



Seni Post-Internet dan Pengaruhnya terhadap Persepsi Kesehatan Mental Remaja

Salmalika Savita¹, Agus Juhana²

¹⁻² Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Alamat: Jl. Raya Cibiru KM 15, Bandung, Jawa Barat 40286

Korespondensi penulis: Salmalika12@upi.edu

Abstract. *Digital art communities on the internet connect artists, creators, and art enthusiasts globally to share and discuss digital artworks. Through platforms like Facebook, Instagram, Discord, and Pinterest, artists can showcase their work to an international audience, strengthening social connections and supporting mental health. Art, including digital art, helps teenagers express themselves, communicate, and grow emotionally and socially. Additionally, technology in art therapy creates enjoyable experiences that foster creativity. This study uses systematic literature review (SLR) to gather relevant evidence, but research on the use of digital media in art therapy for teenagers with diverse issues is still limited, requiring further exploration. The study also highlights global interest in the relationship between art, technology, and adolescent development, emphasizing the great potential of art and technology in improving social and emotional well-being.*

Keywords: *Digital Art, Adolescents, Mental Health.*

Abstrak. Komunitas seni digital di internet menghubungkan seniman, kreator, dan pecinta seni global untuk berbagi dan mendiskusikan karya seni digital. Melalui platform seperti Facebook, Instagram, Discord, dan Pinterest, seniman dapat memperlihatkan karya mereka kepada audiens internasional, memperkuat hubungan sosial dan mendukung kesehatan mental. Seni, termasuk seni digital, membantu remaja mengekspresikan diri, berkomunikasi, dan berkembang secara emosional serta sosial. Selain itu, teknologi dalam terapi seni menciptakan pengalaman menyenangkan yang mendorong kreativitas. Penelitian ini menggunakan systematic literature review (SLR) untuk mengumpulkan bukti yang relevan, namun kajian tentang pemanfaatan media digital dalam terapi seni bagi remaja dengan masalah beragam masih terbatas, sehingga memerlukan penelitian lebih lanjut. Kajian ini juga menunjukkan minat global terhadap hubungan seni, teknologi, dan perkembangan remaja, serta menekankan potensi besar seni dan teknologi dalam meningkatkan kesejahteraan sosial dan emosional.

Kata kunci: Seni digital, Remaja, Kesehatan Mental.

1. LATAR BELAKANG

Internet kini menjadi sarana bagi para remaja untuk mengekspresikan diri melalui karya seni dan menunjukkan perasaan mereka. Banyak dari mereka mengunggah ilustrasi sebagai bentuk ekspresi emosional, seperti kebahagiaan, kecemasan, atau tekanan. Sayangnya, sebagian besar dari mereka melakukannya tanpa pengawasan orang tua, sehingga lingkungan terdekat sulit memahami apakah karya tersebut benar-benar mencerminkan kondisi emosional mereka. Penelitian menunjukkan bahwa seni adalah media ekspresi yang efektif untuk menyampaikan perasaan dan pikiran yang sulit diungkapkan secara verbal. Seni juga mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari pengalaman pribadi hingga pemahaman budaya. Sejak berkembangnya terapi seni di Eropa pada abad ke-20, seni semakin diakui sebagai metode psikoterapi yang

membantu individu menghadapi emosi dan masalah kesehatan mental, termasuk depresi. Dalam konteks ini, Model Psikososial Kreativitas yang mengintegrasikan seni digital dalam kesehatan mental memberikan kerangka teoritis yang menyatukan temuan-temuan terkait serta memberikan wawasan lebih mendalam (Ducel, 2024). Regulasi emosi berperan penting dalam model ini, karena keterlibatan dalam aktivitas kreatif tidak hanya menjadi wadah ekspresi, tetapi juga memungkinkan individu untuk memproses dan mengelola emosi yang berlebihan secara lebih efektif (Fancourt, 2020).

