

## OPTIMISME MASA DEPAN DAN IDE PENAKLUKAN DALAM KARYA BEEPLE

Agni Saraswati<sup>1</sup>, Nindya Galuh Fatmawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>memorabilia151@gmail.com, <sup>2</sup>nindyagaluhf@gmail.com

Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Magister Kajian Budaya, Sekolah Pascasarjana, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta,

### Abstrak

*Human One* merupakan karya seni instalasi berupa patung video kinetik yang terdiri atas 4 layar LED karya seniman Amerika, Beeple. Sejak dipamerkan pada tahun 2021, karya ini sukses menarik perhatian dunia karena karakternya dianggap sebagai orang pertama yang lahir di dalam Metaverse. Penelitian bertujuan untuk menganalisis konsep karya dari segi komentar sosial dan representasi psikologis dari *Human One* karya Beeple. Studi dilakukan untuk mengeksplorasi visual karakter sosok astronot dan representasi psikologis yang menyembunyikan narasi mengenai pencerahan sekaligus penaklukan alam oleh manusia. Penelitian menguak bagaimana *Human One* secara kritis menantang ego sekaligus spiritual manusia. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mengkaji objek masalah yang kemudian dianalisis menggunakan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa astronot merepresentasikan adanya keinginan penaklukan yang dikuasai ego manusia, namun terdapat *individuation process* yang dilalui manusia untuk memperoleh pencerahan, sesuai dengan teori psikologi analitik Carl Gustav Jung. Terdapat beberapa arketipe yang terlihat dominan dari karya tersebut, antara lain persona, *shadow*, dan *hero*.

**Kata kunci:** Human One, Beeple, Metaverse, seni digital

### Abstract

*Human One* is an installation art work in the form of a kinetic video sculpture consisting of 4 LED screens by American artist, Beeple. This work has successfully drawn worldwide attention since its debut in 2021, owing to the character's status as the first human to be born in the Metaverse. The study intends to examine the work's concept in terms of social opinion and psychological representation of Beeple's *Human One*. The study was carried out to investigate the visual character of the astronaut figure as well as the psychological representation that conceals the story of enlightenment and human conquering of nature. According to research, *Human One* poses a significant challenge to the human ego and spirituality. Object matters are investigated using qualitative descriptive method before being analyzed using a phenomenological approach. According to Carl Gustav Jung's analytical psychology theory, astronauts reflect the human Ego's desire for conquest, yet there is an *individuation process* that humans go through to reach enlightenment. *Persona*, *shadow*, and *hero* are among the archetypes that emerge prominently in this work.

**Keywords:** Human One, Beeple, Metaverse, digital art

## Pendahuluan

Teknologi digital memberikan manfaat luar biasa bagi peningkatan taraf hidup manusia, namun juga memberi dampak berbahaya bagi generasi muda yang belum dapat menggunakannya secara bijaksana (Du et al., 2024; Eriksson et al., 2023; Sion et al., 2023). Berdasarkan studi, 98% orang tua di Asia Tenggara mengizinkan anak-anak menggunakan perangkat elektronik. Motivasi utama adalah untuk melengkapi Pendidikan (80%), agar anak familiar dengan teknologi (68%), dan untuk hiburan (57%) (Unantenne, 2014). Namun, kemudahan akses tersebut berdampak pada ketergantungan pada teknologi, serta mampu meningkatkan resiko kriminalitas di dunia digital dari level ringan ke berat, seperti pornografi dunia maya (*cyber pornography*), intimidasi dunia maya (*cyber bullying*), dan peretasan dunia maya (*cyber hacking*) (Ige, 2020) (Rahayu, 2012). Selain itu, penyalahgunaan platform media sosial dapat menjadi media menyebarkan kekerasan teror, seperti yang terjadi di masjid Christchurch di Selandia Baru pada 2019 (BBC, 2020). Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan hadirnya pihak-pihak dari berbagai kalangan masyarakat, seperti seniman, untuk menggunakan teknologi digital secara bijaksana dan kreatif.

