mencerminkan keteraturan sebuah sistem manajemen kabel pada teknologi digital yang dimana kabel sendiri membantu teknologi digital untuk dapat berfungsi dengan baik.

Simpulan

Teknologi digital yang merupakan alat otomatis dalam membantu mempermudah berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia sangat penting untuk diketahui. Sangat disayangkan jika pada saat ini edukasi mengenai teknologi digital belum diketahui seluruh lapisan masyarakat, menimbang fungsi dan manfaat yang diberikan. Maka dengan terciptanya karya ini dapat menjadi media untuk memberitahu atau mengedukasi masyarakat tentang berbagai macam teknologi digital yang dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Diwujudkan melalui visualisasi objek teknologi digital ke dalam karya seni grafis dengan teknik stencil print, yang sebelumnya melewati tahapan pengamatan terhadap fenomena yang terjadi di alam sekitar dan kajian kepustakaan serta pengaruhnya ke berbagai aspek kehidupan masyarakat. Dengan ditampilkannya objek teknologi digital pada karya ini, sekurang-kurangnya dapat mengajak masyarakat yang melihat karya untuk mulai menggunakan teknologi digital.

Referensi

- Budiwirman. (2016). Seni Grafis dan Perkembangannya ke Desain Grafis. Padang: UNP Press.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. Jurnal Ilmiah Infokam, 15(2).
- Mulyadi. (2020). Antara Teknologi dan Teologi: Theopaniptik dalam Pendisiplinan Aktor di Perpustakaan. Depok: Rajawali Pers
- Sabatari, W. (2006). Seni: antara bentuk dan isi. Imaji, 4(2).
- Wibowo, S. H., Wahyuddin, S., Permana, A. A., Sembiring, S., Wahidin, A. J., Nugroho, J. W., ... & Rivanthio, T. R. (2023). Teknologi Digital Di Era Modern. Padang: Global Eksekutif Teknologi.