KOLABORASI EKSPERIMENTAL FOTOGRAFI DAN PROMPTOGRAPHY MENGENAI MAKNA RUMAH PADA REMAJA LAKI-LAKI

Rahmat Ayi Safaat[1], Firdaus Azwar Ersyad[2], Axel Ridzky Ramadhan[3]
[1,2,3] *Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl.Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40527*
rahmatas@student.telkomuniversity.ac.id, azwarersyad@telkomuniversity.ac.id,
axelramadhanridzky@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK: Pengkaryaan ini mengeksplorasi makna rumah bagi remaja laki-laki melalui pendekatan kolaborasi fotografi eksperimental dan *promptography. Promptography* merupakan sebuah inovasi terbaru dalam membantu seniman dalam eksplorasi ide untuk membantu menciptakan elemen visual warna dalam estetika. Elemen visual warna tersebut bisa diciptakan dengan membuat *prompt* atau perintah yang dikembangkan dengan skenario dan elemen warna hasil *promptography* tersebut di edit ulang menggunakan software editing untuk diselaraskan dan digabungkan menjadi karya hybrid dengan fotografi eksperimental. Melalui fotografi eksperimental kebebasan dalam berkarya dapat membantu representasi makna rumah pada remaja laki-laki, sementara *promptography* dapat merepresentasikan warna sesuai yang merepresentasikan berbagai keadaan emosional laki-laki. Fenomena yang diambil untuk eksplorasi kedua media tersebut merupakan representasi makna rumah pada remaja laki-laki, rumah tersebut memiliki berbagai macam representasi dan makna yang beragam diiringi dengan berbagai kondisi lingkungan, emosional, dan era digital. Namun, di tengah dinamika sosial dan digital, banyak remaja laki-laki mengalami kebingungan dalam memaknai serta merepresentasikan rumah sebagai tempat aman dan nyaman karena faktor maskulinitas yang membatasi cara berekspresi remaja laki-laki. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melibatkan representasi remaja laki-laki dalam memberikan makna rumah untuk menciptakan karya visual berbasis fotografi eksperimental dan *promptography*. Kolaborasi kedua pendekatan ini mampu merefleksikan emosi, identitas, dan pengalaman remaja laki-laki terhadap makna rumah.

Kata Kunci: Kolaborasi, Eksperimental Fotografi, *Promptography,* Hybrid, Rumah.

ABSTRACT: *This project explores the meaning of home for teenage boys through a collaborative approach combining experimental photography and promptography. Promptography is a recent innovation that helps artists explore ideas to create colorful visual elements in aesthetics. These visual color elements can be created by developing prompts or commands based on scenarios, and the color elements generated by promptography are then re-edited using editing software to harmonize and combine them into a hybrid work with experimental photography. Through experimental photography, the freedom to create can help represent the meaning of home for teenage boys, while promptography can represent colors that reflect various emotional states of boys. The phenomenon explored through these two media is the representation of the meaning of home for teenage boys, which has various representations and meanings accompanied by different environmental, emotional, and digital era conditions. However, amid social and digital dynamics, many adolescent males experience confusion in interpreting and representing home as a safe and comfortable place due to masculinity factors that limit how adolescent males express themselves. This study employs a qualitative method by involving adolescent males in assigning meaning to home to create visual works based on experimental photography and promptography. The*

collaboration of these two approaches reflects the emotions, identities, and experiences of teenage boys regarding the meaning of home.
Keywords: *Collaboration, Experimental Photography, Promptography, Hybrid, Home.*

PENDAHULUAN

Semua manusia dari berbagai usia tentunya dapat merepresentasikan makna rumah, Terlepas dari pengalaman hidup setiap individu, rumah memiliki berbagai macam perspektif khususnya untuk remaja laki-laki berusia 18 sampai 21 tahun seiring dengan terukirnya momen yang dialami dan pengalaman hidup remaja tersebut hingga dapat merepresentasikan makna rumah bagi dirinya. Makna representasi rumah pada era digitalpun telah berkembang melampaui ruang fisik menjadi ruang afektif, hal ini dijelaskan dalam jurnal berjudul Digital Materialities yang menekankan bahwa rumah adalah ruang yang dibentuk oleh emosi, praktik sehari-hari, dan teknologi digital (Pink, S. Morgan, 2017)

