

# *PLAYER*

## DESKRIPSI KARYA SENI



Oleh :

**Abyor Smaradewarisang Dthomas**

NIM 13134148

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2020**

# ***PLAYER***

## **DESKRIPSI KARYA SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Guna mencapai derajat Sarjana S-1  
Program Studi Seni Tari  
Jurusan Seni Tari



Oleh :

**Abyor Smaradewarisang Dthomas**

NIM 13134148

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2020**

## LEMBAR PENGESAHAN

DESKRIPSI KARYA SENI  
"PLAYER"

Oleh  
**Abyor Smaradewarisang Dthomas**  
NIM 13134148

Telah dipentaskan dan dipertanggung jawabkan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 2 Maret 2020

Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji,



Didik Bambang Wahyudi, S.Kar., M.Sn.  
NIP. 196006051982031005

Penguji Utama,



F. Hari Mulyanto, S.Kar., M.Hum.  
NIP. 195906041982031003

Pembimbing



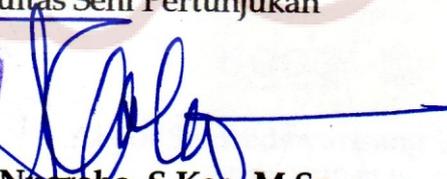
Dr. Silvester Pamardi, S.Kar., M.Hum  
NIP. 195811041981031001

Deskripsi Karya Seni ini telah diterima  
Sebagai salah satu syarat mencapai derajat sarjana S-1  
Pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta, 16 April 2020

~~Dekan~~ Fakultas Seni Pertunjukan



  
Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn  
NIP. 196509141990111001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Abyor Smaradewarisang Dthomas

NIM : 13134148

Tempat, Tgl. Lahir : Brebes, 3 April 1994

Alamat : JL. Raya Pentunjungan No.32 RT 06 / RW 01,  
Bulakamba, Brebes

Program Studi : S1 Seni Tari

Fakultas : Seni Pertunjukan

Menyatakan bahwa :

1. Karya tari dan Deskripsi Karya Seni dengan judul *Player* adalah benar-benar hasil karya cipta dan hasil susunan saya sendiri berdasarkan dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan merupakan jiplakan (plagiasi).
2. Untuk perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui karya tersebut dipublikasikan dalam media yang dikelola oleh ISI Surakarta untuk kepentingan akademik sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta Republik Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dengan penuh rasa tanggung jawab atas segala akibat hukum.

Surakarta, 20 Februari 2020

Pengkarya,



Abyor Smaradewarisang Dthomas  
NIM 13134148

## PERSEMBAHAN

Karya tari ini dipersembahkan untuk kedua orang tua yang teramat sangat saya cintai, Bapak Susilo dan Ibu Endang Lina Dekoni yang selalu mendoakan saya, mendukung saya secara moral maupun materil. Teruntuk keluarga saya, kakak dan adik saya yang sangat saya sanyangi. Tak ketinggalan saya persembahkan karya ini untuk sahabat-sahabat saya yang telah memberikan semangat, dukungan, motivasi serta kritik yang membangun. Terakhir saya persembahkan karya ini untuk Diah K. Susantio yang selalu menemani dan mendukung saya dari awal hingga akhirnya saya bisa menyelesaikan studi.

## MOTTO

"Aku tidak aneh, aku ini edisi terbatas"

"Berbuat baik kepada semua"

-Abyor Smaradewarisang Dhomas-

## ABSTRAK

DESKRIPSI KARYA TARI “*PLAYER*” (Abyor Smaradewarisang Dhommas, 2020) Tugas Akhir Penciptaan Seni Program S-1 Jurusan Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Surakarta..

Karya tari *Player* merupakan sebuah karya tari duet garapan baru yang mengangkat isu sosial masyarakat modern yang mengalami gangguan mental *Internet Gaming Disorder* (IGD). Karya ini dibawakan oleh dua penari yang berjenis kelamin laki-laki, sehingga karya tari ini masuk ke dalam jenis tari duet atau tari berpasangan. Dalam karya tari ini pengkarya mencoba menyampaikan kebiasaan serta perilaku para pengidap IGD, tanpa menceritakan sebuah alur di dalamnya. Karya ini mengambil fokus garapan pada proses kegagalan pengendalian diri hingga pada akhirnya kebiasaan yang dilakukan menjadi ketergantungan yang tidak terkontrol. Dalam karya ini lebih banyak menyampaikan ekspresi ketubuhan dimana banyak pola-pola tangan, gerak kejut dan pandangan mata.

Proses penciptaan karya tari ini terdiri dari tahap persiapan dan tahap penggarapan. Tahap persiapan dilakukan dengan melakukan observasi, mencari data melalui narasumber, diskografi maupun sumber tertulis. Tahap penggarapan dilakukan dengan menggunakan teori penciptaan yang dikemukakan oleh Alma Hawkins dimana proses penciptaan terdiri dari eksplorasi, improvisasi dan pembentukan. Dalam aplikasinya, proses penggarapan tersebut ditambah dengan tahap evaluasi.

Adapun untuk menjabarkan elemen-elemen dalam karya tari *Player* ini digunakan teori yang dikemukakan oleh La Meri. Dalam teori tersebut La Meri mengemukakan bahwa elemen-elemen dalam tari terdiri dari gerak, pola lantai, iringan atau musik tari, rias dan busana, tata cahaya, properti, serta waktu dan tempat pertunjukan. Karya tari ini pada akhirnya diharapkan dapat menambah kesadaran masyarakat akan pentingnya pengendalian diri, serta besar harapan bahwa karya tari ini dapat menjadi warna baru dalam dunia tari Indonesia.

**Kata kunci :** Karya Tari, Penciptaan, Tari Berpasangan, Tari Duet, *Internet Gaming Disorder*, Game, Permainan

## KATA PENGANTAR

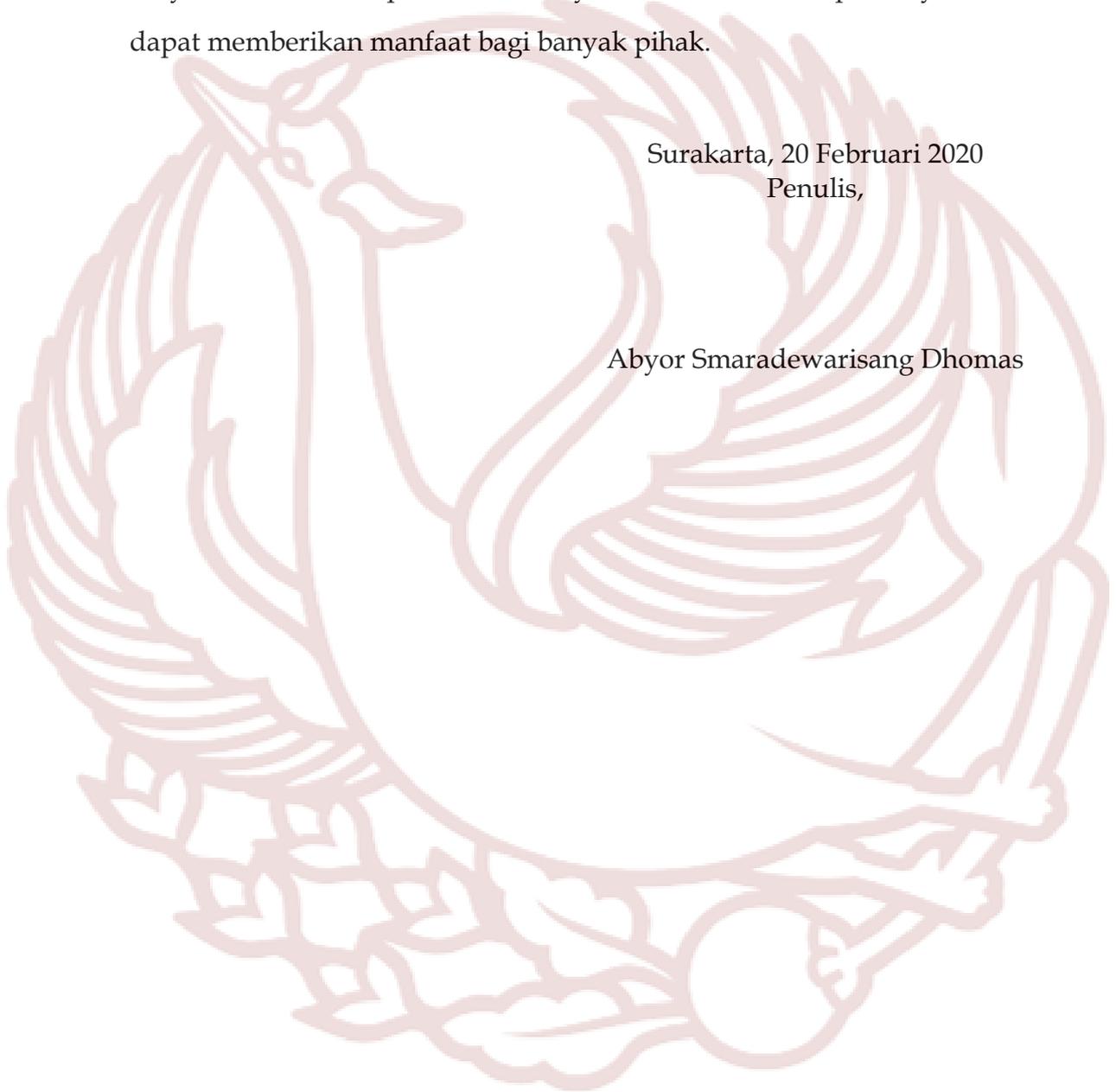
Puji dan syukur diucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menempuh penentuan Tugas Akhir Karya Seni "*Player*" dengan lancar. Karya ini sebagai syarat untuk menyelesaikan derajat sarjana S-1 Program Studi Seni Tari Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta. Karya Tari ini dapat ditempuh berkat masukan dan dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan kali ini pengkarya menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang telah memberikan dorongan serta doa dan semangatnya,
2. Dr. Drs Guntur, M. Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta
3. Dr. Sugeng Nugroho, S.Kar., M.Sn selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta,
4. Hadawiyah Endah Utami, S.Kar., M.Sn selaku Ketua Jurusan dan Dwi Rahmani, S.Kar., M.Sn selaku Ketua Program Studi Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta
5. Dr. Silvester Pamardi, S.Kar, M.Hum selaku pembimbing,
6. Suci Indah Pertiwi, Palupi Aji Setyaningsih Resti Martha Ontyka, R. Danang Cahyo sebagai Tim Management Produksi dan pendamping yang telah membantu Karya Tari *Player*,
7. Sigit Pratomo S.Sn sebagai komposer sekaligus pemusik dalam Karya Tari *Player*,
8. Karuna Sabdho Caroko sebagai penari dalam Karya Tari *Player*, serta semua yang tidak bisa disebut satu persatu.

Karya Tari ini masih jauh dari sempurna, untuk itu sangat dibutuhkan kritik, saran, serta masukan yang membangun demi perbaikan karya ini. Besar harapan bahwa karya tari beserta deskripsi karya seni ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak.