Di era kemajuan teknologi saat ini, remaja sering menghadapi masalah terkait perubahan hormon yang dapat menyebabkan ketidakstabilan kondisi mental mereka. Keterlibatan mereka yang mendalam dalam dunia digital, terutama di media sosial, menjadi sarana untuk mengekspresikan berbagai pikiran secara bebas. Namun, kebebasan ini juga menyulitkan pengawasan terhadap apa yang mereka unggah, terutama dalam konteks seni. Meskipun seni dapat memberikan banyak dampak positif, terlalu banyak kebebasan juga dapat menimbulkan konsekuensi negatif bagi remaja. Minat remaja terhadap seni sangat signifikan, tetapi banyak di antara mereka mengalami tekanan emosional seperti stres, depresi, dan trauma mendalam, yang membuat mereka cenderung lebih tertutup. Kemudahan akses dan penggunaan media digital, termasuk aplikasi media sosial dan permainan komputer, menjadikan dunia digital begitu akrab bagi mereka. Salah satu tema populer di kalangan remaja adalah anime, yang biasanya diwarnai secara digital (Sion et al., 2023) Sifat introspektif mereka membuat mereka sensitif terhadap lingkungan, dan dalam banyak kasus, depresi mereka tidak terdeteksi karena cenderung mengekspresikan perasaan melalui karya seni daripada berbicara langsung. Oleh karena itu, setiap usaha kreatif, betapapun kecilnya, memiliki manfaat unik dalam mempromosikan dan melindungi kesehatan mental mereka (vinay, 2024).

Manusia merupakan makhluk sosial yang bergantung satu sama lain. Meskipun setiap individu memiliki kecenderungan untuk tertutup, mereka tetap memerlukan pengaruh dari orang lain, terutama di ranah internet. Saat berusaha untuk mengunggah sesuatu, peran media sosial menjadi sangat penting sebagai wadah untuk mengekspresikan diri. Walaupun banyaknya aplikasi untuk membuat seni, seperti aplikasi menggambar dan melukis digital, jurnalisme visual, penceritaan, animasi, dan multimedia, berkembang dengan cepat, banyak terapis seni yang masih minim pengalaman dan keterampilan dalam memanfaatkan media digital untuk terapi (jinkyung et al., 2023). Selain itu, media sosial tidak dapat dipisahkan dari komunitas dan orang-orang yang terlibat di dalamnya, baik sebagai pengguna biasa

maupun sesama artis. Interaksi dalam komunitas ini memberikan dukungan dan inspirasi, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi cara individu mengekspresikan diri secara kreatif.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan systematic literature review untuk mengeksplorasi tren penelitian terkait kesehatan mental remaja dalam konteks seni post-internet. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tujuan dan temuan utama dari artikel-artikel terpilih dalam lima basis data ilmiah: Sage journals, Scencedirect, Taylor and Francis, frontiers, nor, dan ResearchGate, yang berfokus pada faktor-faktor utama yang mempengaruhi kesehatan mental remaja, pengaruh eksposur seni digital, serta kebijakan dan intervensi di berbagai negara dalam mendukung kesejahteraan psikologis generasi muda. Selain itu, tinjauan ini juga berupaya menguraikan peran media digital dan seni post-internet dalam membentuk persepsi kesehatan mental di kalangan remaja. penelitian ini juga mencakup dua *Research Question*, diantaranya adalah Apakah keterlibatan dalam komunitas digital art di internet berkontribusi pada masalah mental di kalangan remaja dan yang kedua adalah Bagaimana budaya digital art dan partisipasi dalam komunitas internet mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional remaja?

2. KAJIAN TEORITIS

A. Media Sosial

Media sosial adalah platform digital yang memungkinkan penggunanya untuk saling berkomunikasi, berbagi informasi dengan yang lain, dan berinteraksi dengan berbagai konten, seperti teks, gambar, video, atau audio, secara platform online. Melalui platform seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan TikTok, pengguna dapat berbagi momen pribadi, mengekspresikan diri, serta berinteraksi dengan pengguna lain melalui komentar, pesan, dan reaksi. Media sosial tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berbagi informasi yang cepat, dimana pengguna bisa mengikuti berita terkini, tren, serta topik yang diminati. Selain itu, media sosial dapat digunakan untuk membangun jaringan profesional, mencari peluang kerja, dan memperluas koneksi di bidang tertentu. media sosial juga memainkan peran begitu penting dalam mendukung kreativitas, edukasi, dan hiburan. Di platform-platform ini, pengguna dapat menampilkan karya kreatif mereka seperti fotografi, ilustrasi, dan video. serta menerima respons dari audiens, yang dapat mendorong perkembangan mereka. Dalam hal edukasi, media sosial menyediakan konten yang bermanfaat, seperti tutorial, artikel informatif, dan materi