Perkembangan teknologi dan globalisasi turut mempengaruhi cara remaja laki-laki menemukan makna mengenai rumah itu sendiri, dalam perkembangan teknologi tersebut memiliki banyak faktor yang mempengaruhi persepsi remaja laki-laki mengenai rumah. Dalam Jurnal Home and The World memperluas gagasan rumah sebagai ruang yang menghubungkan skala intim personal dan global (Blunt dan Sheringham, 2019). Pada kasus tersebut media sosial adalah tempat dimana para remaja berkumpul, bercerita dan berbagi pengalaman hidupnya, hal ini menyebabkan pertukaran informasi dan persepsi yang sangat cepat. Selain itu, lingkungan turut menjadi faktor penting, seperti dalam kasus tersebut ada remaja laki-laki yang menganggap keluarga sebagai makna rumah, sekelompok komunitas game yang menganggap bahwa bermain game adalah makna rumah sesungguhnya, adapula yang beranggapan bahwa pasangan lawan jenis adalah makna rumah yang sebenarnya. Akan tetapi semua tergantung kepada setiap individu itu sendiri, bagaiman cara individu itu menerima pengalaman hidup dan peristiwa yang dijalaninya.

Mengenai Mengenai kolaborasi tersebut penulis menemukan adanya keterkaitan antara media yang digunakan dengan topik yang dibahas, melalui media fotografi eksperimental dan promptography memiliki keterkaitan dalam merepresentasikan makna yang sesuai realita dengan berbagai sumbermemiliki kebebasan dalam merepresentasikan

makna tertentu, dan relevannya perkembangan teknologi pada industri seni yang dapat membantu seniman membuat inovasi baru untuk 4 menciptakan karya seni pada era digital. Sementara keterikatan topik dan medium mendukung adanya eksplorasi representasi makna rumah yang tentunya kompleks selaras dengan pemaknaan terhadap suatu hal pada era digital.

Mengenai pengkaryaan ini, penulis membuat karya yang berjudul rumah dimana kata rumah tersebut diambil sesuai dengan topik dan fenomena yang dibahas dan merupakan representasi rumah yang berbeda-beda pada setiap remaja laki-laki. melihat adanya fenomena Dimana para remaja laki-laki mencari jawaban akan representasi rumah tersebut. Fenomena ini terjadi karena banyak faktor seperti lingkungan, sosial, keadaan emosi setiap individu, dan pengalaman hidup yang setiap individu tentunya mengalami hal yang berbeda. Berbagai macam makna yang terkandung dalam kata rumah tersebut menjadi landasan pengkaryaan ini. Penulis terinspirasi untuk menciptakan sebuah karya hybrid atau kolaborasi dalam bentuk eksperimental fotografi dan promptography.

METODE PENELITIAN

Untuk karya ini, penulis menggunakan referensi dari buku dan artikel jurnal sebagai metode pendekatan deskriptif kualitatif untuk mencari data lebih mendalam mengenai kolaborasi kedua bidang dari eksperimental fotografi dan *promptography* menggunakan medium fotografi *Mix Media.*

HASIL DAN DISKUSI

Mengenai proses kreatif ini penulis berkolaborasi dengan GrokAI dengan menciptakan tiga karya dalam bingkai berbeda. Karya-karya yaitu hasil dari prompt “Rumah” yang buat skenario menggunakan kata “Warna abstrak” terkait dengan makna rumah. Prompt tersebut digunakan terus menerus hingga GrokAI dapat memberikan jawaban yang sesuai dengan kriteria yang dimaksud. Hasil warna gambar abstrak dari promptography dan dimasukan dalam semua hasil karya foto eksperimental. Pada karya utama hasil dari prompt dan fotografi eksperimental diedit dan digabungkan menjadi satu karya hybrid dengan menggunakan software editing photoshop dengan Teknik editing blending, liquify dan filter gallery ada karya utama ini juga terdapat kertas hologram yang dipotong menjadi bagian kecil sebagai mana merepresentasikan prompt yang menghasilkan banyak warna abstrak. Karya utama, kedua dan ketiga memiliki kesamaan yaitu penggabungan karya fotografi eksperimental dan promptography akan tetapi penggunaan kertas hologram hanya ada pada karya utama, alasan penggunaan kertas hologram pada karya utama merupakan bentuk dari representasi teknologi, prompt, dan berbagai perspektif remaja dalam merepresentasikan makna rumah tersebut. Penggunaan kertas hologram yang hanya ada pada karya utama tersebut juga merupakan bentuk dari hasil kesempurnaan promptography yang dihasilkan dan fotografi eksperimental.