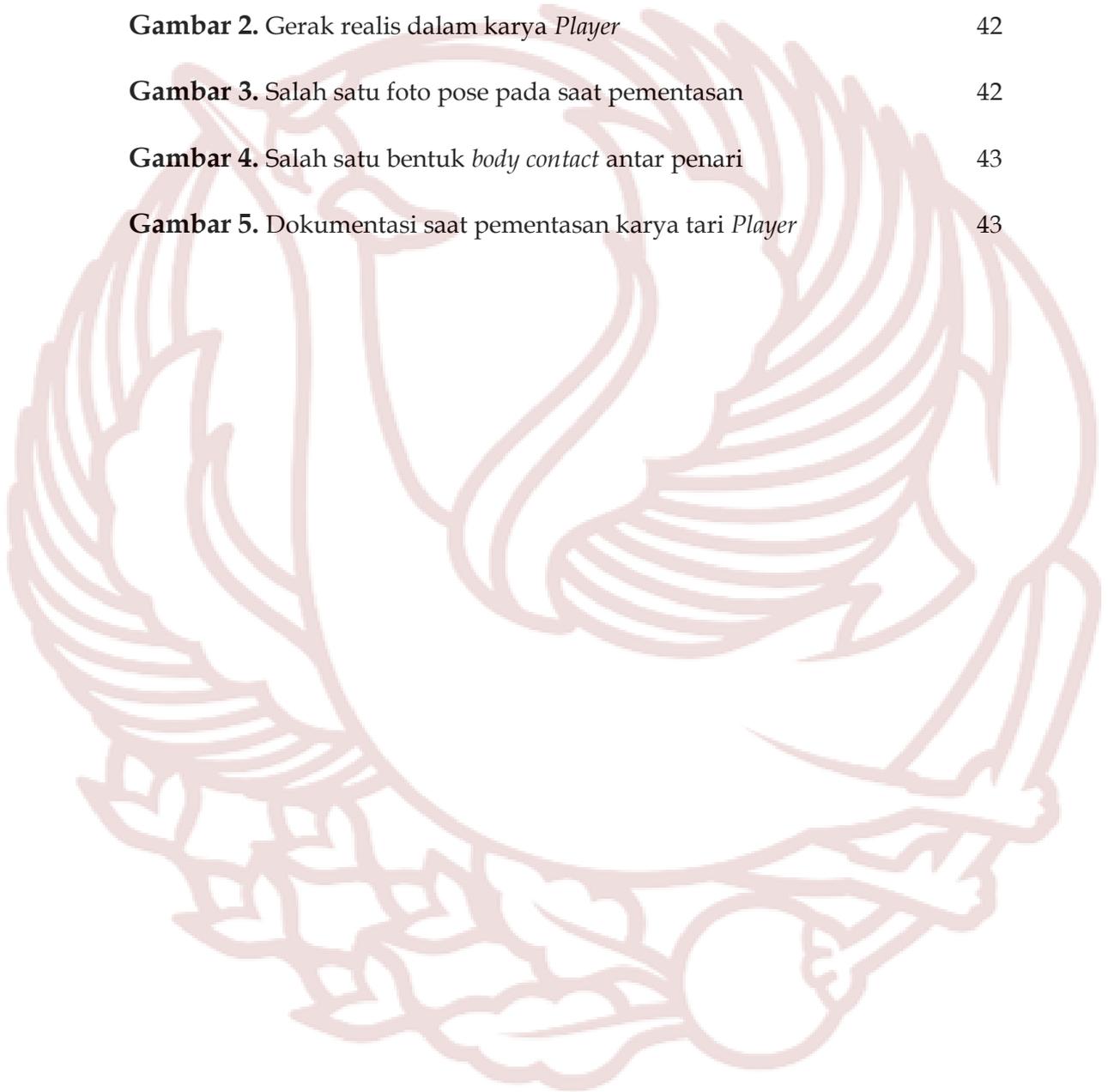
Surakarta, 20 Februari 2020  
Penulis,

Abyor Smaradewarisang Dhomas



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Kostum karya tari <i>Player</i> (tampak depan dan belakang)	31
<b>Gambar 2.</b> Gerak realis dalam karya <i>Player</i>	42
<b>Gambar 3.</b> Salah satu foto pose pada saat pentas	42
<b>Gambar 4.</b> Salah satu bentuk <i>body contact</i> antar penari	43
<b>Gambar 5.</b> Dokumentasi saat pentas karya tari <i>Player</i>	43



## DAFTAR TABEL

**Tabel 1.** Skenario garap karya tari *Player*

32



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	iii
<b>PERSEMBAHAN</b>	iv
<b>ABSTRAK</b>	v
<b>KATA PENGANTAR</b>	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	viii
<b>DAFTAR TABEL</b>	ix
<b>DAFTAR ISI</b>	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang	1
B. Ide Gagasan	4
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Tinjauan Sumber	7
1. Sumber Tertulis	7
2. Diskografi	8
E. Kerangka konseptual	9
F. Metode Kekaryaan	11
1. Pengumpulan Data	11
a. Observasi	11
b. Wawancara	12
c. Studi Pustaka	13
2. Analisis	13
3. Penyusunan Laporan	13
G. Sistematika Penulisan	14

**BAB II PROSES PENCIPTAAN KARYA**

A. Tahap Persiapan	16
1. Observasi	16
2. Pemilihan Materi	17
3. Pemilihan Penari	18
B. Tahap Penggarapan	19
1. Eksplorasi	20
2. Improvisasi	21
3. Pembentukan	21
4. Evaluasi	23

**BAB III DESKRIPSI KARYA**

A. Sinopsis	24
B. Gerak	24
C. Pola Lantai	26
D. Iringan atau Musik Tari	27
E. Rias dan Busana	29
F. Tata Cahaya	31
G. Skenario Garap	32
H. Pendukung Sajian	34

**BAB IV REFLEKSI KEKARYAAN** 35**BAB V PENUTUP** 37**DAFTAR PUSTAKA** 38**GLOSARIUM** 41**LAMPIRAN I** 42**LAMPRAN II** 44

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Permainan atau yang biasa disebut *games* bukan lagi menjadi hal yang asing dalam kehidupan masyarakat di masa sekarang ini. Dampak globalisasi dan perkembangan *gadget* atau alat komunikasi berpengaruh besar dalam penyebaran *games* di kehidupan masyarakat. *Games* bukan lagi menjadi hal yang dicari sewaktu-waktu saat kita merasakan kebosanan atau kepenatan, tetapi menjadi suatu hal yang kemudian menjadi sebuah kebiasaan. Adanya *games* itu sendiri tentunya memiliki dampak dalam kehidupan, baik itu dampak terhadap diri sendiri maupun dampak terhadap masyarakat luas. *Games* dapat mengubah hidup seseorang, dan memiliki dampak positif serta negatif (Ade Hernaya, 2018).

Salah satu dampak negatif adanya *games* adalah kecanduan terhadap *games*. Hal tersebut yang menjadi dampak negatif paling signifikan dalam kehidupan masyarakat sekarang ini. Hingga pada tahun 2012 salah satu dampak negatif tersebut mulai marak dialami masyarakat di dunia yang kemudian dikenal dengan *Internet Gaming Disorder*. Dari sinilah pengkarya mengamati bahwa peran *games* dalam kehidupan saat ini telah merubah pola hidup dari sebagian besar masyarakat. Pengkarya kemudian tertarik untuk mengangkat dampak negatif dari penggunaan *games* itu menjadi ide dasar dari sebuah karya tari dengan judul *Player*.

*Games* atau permainan elektronik adalah kegiatan bermain dalam *setting virtual* yang menstimulasi lingkungan, diimplementasikan melalui perangkat alat seperti komputer, laptop, tablet, handphone, konsol,

televisi dan lain-lain (Ratna,2014:139). *Games* memiliki beberapa jenis, diantaranya *arcade game*, *console game*, dan *Internet Gaming*.

*Internet Gaming* saat ini merupakan permainan yang menggunakan jaringan internet, permainan ini juga merupakan permainan yang paling banyak digemari. *Internet gaming* memiliki dua jenis permainan yaitu *Massively Multiplayer Online Games* (MMOs) yang memungkinkan beberapa pemain bermain bersama yang didasarkan pada atensi dan kompetisi (Kuss, 2013). Selain itu, ada *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPGs) merupakan *games* paling digemari dan menjadi *internet gaming* yang paling populer, karena mendorong pe-mainnya untuk bermain relatif sesuai dengan keinginannya (Kuss, 2013). MMORPGs merupakan salah satu jenis inovasi dalam *internet gaming* yang memungkinkan para pemain saling ter-hubung dan bermain bersama (Griffiths, Davies & Chappell dalam Hussain & Griffiths, 2008). Hal ini berarti para pemain tidak hanya bermain *game* saja, tetapi dapat berinteraksi dan melakukan obrolan dengan pemain yang lainnya. Pada akhirnya kegiatan bermain *games* memiliki dampak yang positif diantaranya, menghibur diri, pemain dapat melakukan sosialisasi dengan pemain lain tanpa dibatasi ruang dan waktu serta para pemain bisa sekaligus mempelajari bahasa asing. Dalam beberapa permainan yang berbasis strategi, permainan tersebut melatih respon dan kecepatan pemainnya dalam berfikir, sehingga hal tersebut dapat melatih fokus terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya.

*Internet Gaming* tidak hanya memberikan dampak positif terhadap pemain tetapi hal yang lebih banyak menjadi sorotan adalah dampak negatif dari *internet gaming*. Pemain cenderung tidak bisa mengelola waktu

setelah bermain *game*, karena Bermain *game* menjadi sebuah keharusan bagi sebagian orang. *Game* secara tidak langsung memberi pengaruh adiktif pada penggunanya, dengan kata lain mereka bisa kecanduan bermain *game* karena tidak bisa meninggalkan *game*. Terlalu ketergantungan dengan keberadaan *game* itu sendiri menjadi sangatlah tidak sehat, baik itu dipandang dari sisi kesehatan mental maupun fisik. Dampak candu tersebut kemudian dikenal dengan istilah *Internet Gaming Disorder*.

*Internet Gaming Disorder* merupakan kondisi psikologis yang ditandai dengan terjadinya gejala kecanduan terhadap *games* secara *online*, dewasa ini menunjukkan peningkatan prevalensi di berbagai negara. Kondisi ini terjadi pula di Indonesia, meskipun belum ada penelitian yang secara khusus menghitung prevalensi IGD. Pada tahun 2013, gangguan kecanduan *games* melalui internet masuk dalam daftar "kondisi mental yang harus diteliti" pada sebuah publikasi gangguan mental yang diterbitkan American Psychiatric Association. (Heryana, 2018)

*Internet Gaming Disorder* secara langsung berdampak pada perubahan perilaku pengidapnya, adapun perubahan yang terjadi cenderung merupakan perubahan yang negatif. Menurut American Psychiatric Association dalam buku *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5):

*Internet gaming addiction* berkaitan dengan berbagai macam dampak negatif, antara lain merusak hubungan dalam kehidupan nyata, mengganggu aktivitas masa lalu, tidur, pekerjaan, pendidikan, sosialisasi, dan hubungan. Obsesi terhadap permainan menimbulkan kemunduran hubungan di dalam kehidupan nyata, kurang perhatian, agresif dan sikap bermusuhan, stres, disfungsi koping, prestasi akademik rendah, masalah dengan memori verbal, merasa tidak bahagia dan sendirian. Selain itu, dampak psikosomatis yang dapat terjadi antara lain masalah tidur dan beberapa masalah psikosomatis lainnya (2013).

Di masa sekarang ini IGD menjadi hal yang disorot dunia internasional, tak terkecuali Indonesia. Namun di Indonesia sendiri kesadaran masyarakat akan IGD serta cara penanganannya cenderung kurang. Pengkarya tertarik dengan fenomena kelainan mental yang merujuk pada *Internet Gaming Disorder* (IGD) untuk dijadikan sebuah karya tari. Karya ini mengangkat kecenderungan generasi muda yang kecanduan dan terlalu bergantung dengan *internet gaming* sehingga pada akhirnya berdampak pada kelainan mental yang merujuk pada *Internet Gaming Disorder*.

### B. Ide Gagasan

*Internet Gaming Disorder* (IGD) yang sedang marak terjadi di berbagai belahan dunia menarik pengkarya untuk mengangkat fenomena tersebut ke dalam sebuah karya tari baru. *Internet Gaming* lebih banyak menjadi sorotan karena dampak negatif yang ditimbulkan dari *internet gaming*. Morahan Martin dan Schumander mengatakan bahwa "*Internet gaming disorder* merupakan salah satu bentuk penggunaan internet yang secara berkelanjutan berhubungan dengan penggunaan internet yang bersifat patologis" (Charlton & Danforth, 2010). Istilah Patologi sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti ilmu tentang penyakit. Sehingga dari sinilah dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* atau internet secara berlebihan pada akhirnya akan berdampak pada timbulnya penyakit.