belajar, yang mudah diakses oleh berbagai kalangan. Selain itu, media sosial menawarkan hiburan melalui berbagai konten menarik, mulai dari humor hingga cerita inspiratif. Dengan beragam fungsi ini, media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern, memenuhi kebutuhan sosial, profesional, dan pribadi penggunanya.

B. Remaja

Masa remaja adalah tahap penting antara anak-anak dan orang dewasa yang berlangsung sekitar usia 12 hingga 18 tahun. Selama masa ini, remaja menghadapi berbagai perubahan dalam tubuh, pikiran, dan perasaan. Proses pencarian identitas serta perubahan fisik yang cepat sering membuat mereka merasa tertekan atau bingung. Selain itu, hubungan dengan orang-orang terdekat, baik teman sebaya maupun keluarga, dapat memperburuk kondisi mental mereka, menjadikan masa remaja sebagai periode yang penuh tantangan.

C. Seni Post Internet

Seni post-internet adalah aliran seni yang muncul seiring dengan perkembangan internet dan budaya digital. Seniman dalam aliran ini menciptakan karya yang menggabungkan elemen-elemen dunia maya, seperti media sosial, meme, dan estetika visual yang dihasilkan oleh teknologi. Karya seni ini sering kali memadukan bentuk digital dan fisik, serta mengeksplorasi dampak internet terhadap identitas, komunikasi, dan pengalaman manusia, menantang batasan antara kehidupan online dan dunia nyata.

D. Facebook

Facebook adalah aplikasi media sosial yang memfasilitasi komunikasi antar penggunanya, memungkinkan mereka untuk berbagi konten pribadi dan terhubung dengan orang lain di berbagai belahan dunia. Sejak didirikan oleh Mark Zuckerberg pada tahun 2004, Facebook telah berkembang dari sebuah platform untuk mahasiswa Harvard menjadi situs yang digunakan oleh orang-orang dari berbagai latar belakang. Platform ini menawarkan berbagai fitur seperti pengiriman pesan, berbagi gambar, dan membuat grup diskusi.

E. Instagram

Sebagai platform berbasis visual, Instagram memungkinkan orang untuk mengunggah dan berbagi foto serta video. Pengguna dapat menyesuaikan konten mereka dengan filter dan efek, serta berinteraksi dengan orang lain melalui komentar, suka, dan pesan langsung. Instagram juga menawarkan fitur Stories yang memungkinkan pengguna membagikan momen singkat yang hilang setelah 24 jam. Aplikasi ini populer di kalangan

remaja dan dewasa muda sebagai cara untuk mengekspresikan diri dan tetap terhubung dengan dunia.

F. Discord

Discord adalah aplikasi komunikasi yang menggabungkan teks, suara, dan video, yang awalnya populer di kalangan gamer. Namun, Discord sekarang digunakan oleh berbagai jenis komunitas, dari pendidikan hingga seni, dengan fitur server yang memungkinkan pengguna untuk mengorganisir diskusi dan berbagi berbagai konten secara langsung dan mudah.

G. DeviantArt

Dikenal sebagai salah satu situs seni terbesar, DeviantArt adalah platform di mana seniman dapat mengunggah karya seni mereka dan terhubung dengan anggota lain dari seluruh dunia. Didirikan pada tahun 2000, situs ini mendukung berbagai bentuk seni, baik tradisional maupun digital, dengan memberi ruang bagi anggota untuk berinteraksi dan berkolaborasi.