Pra-Produksi

Gambar 1. Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Proses pengerjaan karya ini, penulis membuat sketsa yang menjadi acuan utama dalam membuat karya sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Pada sketsa tersebut berupa tiga karya foto dengan satu karya foto utama dan tiga bingkai hasil gambar *promptography*

Produksi

a. Pemotretan Eksperimental Fotografi

Pada proses produksi, dilakukan sesi pemotretan Bersama model pertama Perempuan, hobi, dan kerabat sebagai representasi rumah. Pada tahap pemotretan ini menghasilkan karya fotografi eksperimental yang dijadikan hasil karya utama.

Gambar 2 . BTS Fotografi eksperimental sebagai karya utama
(Sumber :Dokumen Pribadi, 2025, 2025)

Gambar 3. BTS Fotografi eksperimental karya kedua
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025, 2025)

Gambar 5. Hasil fotografi eksperimental karya utama
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025, 2025)

Gambar 6. Hasil fotografi eksperimental karya utama

(Sumber :Dokumen Pribadi, 2025, 2025)

Gambar 7. Hasil forografi eksperimental karya kedua

(Sumber :Dokumen Pribadi, 2025, 2025)

Gambar 8. Hasil fotografi eksperimental karya ketiga
(Sumber :Dokumen Pribadi, 2025, 2025)

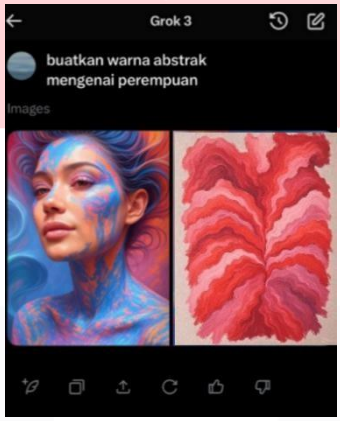
2. Promptography
   Pada proses pembuatan gambar *promptography* menggunakan *prompt* seperti berikut :

- Buatkan warna abstrak mengenai Perempuan sebagai representasi rumah.
- Buatkan warna abstrak mengenai kerabat sebagai representasi rumah.
- Buatkan warna abstrak mengenai hobi dan game sebagai representasi rumah.
- Mengapa warna tersebut digunakan dalam representasi rumah.
- Warna yang sesuai dengan arti representasi rumah Perempuan, kerabat dan hobi.
- Apakah warna abstrak yang digunakan memiliki arti mendalam dalam representasi rumah tersebut
- Seberapa cocok warna yang dihasilkan dan alasan kenapa warna tersebut sesuai dengan representasi rumah

Gambar yang dihasilkan oleh *promptography* tersebut berupa tiga warna abstrak yang diantaranya merepresentasikan tiga makna rumah bagi remaja laki-laki.

Gambar 9. Proses *promptography*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Gambar 10. Proses *promptography*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)



Gambar 11. Proses *promptography*

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Gambar 12. Proses *promptography*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Gambar 13. Proses *promptography*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Dalam proses pembuatan *promptography* tersebut menghasilkan tiga warna diantaranya adalah :

Warna abstrak yang pertama adalah representasi dari hobi. Warna merah muda memiliki arti kasih sayang dan kelembutan serta keharmonisan, sementara warna ungu memiliki arti kehormatan dan inspirasi.