Adapun dampak penggunaan *internet gaming* yang tidak wajar pada akhirnya menimbulkan dampak adiktif atau yang biasa disebut kecanduan. Fadji Kirana dalam *Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern* menyebutkan bahwa:

Di dalam DSM-5 (2013) dijelaskan bahwa *internet gaming addiction* berkaitan dengan berbagai macam dampak negatif, antara lain merusak hubungan dalam kehidupan nyata, mengganggu aktivitas masa lalu, tidur, pekerjaan, pendidikan, sosialisasi, dan hubungan. Obsesi terhadap permainan menimbulkan kemunduruan hubungan di dalam kehidupan nyata, kurang perhatian, agresif dan sikap bermusuhan, stres, disfungsi koping, prestasi akademik rendah, masalah dengan memori verbal, merasa tidak bahagia dan sendirian. Selain itu, dampak psikosomatis yang dapat terjadi antara lain masalah tidur dan beberapa masalah psikosomatis lainnya (2015:3).

Adapun gejala yang dituliskan di atas menjadi fokus dalam garap tari ini. Dari gejala-gejala tersebut pengkarya kemudian mencari informasi lebih banyak mengenai IGD, kemudian diolah dan dieksplorasi hingga kemudian muncul keterkaitan antara judul karya, gerak, musik, kostum serta berbagai unsur lain yang dapat mendukung visualisasi karya yang mengacu pada ide garap tersebut.

Eksplorasi gerak yang dilakukan berupa pencarian pola-pola gerak yang relevan dengan kegiatan bermain *games* tanpa batasan waktu. Selain itu pemilihan gerak juga terpecah pada gejala-gejala yang dialami oleh seorang pengidap *Internet Gaming Disorder*. Selain itu dalam karya ini juga pengkarya tidak terpaku pada suatu alur atau cerita tertentu. Pada akhirnya gerak-gerak yang ada dalam karya tari ini merupakan pola-pola gerak yang digunakan sebagai ekspresi dan visualisasi dari seorang pengidap *Internet Gaming Disorder*.

*Player* kemudian dipilih sebagai judul untuk karya tari ini. Kata *player* sendiri berasal dari bahasa Inggris yang berarti "pemain". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pemain berarti orang yang bermain (bola, biola, drama, film, dan sebagainya). Jadi dapat diartikan pemain ini sebagai seorang yang bermain *Internet Gaming*. Sedangkan *Internet Gaming*

sendiri merupakan bahasa Inggris yang jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia yaitu jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komunikasi elektronik. Sehingga pada akhirnya dapat ditarik kesimpulan bahwa judul *Player* sendiri dipilih sebagai bentuk visualisasi seorang pemain *Internet Gaming*.

Dalam karya tari ini pengkarya menjadikannya sebagai sebuah karya yang hanya ditarikan oleh dua penari saja, atau yang biasa disebut dengan duet. Karya duet dipilih sebagai bentuk pengungkapan pengidap *Internet Gaming Disorder* yang cenderung susah bersosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini mengacu pada beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemain MMORPG lebih memilih teman *online*-nya dibandingkan teman di dunia nyata, mereka lebih menyukai menghabiskan waktu dengan teman *online*-nya, mereka merasa bahwa kebutuhan sosial mereka terpenuhi dari teman *online* (DSM-5, 2013)

### C. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan pengkarya menggarap karya tari *player* adalah untuk menambah wawasan tentang adanya *internet gaming disorder* sebagai salah satu jenis kelainan mental masyarakat yang sedang marak di masa sekarang ini. Selain itu karya ini akan menyadarkan masyarakat akan bahaya perilaku adiktif terhadap *internet gaming* yang akan berakibat pada penyimpangan perilaku atau penyakit mental yang sering dikenal dengan *mental disorder*. Selain itu karya tari ini juga bertujuan untuk menambah pengalaman dalam berkarya, serta dapat menuangkan pola pikir dan perilaku pengkarya ke dalam karya tari ini.

Diharapkan karya tari *player* ini nantinya akan bermanfaat untuk menambah keberagaman karya dan nantinya dapat menjadi bahan

masuk untuk penelitian lanjutan baik dalam bentuk karya tari maupun karya tulis dikemudian hari.

#### D. Tinjauan Sumber

Tinjauan sumber dibutuhkan dalam sebuah proses garap untuk menambah referensi dan meninjau kembali sumber – sumber yang akan digunakan dalam penelitian ini. Tinjauan sumber juga bertujuan untuk membuktikan orisinalitas dari karya tari. Adapun tinjauan sumber yang diperlukan dalam proses pengkaryaan diantaranya adalah diskografi, sumber tertulis serta wawancara.

##### 1. Sumber tertulis

Sumber tertulis diharapkan dapat menjadi penunjang data-data yang pada akhirnya menjadi penguat dalam proses eksplorasi karya. Adapun sumber tertulis nantinya merupakan sumber yang berkaitan dengan Internet Gaming Disorder. Beberapa sumber tertulis yang pengkarya dapatkan dari jurnal, laporan penelitian, artikel maupun tulisan lainnya yang kemudian pengkarya gunakan sebagai bahan untuk memperkuat konsep garap dan eksplorasi karya, diantaranya:

Jurnal “Dampak Permainan *Elektronik Game* Pada Ikatan Emosi Enak dan Hilangnya *Sense Of Place* Anak Pada Ruang Terbuka di Kelapa Gading Jakarta Utara” oleh Ratna, tahun 2014. Jurnal ini menjabarkan tentang budaya bermain *games* yang telah mengalami perubahan, salah satunya diakibatkan oleh adanya media dan elektronik *games*, yang sebelumnya berorientasi dengan ruangan dan melibatkan gerakan fisik sekarang menjadi cenderung diam dan tidak bergerak.

Jurnal “Kecanduan *Games Online (Internet Gaming Disorder)*” oleh Ade Hernaya, tahun 2018. Jurnal ini menjabarkan tentang Kecanduan *Games*

Online. Dimana penderita tidak bisa mengontrol perilakunya dalam bermain *games*, yakni prioritas dalam bermain *games* lebih tinggi dibanding kegiatan harian atau aktifitas lainnya. Mulai dari gejala yang di alami penderita hingga cara menanganinya.

Jurnal "*Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern*" oleh Fadjri Kirana Anggarani, diterbitkan Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada Vol 23, No. 1, Juni 2015. Jurnal ini menjabarkan tentang bagaimana seseorang bisa mengalami kecenderungan *Internet Gaming Disorder*, apa saja indikasi perilaku yang mengidapnya, serta bagaimana menanggulangi atau cara *men-treatment* untuk gangguan tersebut.

## 2. Diskografi

Diskografi digunakan sebagai referensi untuk membuat karya tari dengan cara melihat beberapa video tari yaitu :

- a. Karya tari Danang Pamungkas tahun 2007 dengan judul karya *Mirror*. Dalam karya ini menginspirasi tentang teknik-teknik yang dilakukan oleh dua orang penari.
- b. Ferry Dwi Lambang tahun 2017 dengan judul *Mata Koin*. Motif-motif gerak dalam karya tari mata koin sebagai inspirasi.
- c. Karya Danang Ramadhan tahun 2018 dengan judul *Cita Bapa* karya ini menginspirasi tentang perjalanan hidup seseorang.
- d. Karya tari Mayla Monica tahun 2014 dengan judul *SCHIZOPHRENIA*. Karya ini menginspirasi tentang sindrom seseorang.

Karya tari diatas yang di jadikan referensi dalam penciptaan karya tari *Player*, diantaranya yang berkaitan dengan karya tari duet, karya tari

yang berkaitan dengan sindrom seseorang, karya tari yang berhubungan dengan laku kehidupan seseorang. Diskografi dilakukan bukan berarti meniru, melainkan dijadikan acuan ide dalam proses kreatifitas melalui imajinasi dan eksplorasi.

### E. Kerangka Konseptual

Melihat maraknya sebuah penyimpangan sosial yang berupa *Internet Gaming Disorder* (IGD) kemudian menarik pengkarya untuk mengangkat isu ini ke dalam sebuah garapan tari. Untuk menuangkan fenomena ini, diperlukan sebuah acuan yang dijadikan sebagai konsep garap. Hal ini diperlukan pengkarya sehingga proses yang dilakukan selama penciptaan karya ini menjadi lebih terarah. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh pengkarya mencakup proses eksplorasi, improvisasi dan pembentukan. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins yang berjudul *Creating Through Dance*:

Tiga metode dalam mencipta sebuah karya tari berupa; (1) Eksplorasi: a) menentukan judul/topik/tema ciptaan melalui cerita, konsepsi; b) Berfikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi dan menafsirkan tentang tema yang dipilih. (2) Improvisasi: a) percobaan-percobaan memilih, membedakan, mempertimbangkan, membuat harmonisasi, dan kontras-kontras tertentu; b) menentukan intergasi dan kesatuan terhadap berbagai percobaan yang telah dilakukan. (3) Pembentukan: a) menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan; b) menentukan kesatuan dengan parameter yang lain, seperti gerakan dengan iringan, busana dan warna; dan c) pemberian bobot seni (kerumitan, kesederhanaan dan intensitas) dan bobot keagamaan.

Dari pemaparan tersebut, kiranya relevan dengan apa yang akan dilakukan pengkarya dalam karya tari. Pengkarya melakukan eksplorasi dengan berfikir, berimajinasi dan mencoba menafsirkan apa yang dialami oleh pengidap *internet gaming disorder*. Kemudian melakukan improvisasi

dengan memilih dan mengolah gerak yang kiranya kontras dan bisa menggambarkan pola perilaku pengidap IGD. Pada akhirnya pengkarya melalui proses pembentukan dengan menggabungkan pola-pola gerak yang sudah dieksplorasi, dengan musik, kostum, serta bagian-bagian lain yang akhirnya melengkapi karya tari ini.

Dalam karya tari ini gerak yang disajikan berupa gerak yang relevan dengan kegiatan bermain *games* tanpa batasan waktu. Selain itu pemilihan gerak juga terpecah pada gejala-gejala yang dialami oleh seorang pengidap *Internet Gaming Disorder*. Hal tersebut berarti dalam karya ini pengkarya tidak terpaku pada suatu alur atau cerita tertentu. Sebuah karya tari yang tidak menggunakan cerita atau alur disebut dengan non literal. Menurut Sri Rochana Widyatutieningrum dan Dwi Wahyudiarto, non literal adalah susunan tari yang semata mata diolah berdasarkan penjelajahan dan penggarapan keindahan unsur unsur gerak, ruang, waktu, dan tenaga (2011: 80). Pada akhirnya gerak-gerak yang ada dalam karya tari ini merupakan pola-pola gerak yang digunakan sebagai ekspresi dan visualisasi dari seorang pengidap *Internet Gaming Disorder*.

Untuk mengulas elemen-elemen dalam karya tari ini, pengkarya menggunakan teori yang dikemukakan oleh La Meri dalam bukunya yang berjudul *Elemen-Elemen Dasar Komposisi Tari* terjemahan Soedarsono (1975). Berhubungan dengan bentuk atau wujud nyata karya tari *Player* maka membahas tentang elemen-elemen tari seperti gerak, pola lantai, iringan, rias busana, tata cahaya, properti, tempat dan waktu pertunjukan. Teori ini digunakan untuk memperkuat pemaparan unsur-unsur karya tari "*Player*".

## F. Metode Kekaryaannya

Penyajian karya tari agar mencapai hasil yang baik adalah menggunakan metode kekaryaannya yang prinsipnya merupakan suatu cara kerja untuk memahami lebih dalam tentang obyek atau karya tari yang akan disajikan. Metode ini dilakukan untuk merumuskan langkah-langkah yang digunakan untuk menelaah semua yang berkaitan dengan karya tari, sehingga dapat menemukan penafsiran tentang semua persoalan yang di hadapi dengan penyelesaian seperti yang diharapkan. Langkah-langkah tersebut antara lain adalah.

### 1. Pengumpulan Data

Proses kreatif yang pengkaryanya lakukan dalam pengumpulan data untuk mrngkontruksi ide gagasan antara lain observasi langsung terhadap obyek yang terkait, wawancara dan studi pustaka.