*Human One* adalah salah satu jawaban sekaligus contoh pemanfaatan seni digital untuk meningkatkan kesadaran manusia dan empati atas hilangnya rasa kemanusiaan akibat mekanisme dan percepatan teknologi digital. Karya seni instalasi itu berupa patung video kinetik karya seniman Amerika, Beeple, yang pertama kali dipamerkan pada tahun 2021 di Christie's Rockefeller Center (Dafoe, 2021). Beeple memiliki nama asli Mike Winkelmann, seorang desainer grafis yang mengerjakan berbagai karya seni digital termasuk film pendek, *loop Creative Commons* VJ, dan karya VR / AR. Setelah dia mulai merilis satu set *loop VJ Creative Commons* yang banyak digunakan, dia mengerjakan visual konser untuk Justin Bieber, One Direction, Katy Perry, Nicki Minaj, Eminem, Zedd, dan deadmau5. Dia telah membuat gambar setiap hari dalam grafik 3D dari awal hingga akhir dan memostingnya secara online selama lebih dari sepuluh tahun tanpa melewatkan satu hari pun (Beeple, n.d.). Selain sisi konsep *Human One* yang penting, seniman pun meraup untung finansial atas kerja kreatifnya, di mana karyanya terjual seharga sekitar \$29 million (Gaskin, 2021).

*Human One* adalah sosok manusia yang terus berjalan maju dan berpakaian seperti astronot, yang dianggap sebagai orang pertama yang lahir di dalam Metaverse. Ia muncul dalam kotak berputar yang terdiri dari empat layar LED monolitik. Karya ini merupakan metafora kemajuan manusia dan semakin kaburnya batas antara realitas nyata dan realitas virtual (Anapur, 2022). Metaverse sendiri adalah dunia berbasis internet virtual, di mana pengguna bergabung dengan Metaverse menggunakan kacamata VR dan antarmuka lain untuk berinteraksi bersama dan merasakan indra alami di dunia virtual (Far et al., 2022). Karya ini membuktikan kreativitas dan imajinasi tak terbatas oleh seniman melalui penggabungan sains, teknologi dan seni. Sebagai salah satu seniman digital terkemuka, Beeple dianggap fokus mengamati besarnya pengaruh seni yang dihasilkan secara digital dalam kehidupan sehari-hari pada masyarakat di era kontemporer. Budaya populer, isu sosial kemanusiaan dan politik sering terlihat pengaruhnya pada karya Beeple. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi visual karakter dan representasi psikologis. Studi ini akan mengungkapkan bagaimana *Human One* secara kritis menantang ego sekaligus spiritual manusia.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya mengenai Beeple, beberapa di antaranya yang ditulis oleh Irina Lyubchenko, berjudul *What is Art? NFTs, Beeple, and Art Connoisseurship in the 21st Century* (Lyubchenko, 2022). Lyubchenko menyelidiki NFT (*Non-Fungible Token*), dan mengkaji posisi Beeple dalam kanon sejarah seni. Menurutnya, Beeple mampu menandai kemunculan babak baru dalam sejarah seni rupa, dimana seniman berfungsi sebagai fasilitator interaksi sosial, bukan sebagai fasilitator pengalaman estetis, dan menekankan dimensi temporal dari pengalaman subjektif penonton terhadap waktu.

Penelitian lain dilakukan oleh Anna Notaro dalam *All That Is Solid Melts In The Ethereum: The Brave New (Art) World Of NFTs*. Ia mengeksplorasi NFT khususnya karya Beeple, *Everyday: The First 5,000 Days* (Notaro, 2022). Menurutnya, NFT adalah cerita yang rumit dan ambigu, cerita ini memadukan avant-garde dan konservatisme, anarkisme dan kapitalisme tekno-ilmiah dengan percikan gamifikasi. Ia meneliti isu hubungan antara seni dan pasar, perdebatan mengenai kepemilikan kolektif dan atau individu dalam estetika digital yang masih belum dapat terlindungi dengan eksklusif.

Berdasarkan temuan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki kesamaan dengan Lyubchenko dan Notaro, yaitu sama-sama meneliti karya Beeple, namun terdapat perbedaan dari segi *object matter* dan ruang lingkungannya. Kontribusi penelitian ini adalah mengisi kesenjangan atas kurangnya tulisan ilmiah mengenai *Human One* karya Beeple dari perspektif psikologi.