H. Behance

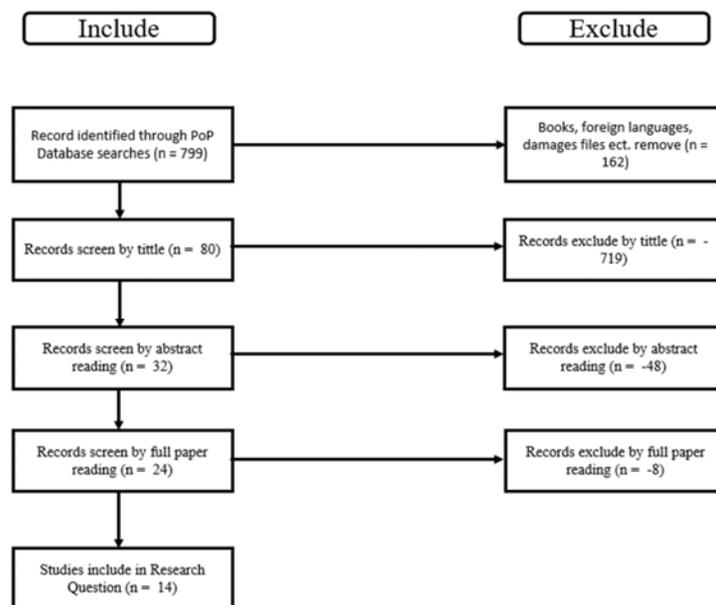
Dengan didirikannya pada tahun 2005, Behance telah menjadi salah satu situs populer bagi para profesional kreatif untuk menampilkan portfolio mereka. Platform ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi para desainer dan ilustrator untuk mendapatkan pengakuan, tetapi juga membuka peluang kolaborasi serta hubungan dengan klien atau perusahaan yang membutuhkan jasa kreatif.

3. METODE PENCIPTAAN

Pendekatan sistematis dalam tinjauan literatur ini menggunakan metode *systematic literature review* (SLR) untuk menyaring dan mengumpulkan bukti yang memenuhi standar yang telah ditetapkan. Dengan mengumpulkan banyaknya hasil data penelitian yang mengarah kepada bidang kesehatan mental remaja saat mereka menggunakan sosial media sebagai tempat aman bagi mereka mencurahkan segala kreativitas serta perasaan mereka. Artikel-artikel dalam penelitian ini berbasis dari database ScienceDirect dan juga Tujuan dari tinjauan ini adalah untuk memeriksa, merangkum, dan mengantisipasi potensi dampak penggunaan teknologi digital berbasis aplikasi sosial media dalam mendukung kesehatan mental remaja melalui pendekatan seni post-internet. Tinjauan ini mengajukan beberapa pertanyaan penelitian untuk memahami bagaimana peran aplikasi digital yang terintegrasi

dengan unsur seni dapat berkontribusi pada perkembangan dan kesejahteraan mental remaja.

Untuk melakukan tinjauan literatur ini, penulis mengumpulkan artikel dari lima basis data ilmiah: Sage journals, Scencedirect, Taylor and Francis, frontiers, nor, dan ResearchGate. Dalam menganalisis sumber-sumber tersebut, penulis hanya mempertimbangkan dokumen yang relevan dengan bidang teknologi, seni dan juga kesehatan mental. Penulis memilih artikel yang diterbitkan dalam 10 tahun terakhir, yaitu antara tahun 2015 hingga 2024. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian penelitian sebelumnya di database Publish or Perish (PoP) yang sesuai dengan topik adalah "Digital Art" AND "Adolescents" AND "Mental Health".



Gambar 1.1 diagram PRISMA SLR

Struktur PRISMA berikut telah disesuaikan agar lebih mudah diterapkan oleh penulis dalam melaporkan setiap langkah dalam tinjauan sistematis. Mencangkup banyak hal mengenai kesehatan mental, post-internet art serta tingkah laku remaja masa kini dengan segala kebebasan yang mereka miliki untuk mengeksplor dunia internet yang luas.