Gambar 14. Hasil promptography representasi game
(Sumber :GrokAI)

Warna abstrak yang kedua merupakan warna cream, merah dan merah muda. Warna merah memiliki arti gairah dan cinta, warna cream memiliki arti kehangatan dan ketenangan sementara warna merah muda memiliki arti kasih sayang dan kepekaan atau perhatian.

Gambar 15. Hasil promptography representasi perempuan
(Sumber :Grok AI)

Warna abstrak yang ketiga merupakan representasi dari kerabat, warna ungu memiliki arti kreativitas, inspirasi dan kedamaian.

Gambar16. Hasil promptography representasi kerabat
(Sumber: GrokAI)

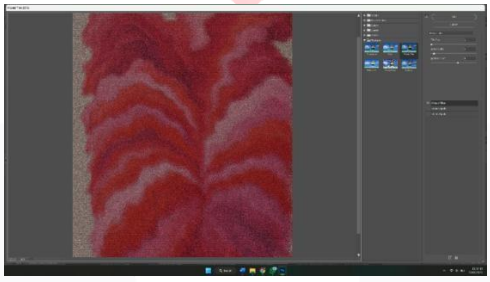
Pasca Produksi

1. Editing

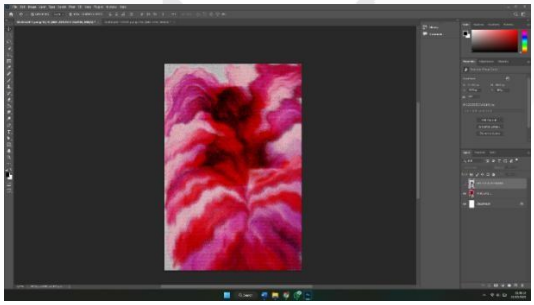
- Bingkai pertama
  Dalam proses editing pertama penulis memasukan hasil karya *promptography* warna abstrak merah, merah muda dan krim.

Gambar 16. Proses editing karya utama
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

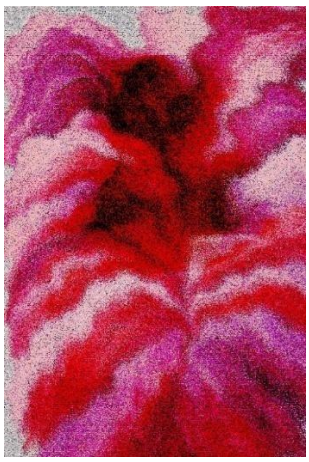
Proses selanjutnya yaitu memasukan *filter gallery* dengan efek *mosaic tiles* dan *ocean ripple.* Pada proses ini penulis menggunakan efek tersebut agar menciptakan makna ketegangan, kesedihan dan multitafsir sesuai dengan representasi rumah pada setiap individu yang berbeda beda.



Gambar 17. Proses editing karya utama
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)



Gambar 18. Proses editing *filter gallery* karya utama
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

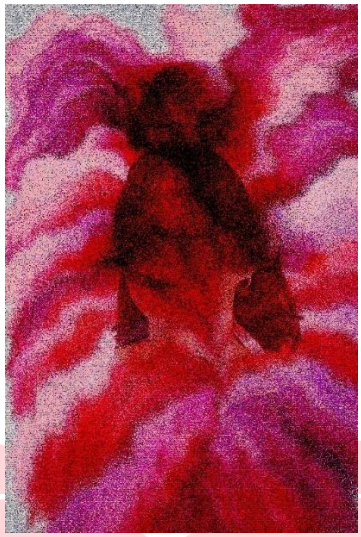


Gambar 19. Hasil editing warna abstrak karya utama
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Hasil editing warna abstrak kolase satu digabungkan dengan hasil foto eksperimental dengan menggunakan *blend linear burn.*

Gambar 1. Editing dan penggabungan karya
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Gambar 2. Editing dan penggabungan karya
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)