#### a. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan terhadap suatu objek. Ini merupakan langkah awal pengkaryanya dalam mengumpulkan data-data terkait dengan ide gagasan. Pada tahap awal proses ini, pengkaryanya melakukan observasi dengan cara bergabung di komunitas *games* yang ada di sebuah aplikasi yang bernama *Discord*. Selama melakukan observasi, pengkaryanya mulai merasakan bahwa sebagian besar dari masyarakat yang kecanduan *games* atau para pengidap IGD sendiri pada akhirnya bisa mengesampingkan kegiatan atau kehidupan sehari-hari yang biasa mereka lakukan hanya untuk bermain *game*. Selain itu pengkaryanya juga para mengamati masyarakat yang secara tidak langsung selalu mengisi waktu senggang mereka dengan bermain *games*. Parahnya beberapa dari mereka

beranggapan bahwa hal tersebut sudah menjadi keseharusan yang dilakukan sehingga mengabaikan kegiatan yang lain, akan tetapi tidak menutup kemungkinan untuk berinteraksi secara langsung.

Hasil observasi yang bisa ditarik bahwa para pengidap IGD biasanya juga melakukan interaksi sosial, hanya saja media yang mereka gunakan untuk berinteraksi pada umumnya adalah *game*. Tentu saja hal-hal yang dibahas oleh mereka pun adalah hal-hal yang berhubungan dengan *game*. Selain itu pergaulan atau interaksi yang dilakukan oleh mereka biasanya tidak dengan sembarang orang bisa dilakukan, artinya para pengidap IGD ini biasanya hanya berinteraksi di dunia *game* tentu saja dengan mereka yang sesama penyuka atau pecinta *game*. Tak jarang juga kita temui dimana mereka juga memiliki kelompok atau komunitas *games*. Hal-hal tersebut dapat dikorelasikan dengan fenomena sosial yang terjadi sekarang ini, dimana *game* sudah menjadi media penting dalam kehidupan sebagian besar masyarakat di dunia.

#### **b. Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara lisan untuk menggali lebih dalam data dan informasi dari narasumber. Informasi dari narasumber untuk menunjang proses kekaryaannya ini. Narasumber yaitu Albertus Satria Nanda Pratama merupakan atlet *games* dalam dunia *e-sport* (olahraga elektronik). Kemudian Rohmat Suminaring Putro sebagai pecandu *game*. Dari wawancara tersebut pengkaryanya mendapat informasi mengenai *game* yang saat ini sudah menjadi sebuah cabang olahraga elektronik atau *e-sport*, kebiasaan yang dilakukan para pemain/pecandu *game*, serta bagaimana mereka melakukan interaksi sosial dengan masyarakat luas.

### c. Studi Pustaka

Selain melakukan pengumpulan dengan observasi dan wawancara, pengkarya juga melakukan pencarian data melalui data-data tertulis yang berhubungan dengan ide gagasan, yang dalam hal ini meyangkut tentang *Internet Gaming Disorder*. Data-data tersebut kemudian dikumpulkan dan dikorelasikan dengan data-data yang didapat dari hasil observasi dan wawancara dengan data-data yang tertulis dalam buku, jurnal, dokumen maupun laporan penelitian. Adapun langkah ini pengkarya lakukan di beberapa perpustakaan, serta melakukan pencarian data tertulis melalui internet. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan data yang pada akhirnya membantu pengkarya dalam proses penciptaan karya.

### 2. Analisis

Langkah selanjutnya yaitu tahap pengolahan data, dimana tahap ini merupakan upaya pengkarya dalam mendeskripsikan bentuk. Data tersebut dipilah dan dikelompokkan sesuai dengan ide gagasan yang sudah di rancang dan ditentukan pengkarya. Selanjutnya dilakukan analisis untuk mendapatkan informasi yang akurat, sehingga memudahkan bagi pengkarya dalam menarik kesimpulan analisis sesuai permasalahan yang ingin disampaikan. Hal ini sangat penting karena data yang diperoleh dari analisis harus akurat supaya tidak melenceng dari apa yang menjadi kebenaran hal tersebut.

### 3. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan merupakan tahap akhir penelitian, dimana keseluruhan hasil penelitian yang telah diolah dilaporkan secara tertulis sesuai dengan kaidah- kaidah yang berlaku. Dalam proses penyusunan

laporan dituliskan seluruh data-data yang telah dikumpulkan, serta proses yang telah dilakukan oleh pengkarya dari awal hingga akhir. Di dalam penyusunan laporan penelitian melakukan penataan alur isi laporan yang telah ditentukan.

### **G. Sistematika Penulisan**

Setelah melakukan pengumpulan data dan analisis data, maka hasil dari penelitian ini dirangkum dalam suatu bentuk tulisan yang menguraikan bab sebagai berikut:

**BAB I** Pendahuluan. Bab ini berisi mengenai Latar Belakang, Gagasan, Tujuan dan Manfaat, Tinjauan Sumber, Kerangka Konseptual, Metode Kekaryaannya, Sistematika Penulisan.

**BAB II** Proses Penciptaan. Bab ini berisi deskripsi analisa tentang langkah- langkah kreatifitas terkait dengan proses kekaryaannya mulai dari tahap persiapan materi, konsep garap, dan tahap penggarapan.

**BAB III** Bentuk Karya. Pada bab ini berisi mengenai deskripsi karya, mencakup Sinopsis, Garap Bentuk, Deskripsi Sajian, Elemen Karya dan Pendukung Sajian.

**BAB IV** Penutup. Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan tentang tingkat pencapaian karya seni dalam mewujudkan ide, pemikiran, perenungan, imajinasi, inspirasi, pengembangan yang mendasari karya tari yang disajikan. Saran berisi tentang himbauan kepada pengkarya maupun lembaga yang terkait dengan tugas akhir karya tari

**Daftar Acuan**

**Glosarium**

## BAB II

### PROSES PENCIPTAAN KARYA

Proses kreatif penciptaan karya seni memberikan kebebasan untuk menginterpretasi dan menafsirkan fenomena yang ada di lingkungan sekitar. Fenomena yang terjadi mewujudkan ide gagasan untuk menciptakan sebuah karya seni. Penciptaan ide gagasan juga didasari nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, bertujuan agar karya yang diciptakan tidak hanya sekedar pertunjukan yang dipertontonkan tetapi ada nilai yang ingin disampaikan dalam karya tari tersebut.

Penciptaan yang dilakukan tidak semata-mata terfokus pada gagasan ide saja melainkan juga memikirkan judul penari, bentuk sajian dan pendukung sajian. Hal ini bertujuan agar satu rangkaian karya tari tersebut dapat berkesinambungan. Proses yang dilakukan melalui banyak proses yang diantaranya menitikberatkan ide gagasan yang terbentuk. Karya ini menggambarkan tentang seorang pengidap *Internet Gaming Disorder* atau mereka yang tidak dapat mengontrol dirinya terhadap *internet gaming*.

Karya ini mengambil fokus garapan pada proses kegagalan pengendalian diri hingga pada akhirnya kebiasaan yang dilakukan menjadi ketergantungan yang tidak terkontrol. Melalui hal tersebut, pengkarya melakukan proses mencari data-data mengenai *IGD*, mencari referensi diskografi yang relevan hingga pengamatan secara langsung terhadap orang yang mengidap penyakit psikis tersebut. Proses pencarian referensi hingga pengamatan secara langsung menghasilkan rambatan awal untuk memulai eksplorasi pembuatan karya tari ini.

## A. Tahap Persiapan

Penciptaan karya Tari *Player* ini melalui beberapa tahap persiapan, diantaranya pemantapan konsep dan ide karya hingga pengaplikasian model koreografi untuk penerapan karyanya. Dalam tahap persiapan ini pengkarya melalui beberapa proses yang pada akhirnya dijadikan sebagai dasar dalam garap karya tari "*Player*" ini. Proses ini tidak hanya mencari informasi melalui buku, artikel, jurnal dan pustaka lainnya melainkan juga melalui wawancara dan penelitian secara langsung yang dilakukan berdasarkan pengalaman pengkarya pula. Hasil yang didapatkan kemudian diaplikasikan ke dalam karya dengan melalui pertimbangan agar konsep dengan hasil karya bisa memiliki korelasi atau saling berkesinambungan.

### 1. Observasi

Tahap observasi merupakan tahap awal dalam mengumpulkan data yang terkait dengan ide gagasan. Pada tahap ini awalnya pengkarya mencoba mengulas pengalaman yang telah dialami pengkarya dalam aspek kehidupan yang berkaitan dengan kebiasaan bermain *game*. Kemudian pengkarya mencoba menuliskan apa saja yang dirasakan serta dampak apa saja yang dirasakan dari bermain *game* dalam waktu yang lama. Hal ini kemudian dicoba dilakukan selama sehari-hari. Selain itu pengkarya juga melakukan observasi melalui beberapa sumber tertulis, yang dalam hal ini berupa jurnal yang membahas tentang pengidap *Internet Gaming Disorder*. Dari hasil observasi tersebut kemudian dibandingkan,

serta dicocokkan dengan apa yang telah dialami pengkarya selama proses observasi terhadap diri sendiri.

Tidak hanya itu saja, pengkarya kemudian mencoba melakukan observasi data melalui beberapa narasumber yang mengalami kecanduan *game*. Hasil wawancara tersebut kemudian ditulis dan dianalisa. Rangkuman yang sudah ditulis kemudian dicocokkan dengan data yang telah ada. Pada akhirnya terlihat beberapa kesamaan data, serta kemudian mencari ketertarikan dari pecandu *games* lainnya yang bisa dimasukkan dalam gagasan.

Dari hasil wawancara yang didapatkan kemudian mendapatkan hasil bahwa pecandu *game* memiliki alasan yang berbeda sehingga pada akhirnya menjadi seorang pengidap *IGD*, ada yang berawal dari kesenangan hingga pada akhirnya kecanduan, ada pula yang menggunakan *game* sebagai sarana mencari pendapatan, hingga akhirnya bermain *game* menjadi sebuah profesi baginya. Observasi terakhir yang dilakukan adalah menonton film yang berhubungan dengan kecanggihan teknologi, serta mengulastentang perkembangan teknologi tersebut dari zaman ke zaman, film tersebut berjudul "*Ready Player One*" (2018).

## **2. Pemilihan Materi**

Pemilihan materi yang dilakukan dengan cara memilih vokabuler gerakan keseharian saat bermain *game*. Gerakan tersebut diantaranya gerakan tangan yang mengejut dan posisi mata yang selalu fokus pada satu titik. Dari dua poin tersebut kemudian dilakukang pengembangan dan dieksplorasi kembali sehingga mendapatkan pola gerak yang lebih banyak

dan lebih variatif tanpa meninggalkan simbol-simbol penggambaran seorang saat bermain games.

Terfokus pada pola tangan dan mata kemudian dikombinasi dengan pola lantai agar tercipta garis garis yang dingin diperlihatkan. Pemilihan materi terutama gerak juga dipertimbangkan sebagai gerak yang saling melengkapi serta saling berkesinambungan antar satu penari dengan penari yang lain, hal ini mengingat karya tari "*Player*" merupakan koreografi pasangan atau duet. Duet yang terjadi tidak semata mata hanya hadirnya dua orang yang berbeda atau sama, melainkan penggambaran tentang media dengan manusia, manusia dengan manusia, media dengan media.

### **3. Pemilihan Penari**

Karya Tari *Player* menggunakan dua penari dan berjenis kelamin laki-laki. Pemilihan penari yang dipilih berdasarkan pada postur tubuh serta kemampuan tubuh atau ketubuhan penari. Kedua penari dalam karya tari ini setidaknya memiliki tinggi yang hampir sama, serta kemampuan tubuh atau level kepenarian yang hampir sama pula. Selain itu pemilihan penari juga dipertimbangkan berdasarkan komitmen para penari yang diharuskan untuk siap dan disiplin selama proses penggarapan karya tari ini. Aspek karakter serta kebiasaan penari yang hampir sama antar satu penari dengan penari lainnya juga menjadi aspek pendukung dalam pemilihan penari, hal ini berkaitan dengan pembentukan *chemistry* dan kedekatan emosional yang dibangun antar penari menjadi lebih mudah.