A. Systematic Literature Review

Setelah mengidentifikasi 799 judul yang relevan dengan kata kunci, penulis melakukan pemindaian cepat untuk memilih judul yang paling prospektif. Judul artikel akan dipilih jika dianggap berkaitan dengan topik penelitian. Pada proses ini, penulis menemukan 80 judul yang sesuai, yang kemudian disimpan dalam log book penelitian agar lebih terstruktur. Logbook ini disusun dalam tabel yang dibagi menjadi kolom judul artikel, abstrak, tujuan penelitian, dan temuan penting dari setiap artikel. Logbook ini memudahkan penulis dalam menganalisis serta menemukan celah di antara penelitian-penelitian terdahulu yang dipilih. Data ini akan dianalisis dan disintesis menggunakan tinjauan pustaka sistematis, serta ditampilkan dalam bentuk tabel dan gambar yang relevan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Apakah keterlibatan dalam komunitas digital art di internet berkontribusi pada masalah mental di kalangan remaja?

Komunitas digital art di internet adalah wadah yang berkembang, menghubungkan seniman, kreator, dan pencinta seni di seluruh dunia untuk berbagi, memperkaya, dan mendiskusikan karya seni digital. Platform seperti DeviantArt, Behance, dan Instagram memberi ruang bagi seniman digital untuk mempresentasikan karya mereka kepada audiens global. DeviantArt, yang diluncurkan pada 2000, merupakan salah satu situs awal yang khusus memfokuskan diri pada seni digital, memungkinkan seniman untuk berbagi karya dan mendapatkan umpan balik dari komunitas yang luas (Burch, 2019). Tak hanya DeviantArt dan Behance saja, tapi juga Facebook, Instagram, Discord, dan Pinterest. Di sisi lain, Behance, yang didirikan oleh Adobe, menjadi platform bagi seniman profesional untuk memamerkan portofolio mereka dan menarik perhatian kolektor serta perusahaan (Heikkilä, 2014). Keterlibatan sebuah komunitas dengan seni dapat meningkatkan hubungan sosial, membantu perkembangan anak, mendorong perilaku yang mendukung kesehatan, mengasah keterampilan kognitif, mengurangi kelemahan, serta memperbaiki pengalaman dalam menghadapi penyakit akut, cedera, atau kondisi kronis, dan meningkatkan kesejahteraan serta kesehatan mental (Fancourt & Finn, 2019).

Seni post-art, sebagai kelanjutan dari seni postmodern, mengkritik batasan tradisional dalam seni serta norma sosial dan budaya. Artis mulai mengeksplorasi konsep-konsep yang lebih luas, fokus pada representasi sosial dan budaya (Siregar, 1997). Dalam gerakan ini, seni tidak hanya dilihat dari aspek visual tetapi juga dari sudut pandang politik, ekonomi, dan identitas, dengan menantang konsumerisme (Gans, 1974). Teknologi turut memainkan peran penting dalam mendekatkan seni ke masyarakat, sehingga seni post-art tidak hanya menjadi karya visual tetapi juga pernyataan sosial yang mengkritisi struktur kekuasaan yang ada (Hardjana, 1981). Walaupun partisipasi dalam seni dapat berkontribusi pada peningkatan kesejahteraan dan kesehatan mental, dampak penggunaan media sosial terhadap kesejahteraan afektif remaja masih belum sepenuhnya dipahami. Selain itu, sementara penelitian sebelumnya cenderung menekankan kesejahteraan sebagai suatu konsep yang tetap, penelitian tentang kesejahteraan sebagai keadaan afektif yang bersifat sesaat masih jarang dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memperluas pemahaman sebelumnya dengan menganalisis hubungan antara penggunaan media sosial oleh remaja dan kesejahteraan afektif mereka dalam momen tertentu (Fancourt & Finn, 2019; Twenge & Campbell, 2018; Kross et al., 2013; Shensa et al., 2018). Isu ini mencakup pengembangan pendekatan yang lebih terintegrasi dan berbasis bukti, yang dapat melibatkan pembuatan program intervensi yang mendukung penggunaan media sosial yang positif. Ini bisa meliputi pelatihan untuk remaja tentang cara menggunakan media sosial secara sehat dan efektif, serta penyediaan sumber daya yang membantu mereka memahami dampak emosional dari keterlibatan mereka di dunia maya. Selain itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut yang mempelajari dinamika ini secara lebih mendalam, agar kita dapat memahami faktor-faktor yang mempengaruhi kesejahteraan afektif remaja dan menciptakan lingkungan yang mendukung kesehatan mental mereka.