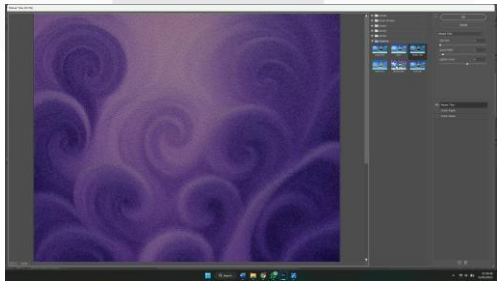
Gambar 3. Hasil karya akhir kolase satu

(Sumber :Dokumen Pribadi, 2025)

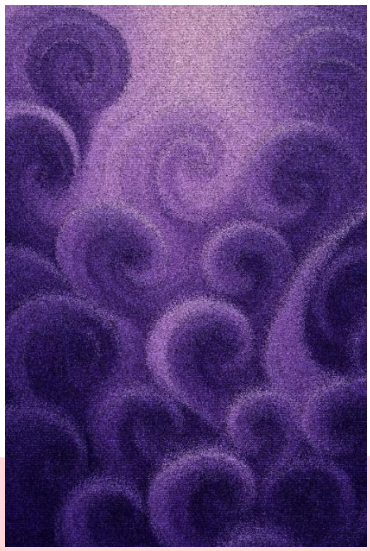
- Bingkai kedua

Dalam proses editing pertama penulis memasukan hasil karya *promptography* warna ungu. Pada proses editing pertama penulis menggunakan *filter gallery* dengan efek *mosaic tiles* dan *ocean ripple.*

Gambar 4. Proses editing karya kedua
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)



Gambar 5. Proses editing *filter gallery*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

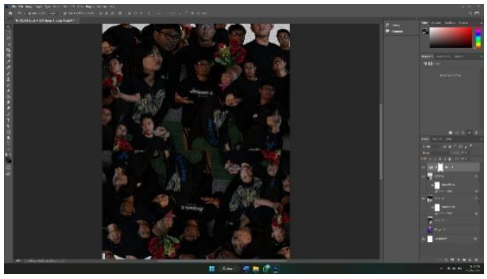


Gambar 6. Hasil editing warna abstrak karya kedua
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Hasil editing warna abstrak kolase dua digabungkan dengan hasil foto eksperimental dengan menggunakan *blend linear burn.*

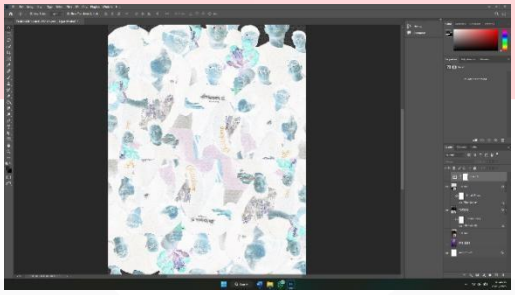
Gambar 7. Penggabungan karya
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Foto diedit dan diperbanyak objeknya memperlihatkan keakraban persahabatan sebagai representasi dari rumah, dalam foto tersebut dibuat dua bagian dengan bagian satu terbalik kebawah merupakan simbol dari persahabatan dan kerabat yang selalu ada disetiap kondisi.

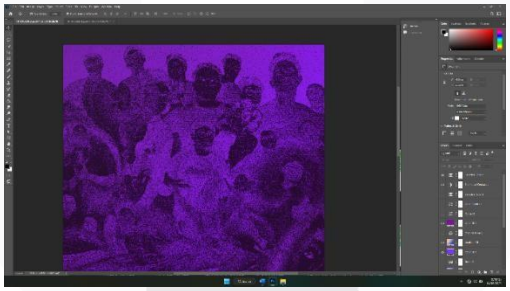


Gambar 8. Proses editing objek karya kedua
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

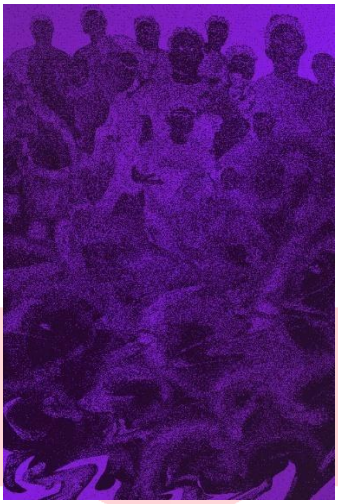
Proses editing dilanjut dengan menggunakan efek *negative* merupakan simbolis dari ketulusan pertemanan dan menerima segala perbuatan baik dan buruk.