Aspek-aspek tersebut kemudian menjadi dasar pengkarya untuk memilih penari yang pas untuk karya tari ini. Dalam prosesnya pengkarya

harus mensiasati kelebihan dan kekurangan penari agar karya tari *Player* ini bisa pertontonkan dengan hasil yang menarik. Selain itu dilakukan pula penyamaan baik itu bentuk gerak, kekuatan gerak maupun hal-hal lainnya sehingga didapatlah hasil gerak yang sama persis dari dua penari tersebut. Pengendalian terhadap kedua karakter penari juga harus dipertimbangkan supaya menjadi satu kemasan yang utuh tanpa mengunggulkan atau melemahkan satu sama lain.

### **B. Tahap Penggarapan**

Tahap penggarapan dilakukan untuk menyusun karya tari *Player*. Proses yang dilakukan secara bertahap bertujuan untuk mempermudah proses penggarapan karya tari. Setiap tahap yang dilalui dilakukan secara perlahan dan memperhatikan setiap detailnya karena hal tersebut sangat mempengaruhi untuk proses berikutnya. Hasil observasi karya yang telah dilakukan kemudian disusun untuk skenario penggarapannya. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh pengkarya dalam proses penggarapan mencakup proses eksplorasi, improvisasi dan pembentukan. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Alma M. Hawkins yang berjudul *Creating Through Dance*:

Tiga metode dalam mencipta sebuah karya tari berupa; (1) Eksplorasi: a) menentukan judul/tema/topik ciptaan melalui cerita, konsepsi; b) Berfikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi dan menafsirkan tentang tema yang dipilih. (2) Improvisasi: a) percobaan-percobaan memilih, membedakan, mempertimbangkan, membuat harmonisasi, dan kontras-kontras tertentu; b) menentukan intergasi dan kesatuan terhadap berbagai percobaan yang telah dilakukan. (3) Pembentukan: a) menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan; b) menentukan kesatuan dengan parameter yang lain, seperti gerakan dengan iringan, busana dan warna; dan c) pemberian bobot seni (kerumitan, kesederhanaan dan intensitas) dan bobot keagamaan.

Teori tersebut sesuai dengan proses penggarapan yang dilakukan oleh pengkarya, tetapi dalam prosesnya pengkarya juga menyisipkan proses evaluasi. Hal ini dilakukan agar pengkarya tau seberapa jauh karya tari tersebut terbentuk, serta untuk mengetahui kekurangan dalam karya tari sehingga dapat dibenahi untuk mencapai pertunjukan karya yang maksimal. Proses pada tahap penggarapan ini diantaranya eksplorasi, improvisasi, pembentukan dan evaluasi.

### **1. Eksplorasi**

Eksplorasi yang digunakan pada awalnya terfokuskan pada tangan seperti sedang bermain *games*, kemudian dari gerakan tersebut di kembangkan menjadi beberapa gerakan. Gerakan tangan yang sudah ada kemudian dikembangkan kembali dan direkam kemudian dilihat kembali. Selain gerakan tangan juga mengeksplorasi pandangan mata dimana para *gamer* biasanya pandangan mata hanya terfokus pada layar game tersebut. Pola mata dan pandangan dikembangkan dan dieksplorasi kembali agar pembendaharaan gerak yang dilakukan. Gerak kejut atau offering juga banyak dilakukan untuk memperkuat dalam bergerak karena *gamer* melakukan gerakan kejut saat sedang bermain dan tanpa mereka sadari. Stakato juga banyak dilakukan dalam karya tari ini karena gerakan stakato akan memperkuat gerak kejut.

Dari tahap eksplorasi yang sudah ada kemudian dicoba untuk saling melihat dan mencari gerakan yang dirasa menarik dan dengan warna baru tidak seperti gerakan-gerakan yang ada. Setelah melihat dan menemukan kekuatan menarik pada karya tari tersebut kemudian dicoba untuk dilatih kembali dan dijadikan untuk vokabuler gerak.

## **2. Improvisasi**

Dalam tahap improvisasi pengkarya mencoba memilih beberapa vokabuler gerak yang sudah dieksplorasi, kemudian mencoba membuat atau menciptakan sebuah pola baru berdasarkan pada vokabuler gerak yang ada sehingga terciptalah pola-pola gerak baru yang sesuai dengan gaya pengkarya. Dari proses tersebut pengkarya berupaya untuk menemukan bentuk karya yang memiliki gaya. Adapun gaya yang pada akhirnya terbentuk dalam karya tari ini tercipta berdasarkan pemahaman, proses dan dasar kekaryaannya yang selama ini pengkarya jalani.

Adapun vokabuler gerak yang dituangkan kepada penari telah melalui proses pemilihan atau seleksi terhadap gerak-gerak tersebut. Gerak-gerak yang dituangkan dalam karya tari ini didominasi oleh gerak-gerak tangan, serta terdapat beberapa gerak keseharian yang dalam prosesnya telah mengalami perubahan. Proses improvisasi selama prosesnya menentukan pembaruan yang pada akhirnya terciptalah kesatuan gerak dari berbagai percobaan yang telah dilakukan.

## **3. Pembentukan**

Tahap ini merupakan tahap merangkai elemen-elemen dalam tari sehingga pada akhirnya akan menciptakan suatu produk atau karya yang utuh dan saling berkaitan. Elemen-elemen yang dimaksudkan di sini antara lain pola lantai, musik, rias, dan kostum. Dimulai dengan pembentukan gerak dengan menyusun vokabuler yang telah ada, kemudian menghubungkan dengan mencari gerakan penghubung agar dari gerakan satu ke gerakan setelahnya bisa nyambung dan tidak terlihat seperti bagian yang terpisah. Mencari rambatan gerak atau gerak penghubung juga harus

dipikirkan karena sangat berdampak pada perpindahan gerak satu dengan gerak lainnya, serta adegan satu dengan adegan berikutnya.

Pembentukan antara gerak dengan musik merupakan hal yang penting dalam sebuah karya tari. Gerak yang ditampilkan harus sesuai dengan musik yang mengiringi gerak tersebut, sehingga pemilihan musik harus disesuaikan dengan gerak, serta suasana apa yang ingin diangkat oleh pengkarya ke dalam adegan tersebut.

Selain gerak dan musik, kostum serta warna yang digunakan juga merupakan aspek penting dalam proses ini. Pengkarya mencoba mengembangkan pakaian sehari-hari yang digunakan oleh pengidap *IGD* dan masyarakat lainnya. Pakaian yang digunakan masyarakat sehari-hari cenderung merupakan pakaian yang nyaman dipakai, hal ini kemudian menjadi dasar pengkarya untuk menentukan kostum yang kemudian dikembangkan sedemikian rupa untuk kepentingan pementasan. Warna abu-abu dan hitam digunakan pengkarya sebagai warna yang simbolis. Warna abu-abu digambarkan sebagai warna yang mencerminkan ke-modern-an, cerdas, kuat, keseimbangan, ketajaman, emosi, kebijakan. Sedangkan warna hitam member kesan dramatis, serius, disiplin, berkemauan keras.

Pada akhirnya proses pembentukan dari berbagai macam elemen-elemen dalam tari menghasilkan sebuah karya tari yang utuh, yang saling berkaitan antar satu dengan yang lain. Selain itu pengkarya harus memastikan seluruh rangkaian pendukung benar benar sudah terbentuk dan tidak keluar dari alur garap yang diinginkan. Rangkaian yang sudah kemudian di rasakan kembali dan dilihat kembali adakah perubahan yang

terjadi. Pada tahap ini tidak menutup kemungkinan untuk terus eksplorasi gerak. Dalam tahap juga dilakukan konsultasi kepada pembimbing ataupun orang lain yang juga mendalami tentang kerja koreografi, hal ini dilakukan bertujuan untuk mendapatkan masukan kritik dan saran dalam penggarapannya.

#### **4. Evaluasi**

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses penggarapan karya. Pada tahap ini dilihat kembali video dari awal sampai akhir karya tari *Player* ini. Melihat kembali dan mencoba untuk membenahi hal hal kecil yang dirasa masih kurang maksimal. Tahap ini perlu ekstra tenaga untuk benar benar merasakan nyaman saat perunjukan berlangsung agar saat pementasan bisa sesuai apa yang diinginkan.

Tahap Evaluasi ini juga menjadi tahap dimana semua pendukung bisa mengerti dan mempelajari kekurangan detail kecil dalam karya tari ini. Tahap ini merupakan evaluasi awal untuk melihat apakah karya ini layak atau tidak dan dimana kekurangan yang harus dibenahi dan dipelajari semua setiap pendukung dan terlibat pada karya Tari *Player*.

## **BAB III**

### **DESKRIPSI KARYA**

Deskripsi karya merupakan penjelasan mengenai bentuk sajian pertunjukan tari. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam bab ini perlu diuraikan mengenai beberapa bagian diantaranya sinopsis dan elemen-elemen dalam karya tari. Adapun untuk menjabarkan elemen-elemen dalam deskripsi karya ini, pengkarya menggunakan teori yang dikemukakan oleh La Meri dalam bukunya yang berjudul *Elemen-Elemen Dasar Komposisi Tari* terjemahan Soedarsono. Berhubungan dengan bentuk atau wujud nyata karya tari *Player* maka membahas tentang elemen-elemen tari seperti gerak, pola lantai, iringan atau musik, rias busana, tata cahaya, properti, tempat dan waktu pertunjukan (1975). Namun dikarenakan karya tari *Player* ini tidak menggunakan properti dalam penyajiannya, serta waktu dan tempat pertunjukannya tidak memiliki spesifikasi tertentu, sehingga kedua hal tersebut tidak dijabarkan dalam bab ini.

#### **A. Sinopsis**

Pemanfaatan teknologi pada internet *game* menunjukkan bahwa fenomena yang terjadi memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Salah satu contoh bahwa kecanduan internet *game* dapat mempengaruhi kehidupan sosial dan lingkungan, namun di satu sisi nilai positif dari internet *game* bisa memberikan keuntungan secara finansial.

#### **B. Gerak**

Bahan baku tari atau substansi tari adalah gerak yang merupakan pengalaman fisik yang paling elementer dari kehidupan manusia. Gerak yang dimaksud disini bukan hanya gerak secara fisik dari aktivitas

kehidupan, namun akan terlibat dari seluruh gerak denyutan tubuh manusia, yaitu berupa ungkapan keinginan-keinginan yang kadang-kadang dilakukan dengan spontan sebagai refleksi dari dalam diri manusia (Soedarsono, 1977:15). Dalam karya tari *Player* memfokuskan gerak pada gerakan tangan, mata dan gerak menyerupai orang terkejut. Terdapat gerak yang menggabungkan ketiga fokus gerak tersebut secara bersamaan, namun ada pula di beberapa bagian yang hanya menampilkan salah satu fokus gerak tersebut. Gerakan mata sangat berpengaruh dalam karya ini, hal ini menggambarkan seorang *gamer* akan lebih fokus dalam melihat dan melakukan permainan pada *games* tersebut.

Selain itu dalam karya tari ini juga menampilkan gerak dalam kehidupan sehari-hari atau gerak wantah, contohnya gerak berlari yang juga digunakan para penari sebagai media gerak untuk berpindah posisi. Terdapat pula gerak wantah yang telah di *stilisasi* sehingga menghasilkan gerak maknawi, contohnya gerak yang ingin menyampaikan makna memainkan *stick game* tetapi disampaikan dengan gerak yang berbeda. Alur gerak yang digunakan dalam karya tari ini lebih dominan menggunakan alur gerak patah-patah, namun ada pula beberapa gerak yang dibuat dengan alur gerak mengalir. Gerak patah-patah di sini diartikan sebagai penggambaran *gamers* yang terlalu tegang serta terkadang terkejut karena terlalu mencurahkan seluruh konsentrasinya pada *game*.