B. Bagaimana budaya digital art dan partisipasi dalam komunitas internet mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional remaja?

Budaya digital art tidak lengkap tanpa partisipasi aktif individu dalam komunitas digital art. banyak platform sosial digital memberikan ruang bagi remaja untuk mengekspresikan diri dan berbagi karya seni digital mereka, memperkaya keterampilan komunikasi dan membangun hubungan positif dengan sesama anggota komunitas. Hal ini juga membuka kesempatan untuk berkolaborasi dalam proyek seni online, di mana dukungan emosional dan pengakuan dari komunitas dapat menjadi

aspek penting dalam perkembangan sosial dan emosional mereka. Seni post-art, yang berkembang di tengah budaya digital, sangat relevan dalam konteks ini karena menyatukan berbagai elemen seni dan budaya digital, memungkinkan kolaborasi terbuka antara seniman dan audiens. Seni post-art mengkritik dan mengeksplorasi isu-isu sosial serta budaya, menciptakan ruang untuk ekspresi diri, kritik sosial, dan interaksi yang bermanfaat bagi remaja yang terlibat. Melalui seni ini, remaja dapat merasakan dukungan serta memperluas wawasan mereka mengenai masalah sosial yang lebih besar.

Namun, partisipasi dalam komunitas digital art tidak lepas dari tantangan. Meskipun banyak remaja yang merasa mendapatkan dukungan emosional dan pengakuan, terkadang masukan yang beragam dari audiens dapat memberikan tekanan, mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional mereka. Interaksi yang intens di dunia maya dapat mengganggu keseimbangan emosional, terutama bagi mereka yang sedang menghadapi tantangan pribadi seperti depresi atau harga diri yang rendah (Jackson, 2017).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan temuan dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menyajikan gambaran umum mengenai tren penelitian yang dilakukan oleh para peneliti di seluruh dunia terkait dengan post-internet-art dan kesehatan mental para remaja. Penulis menggunakan dua metode Systematic Literature Review (SLR) dan digabungkan. penelitian ini berbasis dari database ScienceDirect dan juga Tujuan dari tinjauan ini adalah untuk memeriksa, merangkum, dan mengantisipasi potensi dampak penggunaan teknologi digital berbasis aplikasi sosial media dalam mendukung kesehatan mental remaja melalui pendekatan seni post-internet. Tinjauan ini mengajukan beberapa pertanyaan penelitian untuk memahami bagaimana peran aplikasi digital yang terintegrasi dengan unsur seni dapat berkontribusi pada perkembangan dan kesejahteraan mental remaja. Penelitian diatas menyoroti peran penting komunitas digital art di internet sebagai platform dinamis bagi seniman, kreator, dan pencinta seni untuk berbagi dan mendiskusikan karya seni digital. Platform seperti DeviantArt dan Behance memberikan ruang yang signifikan bagi seniman untuk menampilkan karya mereka kepada audiens global, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hubungan sosial dan kesehatan mental. Keterlibatan dalam seni, termasuk seni digital, memberikan kesempatan bagi remaja untuk

mengekspresikan diri dan berkomunikasi, serta berkontribusi pada perkembangan emosional dan sosial mereka.