Gambar 9. Proses editing *negative* karya kedua
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)



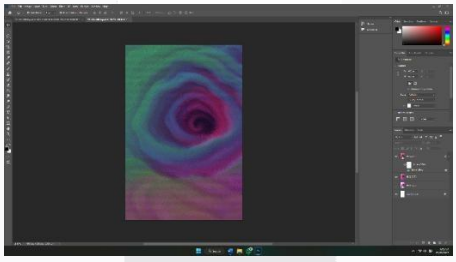
Gambar 10. Editing dan penggabungan karya
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)



Gambar 11. Hasil akhir karya kedua
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

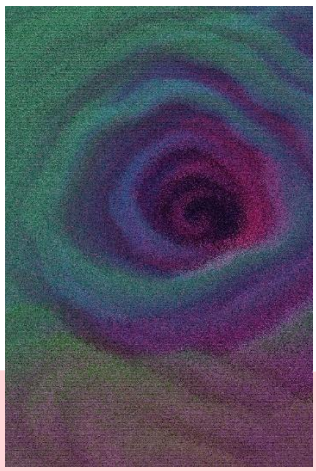
- Bingkai tiga

Dalam proses editing kolase empat penulis memasukan hasil karya *promptography* warna hijau dan ungu. Pada proses editing kolase empat penulis menggunakan *filter gallery* dengan efek *mosaic tiles* dan *ocean ripple.*



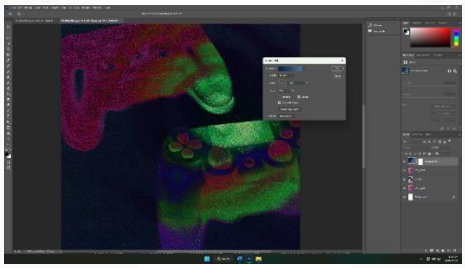
Gambar 12. Proses editing karya ketiga
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Gambar 13, Proses editing *fillter gallery*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

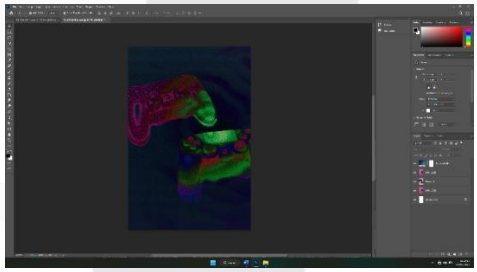


Gambar 14. Hasil editing warna abstrak karya ketiga
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

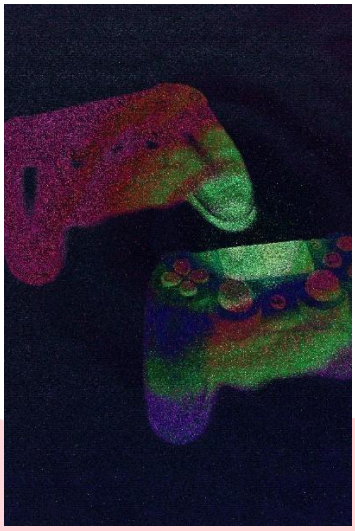
Hasil editing warna abstrak kolase empat digabungkan dengan hasil foto eksperimental dengan menggunakan *blend linear burn.*



Gambar 15. Editing dan penggabungan
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)



Gambar 16. Editing Final karya ketiga
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)



Gambar 17. Hasil karya ketiga

(Sumber : Dokumen Pribadi, 2025)

Karya Final

Gambar 18. Karya Final

(Sumber :dokumen pribadi)

Dalam konsep karya *rumah* ini penulis menampilkan visual hasil kolaborasi fotografi eksperimental dan *promptoghraphy* yang mengusung tema mengenai representasi rumah pada remaja laki-laki. Dalam karya tersebut penulis menggunakan representasi makna rumah berupa Perempuan, hobi (game) dan kerabat. Konsep ini bertujuan untuk menampilkan :