Jumlah penari dalam karya tari ini dua orang penari, dari situ membuat karya tari ini banyak gerak yang menggunakan *body contact* atau kontak secara fisik. *Body contact* ini merupakan penggambaran tentang seseorang yang imajinasinya telah masuk kedalam permainan *game* tersebut. Permainan *games* membuat seseorang harus terus fokus terhadap

permainan yang dihadapi. Sehingga tidak jarang menimbulkan rasa candu untuk beberapa pemain. Hal tersebut juga mendasari karya tari ini untuk memnciptakan gerakan kejut dan permainan bola mata sama serpi saat bermain *game*.

### C. Pola Lantai

Pola lantai merupakan garis yang dilalui penari pada saat melakukan gerak tari. Tak jarang kita temui dalam beberapa karya dimana pola lantai diasumsikan memiliki makna tertentu, pola atau bentuk yang dibentuk oleh para penari tak jarang dimaksudkan untuk menyampaikan hal-hal tertentu pada penontonyya. Selain itu dalam proses terbentuknya pola lantai biasanya para penari cenderung membentuk lintasan berupa garis, baik itu garis lurus, acak ataupun garis lengkung. Dalam karya tari ini para penari lebih banyak memanfaatkan lintasan yang dihasilkan dari perpindahan pola lantai itu sendiri. Hal tersebut dikarenakan jumlah penari yang hanya berjumlah dua orang, sehingga tidak memungkinkan untuk membentuk pola lantai dengan pola-pola, bentuk atau garis tertentu.

Pola lantai pada penggarapan karya tari ini terbentuk dari respon para penari. Dalam penerapan pola lantai itu sendiri, karya tari *Player* ini hanya memiliki dua jenis pola lantai yang digunakan. Pola lantai yang dipakai adalah pola lantai berdampingan, baik itu sejajar maupun depan-belakang dan pola lantai memisah. Pola lantai yang terbentuk dipengaruhi oleh volume gerakan yang dilakukan. Perpindahan tempat dengan langkah yang lebar dan pola garis pada tubuh itu merupakan siasat untuk memenuhi panggung agar tidak terlihat kosong. Adapun dalam karya tari ini lebih banyak memanfaatkan lintasan atau garis yang terbentuk ketika penari tersebut berpindah posisi. Lintasan yang banyak digunakan dalam

karya ini adalah lintasan dengan garis lurus. Garis lurus dimaknai sebagai fokus. Penggambaran fokus itu sendiri dihubungkan dengan para pemain *game* yang arah pandangannya fokus pada layar dan pikirannya fokus pada permainan *game* itu sendiri.

Penggarapan pola lantai tidak lepas dengan alur garap yang ingin disampaikan. Perpindahan penari dari jarak yang terpisah kemudian kembali body contact dengan pertimbangan dengan garis panggung agar perpindahan tersebut ada sebab akibat dengan gerakan yang sudah dirangkai. Dapat diurutkan dari awal adegan penari berada pojok kiri panggung bagian belakang kemudian membuat garis diagonal. Kemudian banyak pola yang menyebar sesuai adegan alur. Adegan akhir kedua penari berada di pojok depan kanan dan pojok depan kiri dengan gerakan yang berbeda.

#### **D. Iringan atau Musik Tari**

Iringan atau musik tari merupakan unsur yang pokok dalam sebuah penyajian tari, dengan adanya musik tari diharapkan dapat menyampaikan suasana serta mempertegas alur garap yang ingin disampaikan oleh koreografer. Fungsi iringan dapat dipahami sebagai iringan ritmis gerak tarinya, dan sebagai ilustrasi suasana pendukung tarinya, atau terjadi kombinasi kedua fungsi itu menjadi harmonis (Hadi, 2003:88). Dapat diartikan bahwa iringan atau musik tari bisa saja memiliki fungsi ganda dalam sebuah karya tari, selain sebagai iringan ritmis atau mengatur tempo, iringan atau musik tari dapat pula berperan sebagai sarana koreografer untuk menampilkan atau mewujudkan suasana tertentu.

Musik yang digunakan dalam karya tari ini menggunakan musik yang biasanya digunakan dalam permainan atau *game*, jenis musik tersebut biasa disebut dengan ilustrasi musik. Ilustrasi musik sendiri merupakan musik yang biasa kita temui dalam dunia pertelevisian, *game* bahkan dalam dunia perfilman. Ilustrasi musik adalah musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan. Musik tersebut membentuk dan memperkuat *mood* cerita serta tema utama. Menilik dari pernyataan Sumandiyo Hadi<sup>1</sup>, musik yang digunakan dalam karya tari ini memiliki dua fungsi, yaitu sebagai ritmis gerak dan sebagai pendukung penggambaran ilustrasi suasana yang ingin disampaikan.

Dalam proses penggarapan musik atau iringan tari dari karya tari ini, pengkarya mencoba berdiskusi dengan komposer. Menuangkan ide dan gagasan dalam karya tari tersebut, kemudian diolah kembali oleh komposer menjadi sebuah bentuk musik atau iringan tari. Dalam proses penciptaannya, komposer menggunakan *software computer ableton* sebagai perangkat utama. Dalam *software* tersebut terdapat beberapa instrumen yang meliputi : piano, drum, gitar, bass, *sound effect* serta *orchestra ensemble* dalam bentuk *midi* atau sampel suara. Untuk memaksimalkan karakter suara yang ingin dihadirkan komposer menggunakan beberapa *virtual studio technology instrument (VSTi) plug in* yang di antaranya *hypersonic* untuk suara *synthesizer*, perkusi, *ambience*.

Penyajian karya *Player* terbagi menjadi tiga bagian dengan gagasan utama pengkarya tentang pemain *internet gaming (gamers)*. Pada bagian

---

<sup>1</sup>Fungsi iringan dapat dipahami sebagai iringan ritmis gerak tarinya, dan sebagai ilustrasi suasana pendukung tarinya, atau terjadi kombinasi kedua fungsi itu menjadi harmonis (Hadi, 2003:88)

pertama, Komposer menginterpretasi tentang realitas pemain *game online* yang masih dalam tingkatan wajar. Hal tersebut diaplikasikan dengan garap paduan perkusi ritmis tamborin, piano, *synthesizer*, untuk menggambarkan keadaan yang masih normal dan baik-baik saja. Untuk transisi dari bagian pertama menuju bagian kedua diaplikasikan dengan suara *drone* panjang *synthesizer* repetisi kepada ritme *contra bass*. Pada bagian kedua menggambarkan tentang pemain *game* yang telah terpengaruh dalam imajinasi *game online* dan seolah-olah pelaku menjadi karakter *game* yang dimainkan dan digambarkan dengan musik elektronik berupa komposisi beberapa *instrument polyphonic* yang biasa menjadi *background* musik *game*. Untuk transisi dari bagian kedua menuju bagian ketiga diadakan jeda kosong tanpa musik untuk memunculkan komposisi tari agar lebih menonjol. Pada bagian ketiga diawali dengan suara piano dan *synthesizer* disambung paduan komposisi string orchestra dan perkusi dengan ritme yang cepat untuk menggambarkan permasalahan yang telah memuncak dan semakin tak terkendali kemudian diakhiri dengan *drone* frekuensi tinggi memekakkan telinga.

#### **E. Rias dan Busana**

Tata rias busana dalam pertunjukan karya tari sangat penting untuk memberikan karakter atau identitas dalam sebuah pertunjukan. Dapat pula dikatakan bahwa rias dan busana sebagai penopang yang berperan sebagai perwujudan karya tari tersebut. Dalam menentukan rias dan busana dalam sebuah karya tari, perlu melalui beberapa pertimbangan. Selain digunakan sebagai identitas dan penguat wujud karya tari, pengkarya juga harus mempertimbangkan kenyamanan para penari ketika menggunakan rias dan kostum tersebut. Hal ini mencegah terjadinya

kemungkinan kecelakaan yang dapat terjadi di atas panggung terutama yang disebabkan oleh busana yang tidak nyaman.

Rias yang digunakan dalam karya tari ini menggunakan rias natural. Rias natural yang dimaksud dalam hal ini adalah rias yang digunakan hanya untuk mempertegas garis-garis wajah saja. Dalam hal ini pengkarya mencoba menghindari penggunaan rias yang berlebihan, selain karena mempertimbangkan kenyamanan penari, juga karena rias natural melambangkan kesederhanaan orang-orang yang berkegiatan atau bermain *game*.

Selain rias yang cenderung sederhana, kostum yang digunakan para penari juga tidak terlalu mencolok. Penggunaan kaos yang dimodifikasi sedemikian rupa, dan celana panjang. Alasan penggunaan busana yang sederhana juga disesuaikan dengan masyarakat atau para pemain *game* yang lebih memilih menggunakan baju yang nyaman digunakan ketika bersantai menghilangkan kepenatan. Walaupun demikian, pemilihan warna dari busana ini lah yang menjadi fokus penggambaran para *player* atau pemain *game*.

Pemilihan warna-warna dasar dalam seni pertunjukan mempunyai makna simbolis tertentu. Dalam karya ini menggunakan warna abu-abu. Penggunaan warna abu-abu dimaksudkan untuk menunjukkan kesan modern, cerdas, kuat, keseimbangan, ketajaman emosi dan kebijakan. Warna tersebut dimaksudkan untuk mendukung penggambaran visual dari *player* atau pemain *game* itu sendiri.



**Gambar 1.** Kostum karya tari *Player* (tampak depan dan belakang) dengan pemilihan warna abu-abu sebagai warna dari keseluruhan kostum.  
(Foto : Danang Galingsong, 2020)

#### F. Tata Cahaya

Tata cahaya merupakan salah satu pendukung dari sebuah karya tari. Cahaya biasanya digunakan untuk menerangi ruang, namun dalam konteks ini maka cahaya dapat diartikan untuk menerangi panggung pertunjukan. Selain itu tata cahaya dalam sebuah karya tari biasanya tidak semata-mata untuk menerangi saja, tetapi juga memberikan fokus pada penonton, serta untuk menambah kesan dramatis atau mendukung suasana yang ingin disampaikan oleh pengkarya.

Penataan cahaya pada karya tari *Player* ini, tata cahaya yang digunakan dibuat sedemikian rupa sehingga dapat dimanipulasi agar para penari dapat menciptakan panggung sendiri yang ukurannya lebih kecil. Hal ini mengingat dalam karya tari *Player* ini hanya ada dua penari, sehingga

penggunaan tata cahaya yang salah dapat berakibat banyaknya ruang yang terlihat kosong jika dilihat dari sudut pandang penonton. Selain digunakan untuk memanipulasi ukuran panggung, tata cahaya juga menjadi pendukung suasana dalam penggarapan karya tari ini. Warna lampu yang digunakan juga beberapa warna yang di padukan untuk mempertegas perpindahan adegan dan pandangan mata bagi penonton.

Penggunaan lampu spesial didalam karya tari ini sangat dominan. Bagian akhir dari karya tari ini menggunakan lampu follow untuk mempertegas gerakan penari dan untuk mendramatisir bagian ending dimana dalam bagian tersebut merupakan adegan terpenting dengan penggambaran seseorang pencandu *game* yang sudah menjadi kebiasaan sehari hari.