## Metode Penelitian

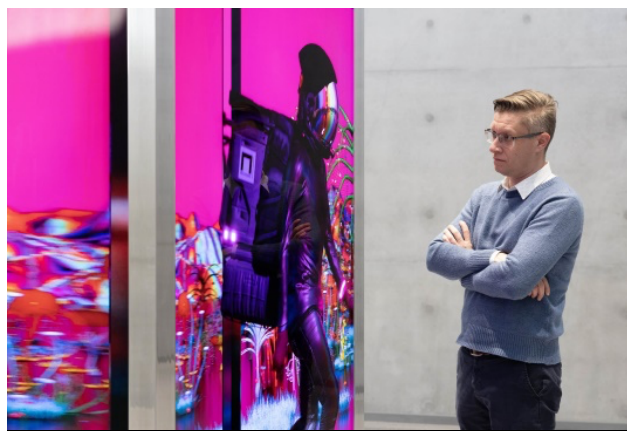
Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi yang menekankan analisis deskripsi dan mengidentifikasi fenomena atau peristiwa yang terjadi, dalam analisis berbentuk narasi. Termasuk dalam penelitian kualitatif adalah pencarian makna, pemahaman, dan pengertian tentang fenomena (Yusuf, 2019). Beberapa tahapan dalam metode ini adalah *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *verification data* (Miles, B. Matthew, Huberman, 1994). Secara detail, tahapan tersebut dilakukan melalui:

- 1) Langkah pertama adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan studi literatur dari jurnal penelitian, buku, majalah dan sumber berita online.
- 2) Reduksi data atau pemilihan data, dengan menyeleksi sampel objek, yaitu *Human One* karya Beeple, berupa patung video kinetik, empat layar video, logam aluminium, bingkai kayu mahoni, server media ganda: video (220,1 x 121,9 x 121,9 cm) (Wikimedia Commons, n.d.).
- 3) Data display dimulai dengan mengidentifikasi konsep seniman atas karya beserta aspek visualnya.
- 4) Verifikasi data dilakukan melalui analisis data dan interpretasi dengan pendekatan fenomenologis. Terakhir, penarikan kesimpulan melalui kesesuaian data dengan teori psikologi analitik Carl Gustav Jung dalam *The Archetypes and The Collective Unconscious*. Menurut Schutz (1973: 53), fenomenologis merupakan studi tentang realitas sosial, yaitu kumpulan objek-objek dan kejadian-kejadian dalam dunia sosial budaya yang terhubung dengan manusia dalam berbagai hubungan interaksi (Atkinson et al., 2001). Penelitian fenomenologi bertujuan untuk memahami fenomena manusia

dengan cara yang memperkaya pemahaman kita tentang pengalaman hidup sehari-hari. Fenomenologi dapat diadopsi mengeksplorasi makna unik dari setiap pengalaman edukatif atau fenomena (Manen & Adams, 2010).

## Pembahasan

Visual astronot sering menjadi inspirasi bagi seniman, di mana ia tampil dalam lukisan, patung, seni instalasi, dan fotografi. Tidak hanya *Human One*, tapi juga *Unidentified Unflying Objects* (fiberglass, perangkat elektronik, 180×100×100 cm, 2011) dan *Watching Puppet on the Moon* (cat akrilik pada kanvas, 200x300 cm, 2014) karya Heri Dono, serta *Memento Mori* (Quadratone print, 24 x 24 or 40 x 40 inci, Archival Ink Jet Print, 2010) karya Nicholas Kahn and Richard Selesnick. Berikut adalah beberapa yang mengambil visual astronot :



Gambar 1. *Human One* dan Bleeple

Sumber: <https://pbs.twimg.com/media/FqWPEe0aMAA4-RE?format=jpg&name=4096x4096>

Diakses pada 1 Januari 2024



Gambar 2. *Human One* dengan landscape berbeda - Bleeple

Sumber: [https://media.cnn.com/api/v1/images/stellar/prod/211029004422-03-beeple-human-one.jpg?q=w\\_2667,h\\_4000,x\\_0,y\\_0,c\\_fill](https://media.cnn.com/api/v1/images/stellar/prod/211029004422-03-beeple-human-one.jpg?q=w_2667,h_4000,x_0,y_0,c_fill)