1. **Perempuan dengan abstrak warna merah**

Dalam gambar tersebut, terdapat sosok Perempuan yang merupakan representasi rumah bagi remaja laki-laki. Perempuan sering diasosiasikan sebagai rumah termasuk di Indonesia, dimana ibu atau figure Perempuan menjadi simbol kehangatan dan perawatan (Nilan, 2017). Perempuan pada karya berjudul *rumah* tersebut merupakan hasil dari fotografi eksperimental dan digabungkan dengan *promptography* yang membantu dari segi visual serta memiliki makna kehangatan dan cinta yang diciptakan oleh Perempuan. Corak merah seperti menyerap merupakan makna dari aura Perempuan dalam memberikan cintanya. Pada karya Perempuan tersebut merupakan karya utama dengan kertas hologram sebagai representasi dari ratusan *prompt* yang digunakan dalam membuat hasil gambar warna abstrak tersebut. Konsep penggabungan hasil dua gambar tersebut menghasilkan gambar yang *dreamy* sebagai representasi rumah.

2. **Game dan Hobi**

Dalam gambar tersebut merupakan representasi rumah dalam kategori hobi dan game, pada karya kedua tersebut penulis menggunakan teori dari Hand pada tahun 2017, yang mengutarakan bahwa game merupakan representasi dari ruang personal remaja laki-laki. Pada karya kedua tersebut juga mengusung tema dan konsep *psychedelic* sesuai dengan asumsi remaja terhadap kecanduan dalam dunia game hingga para remaja tidak bisa lepas dari game tersebut dan menganggap game adalah representasi dari rumah.

3. **Kerabat**

Dalam gambar tersebut, terdapat sosok banyak orang yang merupakan representasi dari rumah. Kerabat mewakili hubungan sosial yang membentuk makna rumah sebagai tempat kebersamaan atau konflik sesuai dengan teori oleh Blunt dan Sheringham pada tahun 2019. Kerabat dalam hal ini merupakan karya ketiga yang merepresentasikan rumah bagi remaja laki-laki karena sosok hadirnya kerabat pada remaja laki-laki menjadi rumah kedua selain representasi rumah

lainnya. Dalam hal ini kerabat merupakan sosok penting dalam perkembangan remaja laki-laki tersebut hingga membentuk pemikiran dan representasi rumah dalam hidupnya. Konsep dan tema yang diusung dalam karya ketiga tersebut meruapakan *negative photography* yang mereperesentasikan kerabat selalu ada pada setiap keadaan dan kondisi.

Gambar 19. Kolase Final
(Sumber :dokumen pribadi)

Bingkai *promptography* tersebut merupakan hasil dari proses pembuatan gambar dengan menggunakan *prompt* hingga gambar yang dihasilkan tersebut di edit menggunakan *software editing photoshop* dan digabungkan dengan hasil karya fotografi eksperimental. Ketiga bingkai tersebut merupakan warna abstrak yang sesuai dengan hasil fotografi eksperimental dalam segi pemaknaan dan visual. Dalam bingkai tersebut menampilkan proses hasil gambar *prompt* berurutan dari sebelah kiri hingga kanan yang merupakan hasil dari *promptography* yang di edit menggunakan *software editing photoshop*.

KESIMPULAN

Hasil karya akhir ini berfokus kepada kolaborasi eksperimental fotografi dan *promptography* mengenai berbagai makna rumah pada remaja laki-laki, pada karya *rumah* ini memungkinkan eksplorasi interdisipliner yang dapat mengintegrasikan seni fotografi eksperimental, persepsi, perkembangan teknologi era digital dan komunikasi sosial sesuai dengan teori *Visual Methodologies* (Rose, 2016) dan *Young and Visual Methods* (McGeeney, Thomson, 2019) . Pada hasil akhir karya ini menampilkan berbagai macam makna terkandung dalam sebuah kata “Rumah”, makna tersebut memiliki berbagai macam persepsi dan perspektif. Makna “Rumah” itu sendiri tidak hanya merujuk kepada bangunan fisik akan tetapi memiliki arti yang mendalam bagi setiap orang, khusunya untuk remaja laki-laki.