### G. Skenario Garap

Tabel 1. Skenario garap karya Tari *Player*

Adegan	Deskripsi Sajian	Suasana	Iringan Tari	Lampu
Introduksi	Gerak memfokuskan pada tangan, dan menambahkan vokabuler gerak kaki. setelah penari keluar panggung, gerakan tangan melengkung gerakan ini di lakukan oleh satu penari dan menambahkan stakato.	Realis	Perkusi ritmis tamborin, piano, synthesizer	fokus pada penari di belakang kiri panging
Adegan 1	Masuk penari kedalam panggung meneruskan gerakan		Ilustrasi	menggunakan lampu pada bagian

	seperti yang ada di introduksi masih menggunakan gerakan tangan dilanjutkan saling tarik menarik kemudian di gendong setelah itu saling respon dan bodycontact.			depan kanan panging dan lampu samping tipis
Adegan 2	Masuk ke adegan 2 seperti sebelum-sebelumnya masih dominan dengan gerakan tangan, bedanya pada adegan ini menggunakan tangan yang tegas, dengan berlari mengisi ruang.	Semangat, senang	Komposisi beberapa <i>instrument polyphonic</i> yang biasa menjadi <i>background musik game</i>	menggunakan an gobo dan tambahan lampu yang membuat garis dilantai
Adegan 3	Penari menari secara tunggal dengan keseluruhan gerak menggunakan level rendah	Hening	-	Fokus pada gerakan penari
Adegan 4	Adegan ke-empat mulai memuncak dengan gerakan tangan yang mulai tremor dan banyak gerakan kejut untuk penggambaran lost control.	Memuncak	Suara piano dan <i>synthesizer</i> disambun g paduan komposisi string orchestra dan	mengikuti pola lantai penari

			perkusi dengan ritme yang cepat	
Adegan 5	Adegan terakhir dimana penari melakukan gerakan realis bermain hp dan rasa candu yang terjadi hingga mempengaruhi kehidupan nyatanya.	Realis	-	fokus pada dua penari di sisi kanan depan dan kiri depan panggung.

### H. Pendukung Sajian

Karya tari *Player* ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya peran para pendukung sajian. Adapun pendukung sajian dalam karya tari *Player* ini, diantaranya:

Koreografer : Abyor Smaradewarsang Dhomas

Pembimbing : Dr. Silvester Pamardi, S.Kar., M.Hum

Penari : Karuna Sabdho Caroko

Abyor Smaradewarsang Dhomas

Prasetyo Adi Nugroho, S.Sn

Komposer : Sigit Pratomo, S.Sn

Penata Lampu : Yanuar Edy

Tata Busana : ASD collection

Tim Produksi : Suci Indah Pertiwi dan Palupi Aji Setyaningsih



## BAB IV

### REFLEKSI KEKARYAAN

Karya tari dengan judul *Player* ini merupakan sebuah bentuk penggambaran para pecandu atau pengidap *Internet Gaming Disorder* (IGD). Hal ini berangkat dari isu sosial yang mengarah pada gaya hidup manusia pada zaman modern, dimana banyak masyarakat yang memilih melampiaskan kebosanan dengan bermain *game*. Berawal dari hal tersebut kemudian pengkarya mencoba mengangkatnya menjadi sebuah karya tari.

Dalam proses penciptaan karya tari ini, pengkarya mencoba mengaplikasikan teori penciptaan yang dikemukakan oleh Alma Hawkins yang menyebutkan bahwa proses penciptaan seni terdiri dari tiga langkah, yaitu; (1) eksplorasi, (2) Improvisasi, dan (3) pembentukan (2001:06). Dari ketiga langkah tersebut pengkarya menambahkan proses evaluasi sebagai upaya untuk mengetahui kekurangan selama proses penciptaan karya, dan dapat membenahi kekurangan-kekurangan tersebut hingga pada akhirnya didapatlah hasil karya yang maksimal.

Kendala merupakan hal yang lumrah terjadi pada setiap proses, tidak terkecuali dalam proses penciptaan karya tari ini. Dalam prosesnya terdapat beberapa kendala yang dialami oleh pengkarya beserta para penari yang terlibat dalam karya tari ini, diantaranya jadwal antara pendukung sering tumbuk serta sering terjadinya perdebatan mengenai penuangan antara konsep dengan gerakan. Tidak hanya itu saja, kendala juga dialami oleh pengkarya pada saat melakukan observasi demi kelengkapan dan kesinambungan karya dengan gagasan. Jauhnya jarak lokasi antara narasumber dengan pengkarya sedikit menghambat dalam

proses mencari data. Walaupun demikian, kendala tersebut pada akhirnya dapat dilalui dengan baik.

Proses pembuatan karya ini juga memberikan banyak pembelajaran bagi pengkarya dan para pendukung karya untuk lebih menghargai interaksi kepada dunia luar dan menghargai waktu. Selain itu proses karya ini juga mengajarkan untuk menahan ego dan mementingkan kepentingan bersama, menghargai keputusan dan kesibukan orang lain dan mencoba untuk menghadapi situasi dimana harus memecahkan masalah tanpa lain. Terlepas dari hal-hal tersebut pada akhirnya karya tari *Player* ini dapat tercipta dengan baik, dengan banyak pertimbangan dan sebisa mungkin mencoba untuk menciptakan kesinambungan antar masing-masing unsur dalam karya tari ini.

Karya tari *Player* ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga tidak menutup kemungkinan adanya perbaikan karya. Selain itu pengkarya dengan lapang dada bersedia menerima kritik maupun saran karena tari ini masih sangat membutuhkan proses kembali sehingga menghasilkan karya yang lebih baik lagi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Karya tari *Player* merupakan sebuah karya tari garapan baru yang mengangkat isu sosial masyarakat modern yang mengalami gangguan mental *Internet Gaming Disorder (IGD)*. Dalam karya tari ini pengkarya mencoba menyampaikan kebiasaan serta perilaku para pengidap IGD, tanpa menceritakan sebuah alur di dalamnya. Adapun proses yang dilalui untuk menciptakan karya tari ini tidaklah mudah, diawali dengan observasi, mencari narasumber hingga akhirnya melakukan eksplorasi gerak, improvisasi dan pembentukan karya tari. Adapun unsur-unsur dalam tari harus memiliki korelasi serta harus mengacu pada satu gagasan saja.

Nilai yang dapat diambil dari karya tari ini adalah sebuah pengendalian diri. Karya tari ini diharapkan dapat menjadi gambaran betapa buruknya ketidakmampuan manusia untuk mengendalikan waktu dalam bermain *game*. Selain itu karya tari ini diharapkan dapat menjadi sebuah karya tari yang ikut meramaikan dunia pertarian Indonesia.

Karya tari *Player* ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga tidak menutup kemungkinan adanya perbaikan karya. Selain itu pengkarya dengan lapang dada bersedia menerina kritik maupun saran karena tari ini masih sangat membutuhkan proses kembali sehingga menghasilkan karya yang lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi Susanti. 2015. "Penerapan Metode Penciptaan Alma Hawkins dalam Karya Tari Gundah Kancuh", *Jurnal Ekspresi Seni, Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, Vol. 17 No. 1 (Juni 2015): 41-56.
- Fadjri Kirana Anggarani. 2015. "Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern", *Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada*, Vol 23 No. 1 (Juni 2015): 1-12.
- Hawakins, Alma. 1990. *Mencipta Lewat Tari*. Alih Bahasa Y. Sumandiyo Hadi, Press Solo, Surakarta.
- La Meri. 1975. *Elemen-Elemen Dasar Komposisi Tari*. Terj. Soedarsono. Yogyakarta : Lagaligo
- Ratna. 2014. "Dampak Permainan *Elektronik Game* Pada Ikatan Emosi Enak dan Hilangnya *Sense Of Place* Anak Pada Ruang Terbuka di Kelapa Gading Jakarta Utara". *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Pembangunan*. Vol 15 No. 2 ( Desember 2014) : 136-151
- Supanggih, Rahayu. 2007. *Bothekan Karawitan II : garap*. ISI press Surakarta
- Widyatutieningrum, Sri Rochana dan Wahyudiarto, Dwi. 2011. *Bahan Ajar Koreografi 1*. Surakarta : ISI Surakarta

## WEBTOGRAFI

Heryana, Ade. 2018. "Kecanduan Games Online (*Internet Gaming Disorder*)",

[https://www.academia.edu/38085519/INTERNET\\_GAMING\\_DISORDER](https://www.academia.edu/38085519/INTERNET_GAMING_DISORDER), diakses tanggal 28 September 2019.

Ratna. 2014 "Dampak Permainan *Elektronic Game* Pada Ikatan Emosi Anak dan Hilangnya *Sense of Place* Anak Pada Ruang Terbuka di Kelapa Gading Jakarta Utara" Jurnal Penelitian Komuniasi dan Pembangunan Vol. 15 No.2 Desember 2014 : 136-151,

[https://www.researchgate.net/publication/324998263\\_DAMPAK\\_PERMAINAN\\_ELEKTRONIC\\_GAME\\_PADA\\_IKATAN\\_EMOSI\\_A\\_NAK\\_DAN\\_HILANGNYA\\_SENSE\\_OF\\_PLACE\\_ANAK\\_PADA\\_R\\_UANG\\_TERBUKA\\_DI\\_KELAPA\\_GADING\\_JAKARTA\\_UTARA](https://www.researchgate.net/publication/324998263_DAMPAK_PERMAINAN_ELEKTRONIC_GAME_PADA_IKATAN_EMOSI_A_NAK_DAN_HILANGNYA_SENSE_OF_PLACE_ANAK_PADA_R_UANG_TERBUKA_DI_KELAPA_GADING_JAKARTA_UTARA),

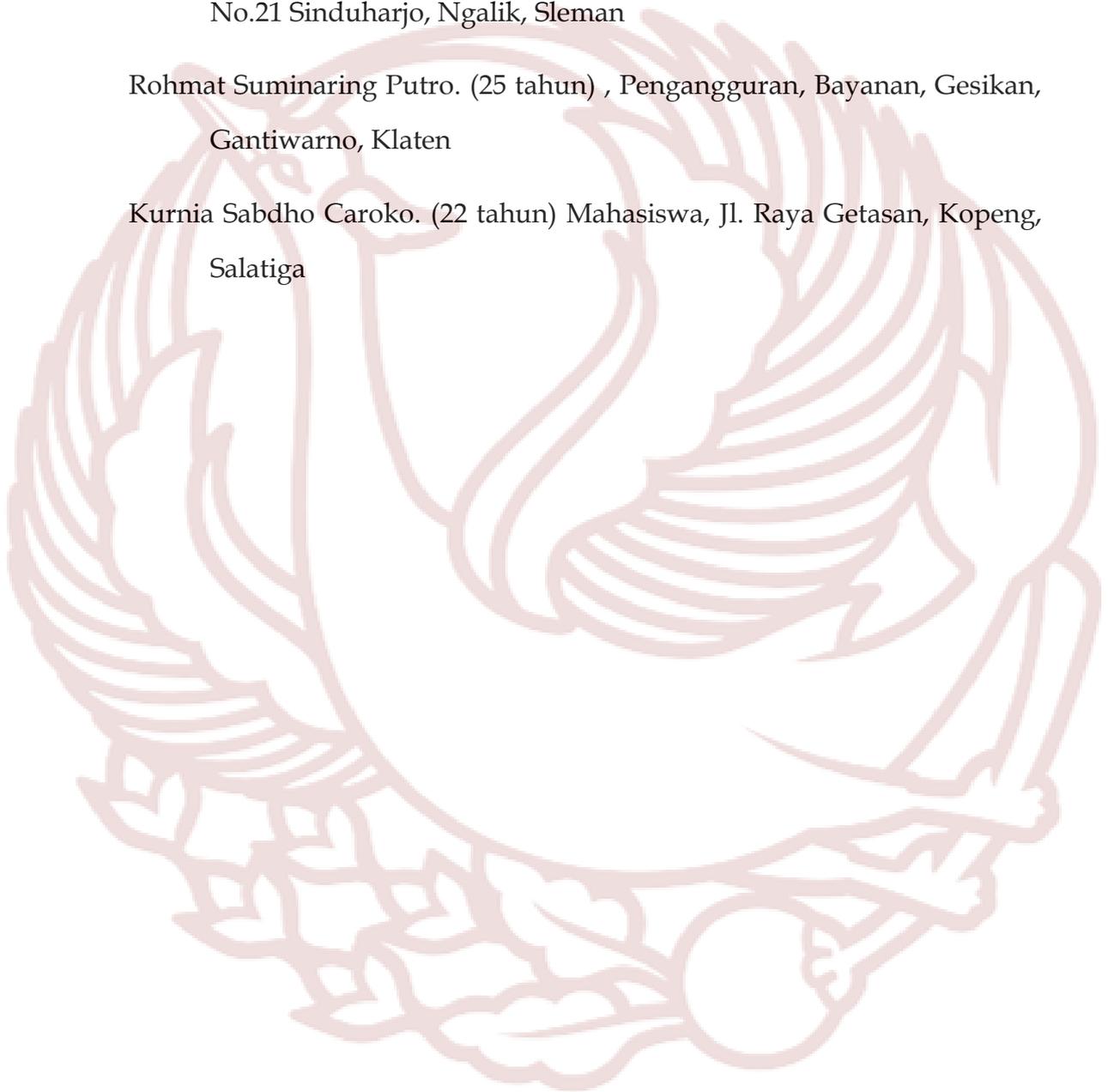
diakses tanggal 28 September 2019.