Diakses pada 1 Januari 2024



Gambar 3. *Watching Puppet on the Moon* – Heri Dono  
Sumber: Arsip Studio Kalahan, 2019



Gambar 4. *Unidentified Unflying Objects* – Heri Dono  
Sumber: <https://www.artsy.net/artwork/heri-dono-unidentified-unflying-objects>  
Diakses pada 31 Desember 2023



Gambar 5. *Memento Mori* – Nicholas Khan & Richard Selesnick  
sumber:<https://media.artcodehost.io/resized/kopeikingallery/images/INCQxqrZRziY8RmtaX7wig.jpg/1920x1200.inside.INCQxqrZRziY8RmtaX7wig.jpg>  
Diakses pada 31 Desember 2023

Beberapa karya tersebut menunjukkan adanya kesamaan pola, dalam hal visual figur astronot yang dapat dikenali sebagai imajinasi kolektif. Heri Dono banyak menampilkan figur astronot sebagai lambang individu pembaharu dimana konsep dan karyanya lebih banyak mengkritisi dimensi sosial politik di Era Orde Baru di Indonesia. Konsep Nicholas Kahn dan Richard Selesnick dalam menghadirkan alam dengan adegan absurd, objek dan manusia berkostum aneh lebih kepada keinginan mereka untuk membawa atmosfer surealistik mengenai narasi pasca-apokaliptik atau masa depan yang utopis (Lim & Bone, 2022; Sjästad & F. Baumeister, 2023).

Narasi astronot dalam bidang ilmu, seni dan teknologi mulai marak menjadi primadona sejak peristiwa bersejarah di mana Neil A. Armstrong, Buzz Aldrin dan Michael Collins menjadi manusia pertama yang menginjakkan kaki di bulan selama misi Apollo 11 pada 1969 (NASA, 2019). Peristiwa ini memperlihatkan adanya kesamaan mimpi, fantasi, hasrat dan keingintahuan manusia untuk menjawab misteri kehidupan dan menjelajahi dunia yang lain. Beeple mengaktifkan imaji-imaji serta ingatan masa kanak-kanaknya akan narasi *science-fiction* dalam dirinya sehingga mampu menyajikan metafora dalam visual astronot tersebut, yang dalam hal ini penggambaran *hero* atau pahlawan.

Hal ini mengindikasikan kesesuaian dengan teori yang dijelaskan oleh Carl Gustav Jung mengenai adanya arketipe atau pola asal, yang bersifat universal dan diturunkan dari generasi ke generasi. Arketipe menentukan cara setiap orang memandang orang lain dan lingkungannya. Ketidaksadaran kolektif dimiliki semua ras dan kultur, di mana di dalamnya berisi arketipe (pola asal) yang berfungsi seperti fondasi bagi seseorang untuk bersikap, bertindak dan merespons lingkungan (Harbunangin, 2016). Dalam teori psikologi analitiknya, Jung mengemukakan: 1) Kesadaran personal yaitu ego yang mencakup perasaan dan pemikiran; 2) Ketidaksadaran personal yang mencakup kumpulan memori dan pengalaman yang mempengaruhi perilaku dan 3) Ketidaksadaran kolektif yang mencakup pengalaman bersama individu-individu lain yang berakar pada masa silam yang mempengaruhi kemiripan mitologi dan simbol, yang di dalamnya berisi arketipe (Harbunangin, 2016) (Jung, 1981). Dalam ketiga konsep di atas, seniman seringkali menjadi individu yang melakukan praktik berkesenian dengan memadukan kesadaran personal, ketidaksadaran personal dan kolektif.

Terlepas dari kenikmatan mengeksplorasi eksotisme dunia lain, para astronot mengalami beragam resiko demi kelangsungan hidupnya. Stres antar pribadi, isolasi dan kesepian yang ekstrim, kesulitan untuk fokus, kelelahan fisik, kurangnya dukungan dari bumi karena keterlambatan komunikasi, kerinduan pada rumah, dan depresi adalah beberapa masalah psikososial yang mungkin dihadapi kru dalam penerbangan luar angkasa jangka panjang (Oluwafemi et al., 2021)(Bettioli et al., 2018).