Selanjutnya, penggunaan teknologi dalam terapi seni menunjukkan bahwa media digital tidak hanya menawarkan pengalaman yang menyenangkan tetapi juga menciptakan peluang baru untuk interaksi yang dapat meningkatkan kreativitas. Meskipun demikian, masih terdapat kekurangan dalam studi yang mengeksplorasi penggunaan media digital dalam terapi seni, khususnya untuk remaja dengan disabilitas intelektual. Oleh karena itu, penting untuk melanjutkan penelitian yang lebih mendalam tentang hal ini guna memahami proses terapeutik yang terjadi. Akhirnya, penelitian ini mengungkapkan tren penelitian global yang menunjukkan minat yang berkembang terhadap hubungan antara seni, teknologi, dan perkembangan remaja. Secara keseluruhan, kajian ini menekankan bahwa seni dan teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kesejahteraan sosial dan emosional, serta perlunya perhatian lebih dalam memahami dampak partisipasi dalam komunitas seni digital. Berdasarkan hasil temuan, disarankan agar penelitian lebih lanjut difokuskan pada penggunaan media digital dalam terapi seni, khususnya untuk remaja dengan disabilitas intelektual. Studi mendalam diperlukan untuk mengeksplorasi proses terapeutik yang terjadi. Selain itu, penting untuk menggali lebih jauh peran komunitas seni digital, yang memberikan dampak pada perkembangan sosial dan emosional remaja, serta potensi untuk menciptakan ruang aman dan dukungan terapeutik yang efektif. Penelitian ini juga menekankan pentingnya teknologi dan seni dalam mendukung kesejahteraan mental dan sosial remaja.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul Shukor, N. A., & Tohid, M. S. (2022). Conceptualisation of myself who has tribulation on adulthood in the form of printmaking. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 7(SI9), 139–144. <https://doi.org/10.21834/ebpj.v7isi9.3936>
- Abri, K. A. S. Al, Mastouri, M., Bouyahia, Z., Haddad, H., Yasar, A. U. H., & Shakshuki, E. (2023). On the interest of extending Internet of Behaviors to Internet of Habits: A preliminary exploration. *Procedia Computer Science*, 224, 122–130. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.09.019>
- Andersen, K. R., Renza, V., & Fieseler, C. (n.d.). Report from the EU H2020 research and innovation project Artsformation: Mobilising the arts for an inclusive digital transformation mapping the socially engaged arts in Europe. <https://ssrn.com/abstract=3861625>
- Art_Museums_and_Digital_Cultures_ebook_2021_med_res. (n.d.).

- Bagus Sanjaya, D., & Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Hukum dan Kewarganegaraan, Ms. (n.d.). *ASESMEN AUTENTIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA*.
- Bevan Jones, R., Hussain, F., Agha, S. S., Weavers, B., Lucassen, M., Merry, S., Stallard, P., Simpson, S. A., & Rice, F. (2023). Digital technologies to support adolescents with depression and anxiety: A review. *BJPsych Advances*, 29(4), 239–253. <https://doi.org/10.1192/bja.2022.3>
- Bleazby, J. (2012). How compatible are communities of inquiry and the internet? Some concerns about the community of inquiry approach to e-learning. *E-Learning and Digital Media*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.2304/elea.2012.9.1.1>
- Burback, L., Brémault-Phillips, S., Nijdam, M. J., McFarlane, A., & Vermetten, E. (2023). Treatment of posttraumatic stress disorder: A state-of-the-art review. *Current Neuropharmacology*, 22(4), 557–635. <https://doi.org/10.2174/1570159x21666230428091433>
- Chai, Y., Xian, G., Wang, M., Guo, L., & Luo, S. (2024). Aging wisely: The impact of Internet use on older adults' mental health. *Journal of Affective Disorders*, 364, 139–145. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2024.08.076>
- Contemporary Art and Digital Culture. (n.d.).
- De Felice, F., Salzano, C., Baffo, I., Forcina, A., & Petrillo, A. (2024). Towards a sustainable digital manufacturing: A state of art. *Procedia Computer Science*, 232, 1918–1929. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.02.014>
- Demmer, T. R., Kühnapfel, C., Fingerhut, J., & Pelowski, M. (2023). Does an emotional connection to art really require a human artist? Emotion and intentionality responses to AI- versus human-created art and impact on aesthetic experience. *Computers in Human Behavior*, 148. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107875>
- Ding, Y. (2024). The influence of art therapy on adolescent identity development. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 40(1), 117–122. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/40/20240726>
- Dow, R., Warran, K., Letrondo, P., & Fancourt, D. (2023). The arts in public health policy: Progress and opportunities. *The Lancet Public Health*, 8(2), e155–e160. [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(22\)00313-9](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(22)00313-9)
- Draganidis, A., Fernando, A. N., West, M. L., & Sharp, G. (2024). Social media delivered mental health campaigns and public service announcements: A systematic literature review of public engagement and help-seeking behaviours. *Social Science and Medicine*, 359. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2024.117231>
- Działek, J. (2021). Evolution of the territorial field of art in a post-socialist city. Distribution patterns of private contemporary art galleries in Krakow, Poland, between 1989 and 2019. *City, Culture and Society*, 27. <https://doi.org/10.1016/j.ccs.2021.100402>