SARAN

Saran diperuntukkan untuk pembaca dan kepada mahasiswa yang memiliki ketertarikan untuk menciptakan karya kolaborasi antara fotografi eksperimental dan *promptography* agar bijak dalam menggunakan Artificial Intelligence khususnya dalam menggunakan *promptography* sebagai alat untuk berkolaborasi dengan seniman dalam menciptakan karya. Dalam hal ini Artificial Intelligence dilibatkan hanya sebatas membantu proses pembuatan karya bukan untuk membuat karya seni tersebut.

Penulis menganjurkan agar proses berkarya dapat berkolaborasi dengan media lain sesuai dengan perkembangan teknologi dan mengembangkan proses berkarya sesuai relevansi perkembangan zaman untuk terus menciptakan karya-karya yang belum pernah diciptakan.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

Ashila, M. A., Sintowoko, D. A., & Ersyad, F. A. (2024). *Visualisasi Phubbing Dalam Film Eksperimental Berjudul : Disconnected*.

Banks, M, & Zeitlyn, D. (2015). *Visual Methods in Social Research*.

Bridges, T., & Pascoe, C. J. (2014). *Hybrid masculinities: New directions in the sociology of men and masculinities.*

Cetina, K. K. (2021). *The visual politics of AI: From machine vision to algorithmic imagination.*

Cornell, R. W. (2005). *Masculinities*.

Elliott, K. (2016). Men and Masculinities. *Caring masculinities: Theorizing an emerging concept*.

Fitriani, A., Setya Watie, E. D., & Ersyad, F. A. (2021). *Personal Branding Mahasiswa Ilmu Komunikasi USM Geri Da Pinto Pada akun creator Tiktok*.

Gorman-Murray, A., & Bissell, D. (2018). *Mobile homes: The affective and material geographies of home.*

Grehenson, G. (2022). *Fenomena Quarter Life Crisis yang Melanda Anak Muda*. *and everyday life: Empirical studies on material visual practices*.

Hertzmann, A. (2018). *Can computers create art?* .

Kress, G., & van Leeuwen, T. (2020). *Reading images: The grammar of visual design*.

Kwartarini. (2012). *Keluarga menentukan prestasi dan kepribadian seorang remaja.*

Listyaningsih, U. (2015). *Jumlah anak ideal: Media sosial strategis untuk mempengaruhi persepsi remaja*. Retrieved from https://cpps.ugm.ac.id/jumlah-anak- ideal-media-sosial-strategis-untuk-mempengaruhi-persepsi-remaja/

Pink, S. M. (2017). *The safe hand: Gels, water, gloves, and the materiality of tactile knowing.*

Pratisti, W. D. (2021). *Menciptakan kondisi sejahtera bagi remaja.*
Setya Watie, E. D., Febriana, K. A., & Ersyad, F. A. (2018). *GAMBARAN PERAN LAKI- LAKI DALAM MAJALAH BOBO*.

Smith, H., & Dean, R. T. (2018). *Practice-led research, research-led practice in the creative arts*.

Sujarwo, A. (2014). *Perkembangan Remaja Laki-laki dan implikasinya terhadap Konseling.*

Sullivan, G. (2015). *Art practice as research: Inquiry in visual arts*.
Yuliana, F., & Santoso, A. (2023). *Representasi nilai kritik dan realitas sosial pada lagu "Kenakalan Remaja di Era Informatika" karya band Efek Rumah Kaca*.

Zylinska, J. (2020). *Nonhuman photography.*

Buku

Pink, S., & Leder Mackley, K. (2016). *Moving images and sensory ethnography: From the domestic to the digital*.

Hand, M. (2017). Digital materialities: Design and anthropology. *Digital photography*
Blunt, A., & Sheringham, O. (2019). Home and the world: New directions in home studies. *Cultural Geographies*, 26.

Boyd, D., & Marwick, A. (2015). New Media & Society. *Networked privacy: How teenagers negotiate context in social med*