Proses ini bila dikaitkan dengan teori Jung, maka dapat dianggap sebagai bentuk lain dari adanya proses individuasi (*individuation process*) untuk mencapai realisasi diri (*self realization*). Semua pencarian ini berlangsung di saat-saat menyakitkan, yang disebut *creative illness*. Dalam proses tersebut, terjadi usaha untuk menyatukan kesadaran dan ketidaksadaran personal dan kolektif, yang tujuannya adalah harmonisasi dan realisasi diri agar menjadi pribadi yang matang dan seimbang dalam berkehidupan dengan orang lain, diri sendiri dan alam (Harbunangin, 2016). Seniman mengekspresikan pikiran dan emosi yang tertekan di alam bawah sadarnya dalam karyanya. Sebagai seorang seniman, Beeple pun melakukan proses

individuasi di mana pikiran dan ketidaksadaran dirinya terlibat dalam berproses artistik. Dalam teori Jung, ada pengembangan konsep mengenai beberapa karakter yang dimiliki seseorang. Berikut ini beberapa analisis mengenai karakter yang terdapat dalam *Human One*. Persona merupakan kepribadian yang ditunjukkan individu pada dunia karena tuntutan sosial. *Human One* memperlihatkan persona sosok laki-laki dewasa yang berjalan tegak dan mantap ke depan.

*Shadow* merupakan represi yang menampilkan kualitas yang tidak diketahui keberadaannya dan disembunyikan dari diri individu tersebut dan orang lain. Dalam karya ini tidak ada tokoh lain selain sang penjelajah, namun terdapat *environment* latar belakang yang silih berganti, mulai dari pemandangan gunung dan lautan, pepohonan warna-warni dengan hewan berupa kelinci, gedung-gedung perkotaan, dan lainnya. Visual *environment* tersebut pun terus diganti oleh sang seniman agar sesuai dengan konsep seni digital yang bersifat temporer dan tidak statis. Hal ini memungkinkan dialog terus-menerus antara seniman dan publik. Visual *unknown landscape* ini juga dapat menghadirkan gagasan mengenai kerusakan alam, seperti perubahan lingkungan, sekaligus kerapuhan manusia untuk berpindah ke tempat yang lebih baik demi menyokong kelangsungan hidupnya. Hal ini dirasa sesuai dengan imaji sang astronot sebagai penjelajah yang bertugas menyelidiki keberadaan dunia baru sebagai tempat tinggal manusia.

Alam seringkali menjadi inspirasi bagi seniman yang umumnya dihadirkan sebagai keindahan itu sendiri, baik dalam wujud visual keindahan alam, maupun dalam dimensi yang lain seperti ekonomi-politik, sosial dan budaya (Narendra, 2023). Visual alam dalam karya ini menjadi salah satu poin penting yang diangkat Beeple seiring dengan maraknya isu krisis lingkungan hidup, bencana alam, pemanasan global dan lain sebagainya.



Gambar 6. Screenshoot video Kelinci-kelinci di dalam *Human One*  
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=vuKj-CfrpzY&t=1017s>  
Diakses pada 1 January 2024

Anima merupakan sisi *feminine* pada laki-laki. Dalam karya ini tidak terlihat unsur *feminine* secara jelas, namun dapat terlihat dari adanya karakter hewan kelinci yang muncul di salah satu *landscape*. Kelinci terbilang sebagai hewan yang lembut, lambang kesuburan, nafsu, dan seksualitas (Davis & DeMello, 2003). Tetapi di sisi lain, kelinci mampu menyimbolkan perpaduan antara *feminine* dan maskulinitas.

*Hero* atau pahlawan termanifestasi dalam tindakan *Human One* yang tangguh dalam menempuh perjalanan di *virtual landscape* yang tak berujung. Arketipe yang dimiliki oleh

*Human One* adalah hero sekaligus *self* atau diri yang membebaskan diri dari ketidakmampuan dan penderitaan, sehingga berwujud manusia ideal yang memiliki keteguhan hati untuk bergerak maju, seakan mencari identitas dirinya.