- Emmelkamp, J., Wisman, M. A., Nauta, M. H., Van Rijn, N. I. E., Dekker, J. J. M., & Christ, C. (2024). Preferences and perceived barriers for internet-based treatment among adolescents with anxiety or depressive disorders: A qualitative study. *Internet Interventions*, 38. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2024.100770>
- Eva Rahmah, M., & Nikita, J. (n.d.). Dampak penggunaan teknologi dan pameran virtual pada komunitas seni lokal selama pandemi. Universitas Trisakti Jl. Kyai Tapa (Issue 1).
- Graphia, S. R. (2022). Reframing trauma and instability: An art-based heuristic self-inquiry using photography and digital art-making to enhance cognitive restructuring.
- Guenther, A., Goerlich, V. C., Groneberg, E., & Groothuis, A. G. G. (2024). Short- and long-term effects of endogenous cortisol on personality traits and behavioural syndromes. *Animal Behaviour*, 211, 69–80. <https://doi.org/10.1016/j.anbehav.2024.03.001>
- Gwinner, K. (2016). Arts, therapy, and health: Three stakeholder viewpoints related to young people's mental health and wellbeing in Australia. *The Arts in Psychotherapy*, 50, 9–16. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2016.05.016>
- Hebi, M., Czamanski-Cohen, J., & Azaiza, F. (2022). Art therapy in the Arab world. *Arts in Psychotherapy*, 81. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2022.101969>
- Heinrich, B. (n.d.). Original article. www.epjournal.net
- How to create an art therapy paradigm for Generation Z in the post-epidemic era within contemporary media systems-Introduction to the design and iterative process of the Cyber Empath-Cyber Confessional project. (n.d.). <https://plumeplumelet.blogspot.com/>
- Innab, N. (2024). Securing the Internet of Health Things with certificateless anonymous authentication scheme. *Computers, Materials and Continua*, 80(2), 2237–2258. <https://doi.org/10.32604/cmc.2024.049608>
- Jean-Berluce, D. (2024). Creative expression and mental health. *Journal of Creativity*, 34(2). <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2024.100083>
- Jena, S. K., Barik, R. C., & Priyadarshini, R. (2024). A systematic state-of-art review on digital identity challenges with solutions using conjugation of IOT and blockchain in healthcare. *Internet of Things (Netherlands)*, 25. <https://doi.org/10.1016/j.iot.2024.101111>
- Kim, J., & Chung, Y. J. (2023). A case study of group art therapy using digital media for adolescents with intellectual disabilities. *Frontiers in Psychiatry*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1172079>
- Kong, S., & Han, K. A. (2023). A study on creative arts therapists' human rights sensitivity. *Arts in Psychotherapy*, 82. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2023.101996>

- Kumar, V., Pavitra, K. S., & Bhattacharya, R. (2024). Creative pursuits for mental health and well-being. *Indian Journal of Psychiatry*, 66, S283–S303. https://doi.org/10.4103/indianjpsychiatry.indianjpsychiatry_781_23
- Li, R., Fu, W., Liang, Y., Huang, S., Xu, M., & Tu, R. (2024). Exploring the relationship between resilience and internet addiction in Chinese college students: The mediating roles of life satisfaction and loneliness. *Acta Psychologica*, 248. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104405>
- Lu, X. (2023). Implementation of art therapy assisted by the internet of medical things based on blockchain and fuzzy set theory. *Information Sciences*, 632, 776–790. <https://doi.org/10.1016/j.ins.2023.03.044>
- Mackenzie, M. (2024). An exploration of the act of (digital) mark-making in the form of analogue drawings. **Telematics and Informatics*