Berdasarkan analisis di atas, *Human One* memiliki beberapa karakter sebagaimana dijelaskan oleh Jung dalam teorinya, sehingga karakter ini secara psikologis mampu menghadirkan berbagai persepsi positif dan negatif secara bersamaan. Persona dihadirkan dengan sosok yang menjadi perwujudan optimisme akan masa depan yang penuh dengan pencerahan. Visual *unknown landscape* seolah-olah menggambarkan adanya *shadow* yaitu represi mengenai ketidaktahuan, ketidakpastian dan ketakutan yang dialami seniman. *Hero* sekaligus *self*, tampil dalam wujud manusia yang memiliki keteguhan hati untuk bergerak maju.

### Simpulan

Penelitian ini mengkaji substansi atas konsep tentang perubahan sosial yang didorong karena kemutakhiran teknologi digital yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari manusia, dalam hal ini terkait persepsi atas nilai spiritualitas. Teknologi menciptakan kesan mekanis, percepatan, hilangnya 'rasa' karena kehadiran rasionalitas dan logika, seperti banyak terjadi di negara barat. Ketidakpastian situasi, kehampaan dan kesendirian divisualkan dengan cara yang meditatif sehingga mengarah pada nilai spiritualitas. Pengalaman estetika ini pun dapat dirasakan tidak hanya melalui konsep tersebut, tetapi juga saat melihat visual, medium, dan ukuran karya. Visualnya terwakili dari adanya sosok yang berjalan maju tanpa mencapai tujuan. Visual kedua berupa *unknown landscape* yang muncul silih berganti. Medium terwakili melalui penggunaan empat buah LED digital ditambah unsur ukuran karya skala 1:1 dengan manusia normal sehingga berhasil menghadirkan pengalaman realitas virtual yang sangat nyata.

Kesimpulan yang diperoleh dari keseluruhan visual dan konsep ini bahwa sosok *Human One* merepresentasikan semangat penjelajahan sekaligus penaklukan alam oleh manusia, dan sebaliknya, penjelajahan itu memungkinkan terjadinya proses pencerahan dalam pencarian jati dirinya untuk hidup berdampingan dengan alam. Adanya dualisme tersebut memberi gambaran mengenai dua kekuatan yang selalu ada dalam diri manusia. Terlihat optimisme dalam *Human One* sekaligus hasrat dan ego manusia dalam penaklukan alam. Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa arketipe yang terlihat dominan dari *Human One*, yaitu *persona*, *shadow*, dan *hero* sebagaimana dikemukakan dalam teori psikologi analitik oleh Carl Gustav Jung. Saran dan rekomendasi yang ingin disampaikan adalah harapan adanya penelitian ilmiah lain mengenai Bepple dari perspektif yang berbeda, misalnya sejarah ataupun lingkup estetika.



## Sumber Referensi

- Anapur, E. (2022). *Inside Beeple's HUMAN ONE, the Hybrid Artwork Telling the Story of the First Human Born in the Metaverse*. <https://www.widewalls.ch/magazine/beeple-human-one-hong-kong>
- Atkinson, P., Coffey, A., Delamont, S., Lofland, J., & Lofland, L. (Eds.). (2001). *Handbook of Ethnography*. SAGE Publications.
- BBC. (2020). *Brenton Tarrant: Pelaku penembakan dua masjid di Selandia Baru dipenjara seumur hidup, penyintas WNI sebut "hukuman apapun tidak bisa menggantikan kehilangan yang kami alami."*
- Beeple. (n.d.). *BEEPLE IS MIKE WINKELMANN*. <https://www.beeple-crap.com/about>
- Bettiol, L., De La Torre, A., Patel, D., Oluwafemi, F., Kamaletdinova, G., Singh, R. K., Heshani, U., Lakmal, Y., Rivolta, A., & Sorokin, A. (2018). Manned Mars Mission Risks Evaluation. *Proceedings of the International Astronautical Congress, IAC*.
- Dafoe, T. (2021). *Beeple Will Return to Christie's Next Month, This Time With an Actual, Physical Artwork (That Is Also an NFT)*. <https://news.artnet.com/market/beeple-returns-to-christies-with-artwork-part-nft-part-physical-sculpture-2027295>
- Davis, S. E., & DeMello, M. (2003). *Stories Rabbits Tell: A Natural and Cultural History of a Misunderstood Creature*. Lantern Publishing & Media. <https://www.amazon.com/Stories-Rabbits-Tell-Cultural-Misunderstood/dp/1590560442>
- Du, X., An, P., Leung, J., Li, A., Chapman, L. E., & Zhao, J. (2024). DeepThInk: Designing and probing human-AI co-creation in digital art therapy. *International Journal of Human Computer Studies*, 181. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2023.103139>
- Eriksson, J., Widén, P., Ferrari, S., & Hayashi, M. (2023). Digital reconstructions of picture galleries as art historical method: The virtual museum at the Royal Palace in Stockholm. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 29. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2023.e00268>
- Far, S. B., Bamakan, S. M. H., Qu, Q., & Jiang, Q. (2022). A Review of Non-fungible Tokens Applications in the Real-world and Metaverse. *Procedia Computer Science*, 214, 755–762. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.11.238>
- Gaskin, S. (2021). *Beeple's 'HUMAN ONE' NFT Sells for \$29 Million at Christie's*.
- Harbunangin, B. (2016). *Art & Jung: Seni Dalam Sorotan Psikologi Analitis Jung*. Antara Publishing.
- Ige, O. A. (2020). What we do on social media! Social Representations of Schoolchildren's Activities on Electronic Communication Platforms. *Heliyon*, 6(8). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04584>
- Jung, C. G. (1981). *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Routledge.
- Lim, S. S., & Bone, M. (2022). Optimism, debt accumulation, and business growth. *Journal of Behavioral and Experimental Economics*, 97, 101828. <https://doi.org/10.1016/J.SOCEC.2022.101828>
- Lyubchenko, I. (2022). What is Art? NFTs, Beeple, and Art Connoisseursheip in the 21st Century. *IFM Journal*. <https://doi.org/https://doi.org/10.32920/ifmj.v2i3.1532>

- Manen, M. Van, & Adams, C. A. (2010). Phenomenology. In P. Peterson, E. Baker, & B. McGaw (Eds.), *International Encyclopedia of Education* (pp. 449–455). Elsevier.
- Miles, B. Matthew, Huberman, M. (1994). Qualitative Data Analysis. In *CEUR Workshop Proceedings* (Vol. 1304). SAGE Publication.
- Narendra, Y. D. (2023). The Commons: Ekologi dan Politik Memandang Alam Membaca Kembali Mitos Tentang Keindahan Alam dan Relasinya dengan Manusia Melalui Karya Seni Media. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 11(11), 81–92. <https://doi.org/DOI : 10.36806/jsrw.v11i1.164>
- NASA. (2019). *July 20, 1969: One Giant Leap For Mankind*. <https://www.nasa.gov/history/july-20-1969-one-giant-leap-for-mankind/>
- Notaro, A. (2022). All That is Solid Melts in the Ethereum: the Brave New (Art) World of NFTs. *Journal of Visual Art Practice*, 21(4), 359–382. <https://doi.org/10.1080/14702029.2022.2129204>
- Oluwafemi, F. A., Abdelbaki, R., Lai, J. C. Y., Mora-Almanza, J. G., & Afolayan, E. M. (2021). A Review of Astronaut Mental Health in Manned Missions: Potential Interventions for Cognitive and Mental Health Challenges. *Life Sciences in Space Research*, 28, 26–31. <https://doi.org/10.1016/j.lssr.2020.12.002>
- Rahayu, F. (2012). Cyber Bullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi. *Jurnal Sistem Informasi*, 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.21609/jsi.v8i1.321>
- Sion, A., Czamanski-Cohen, J., Halbrecht-Shaked, O. C., Galili, G., & Cwikel, J. (2023). Self-correction, digital art making and stress reduction. *Arts in Psychotherapy*, 85. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2023.102060>
- Sjåstad, H., & F. Baumeister, R. (2023). Fast optimism, slow realism? Causal evidence for a two-step model of future thinking. *Cognition*, 236. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2023.105447>
- Unantenne, N. (2014). Mobile Device Usage Among Young Kids: A Southeast Asia Study. In C. Perlas (Ed.), *the Asianparent Insights* (Issue November). theAsianparent and Tickled Media Tickled.
- Wikimedia Commons. (n.d.). *Beeple, Human One*. Retrieved December 31, 2023, from [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Beeple,\\_Human\\_One.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Beeple,_Human_One.png)
- Yusuf, M. A. (2019). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan* (5th ed.). Prenamedia Group.