## NARASUMBER.

Albertus Satria Nanda Pratama. (23 tahun) atlet *e-sport*, Jl. Klasseman Raya  
No.21 Sinduharjo, Ngalik, Sleman

Rohmat Suminaring Putro. (25 tahun) , Pengangguran, Bayanan, Gesikan,  
Gantiwarno, Klaten

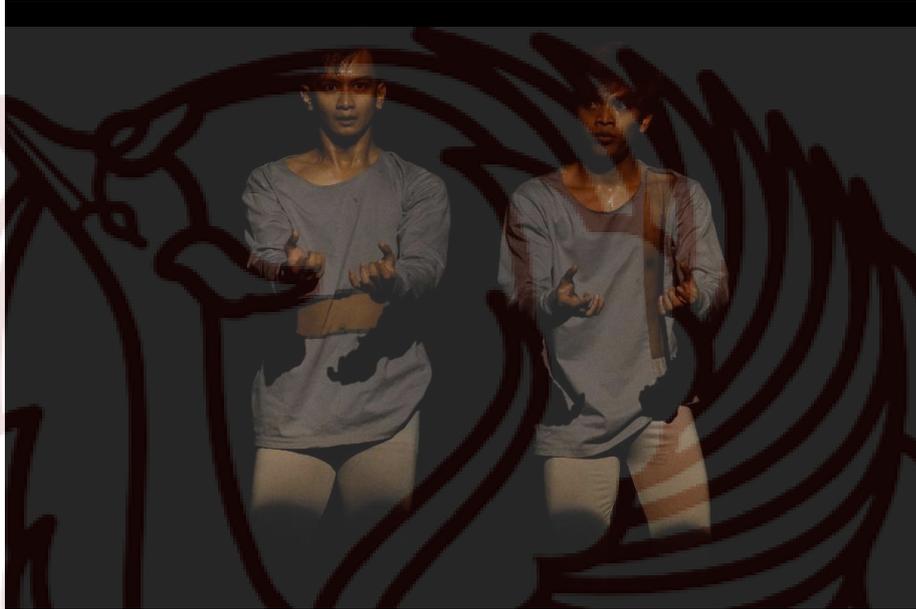
Kurnia Sabdho Caroko. (22 tahun) Mahasiswa, Jl. Raya Getasan, Kopeng,  
Salatiga



## GLOSARIUM

- E-sport* : salah satu cabang baru di dunia olahraga, yaitu olahraga elektronik
- Game* : sebuah permainan
- Gamer* : orang yang memainkan permainan
- Internet Gaming Disorder* : salah satu jenis gangguan mental yang mulai marak pada tahun 2012 dikarenakan penggunaan *game* yang berlebihan
- Internet* : suatu teknologi yang menggunakan komputer atau alat komunikasi yang dapat menghubungkan banyak orang bahkan dari seluruh dunia tanpa terbatas oleh jarak
- Online* : istilah saat kita sedang terhubung dengan internet atau dunia maya, baik itu terhubung dengan akun media sosial kita, email dan berbagai jenis akun lainnya yang kita pakai atau gunakan lewat internet
- Player* : Bahasa Inggris yang dalam Bahasa Indonesia berarti orang yang bermain

**LAMPIRAN I**  
**(Dokumentasi foto)**



**Gambar 2.** Gerak realis dalam karya *Player* yang digambarkan sedang bermain game  
(Foto : Danang Galingsong, 2020)



**Gambar 3.** Salah satu foto pose pada saat pementasan karya tari *Player*  
(Foto : Danang Galingsong, 2020)



**Gambar 4.** Salah satu bentuk *body contact* antar penari dalam karya tari *Player*  
(Foto : Danang Galingsong, 2020)

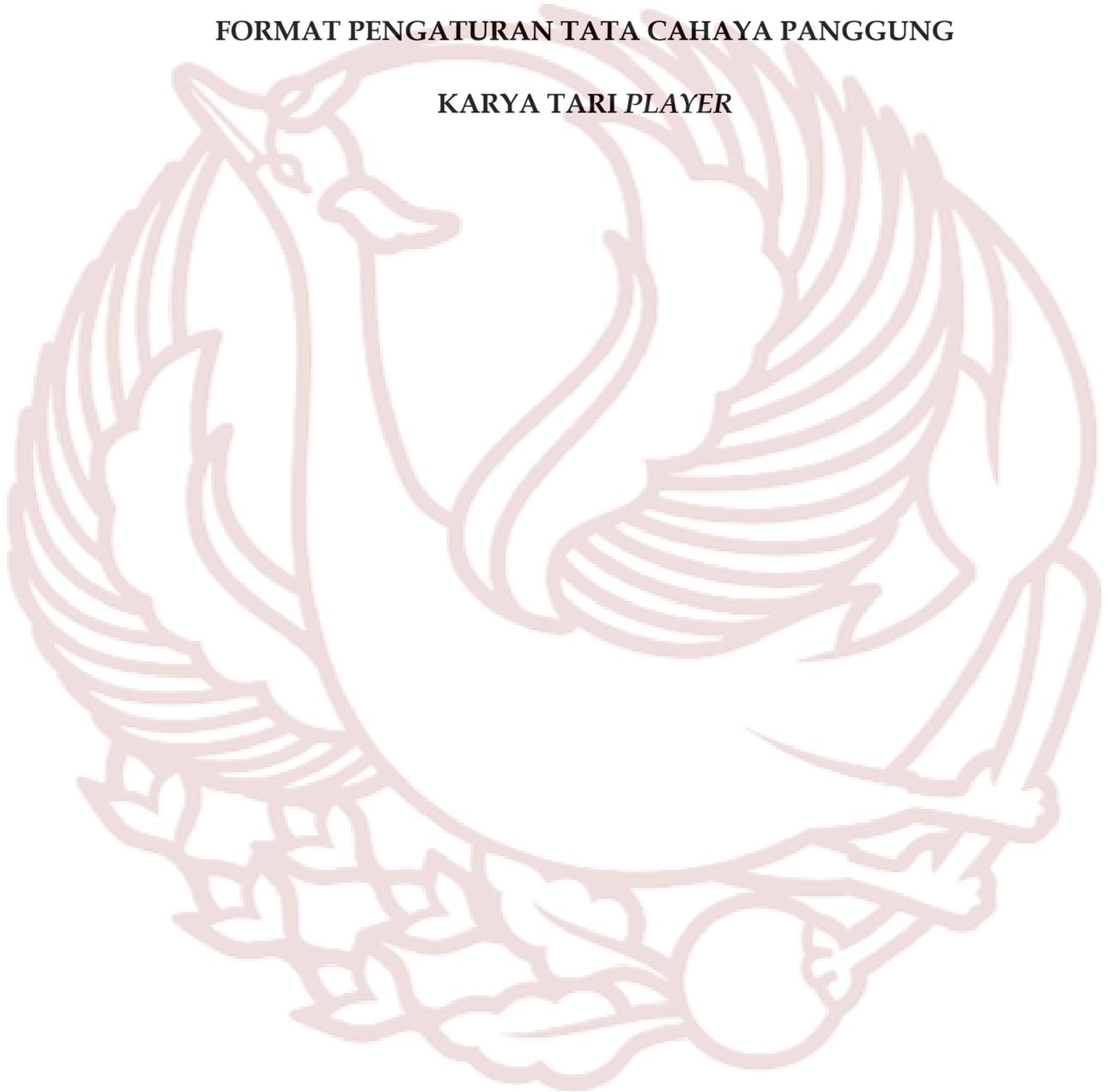


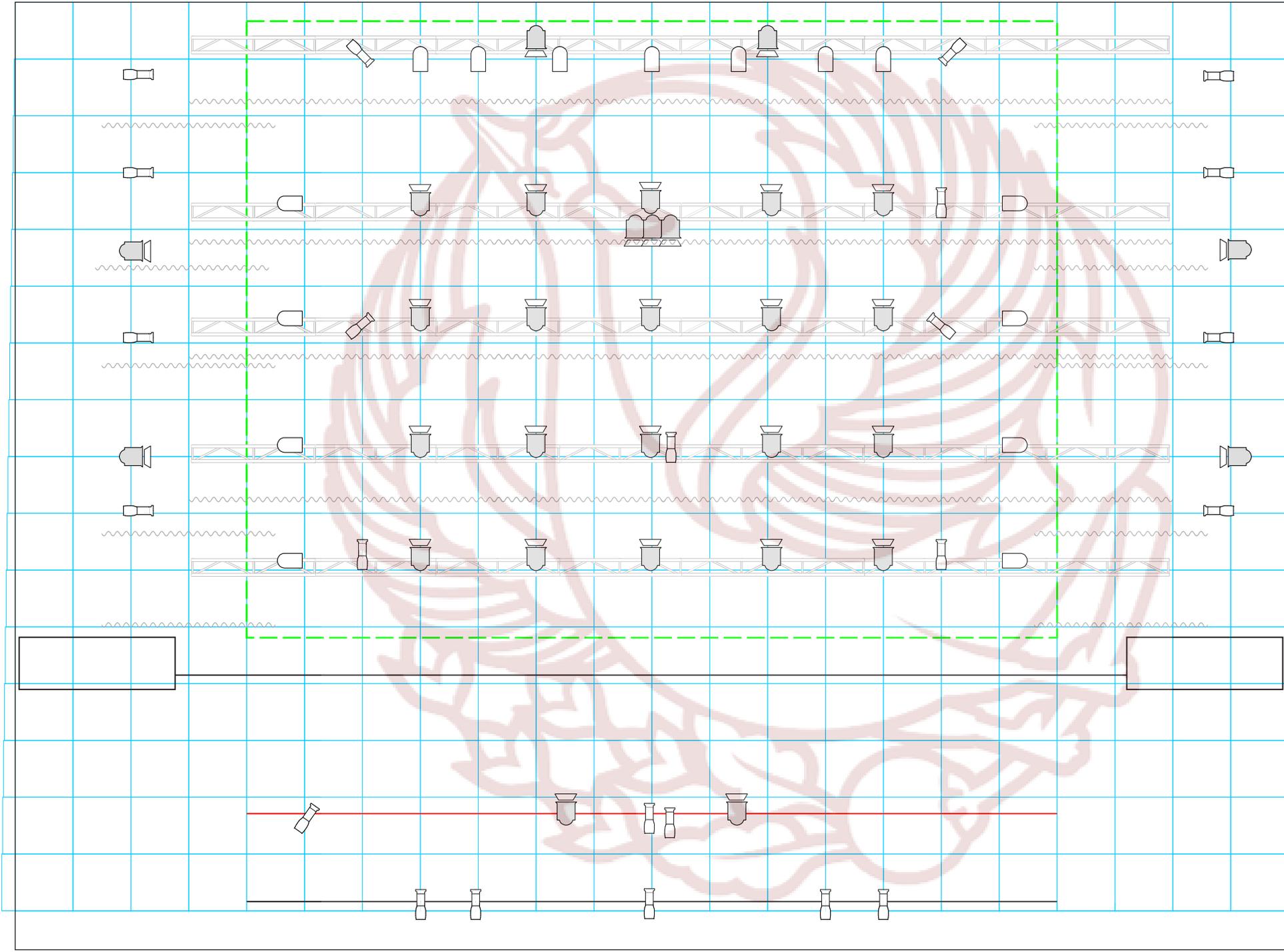
**Gambar 5.** Dokumentasi saat pementasan karya tari *Player*  
(Foto : Danang Galingsong, 2020)

## LAMPIRAN II

FORMAT PENGATURAN TATA CAHAYA PANGGUNG

KARYA TARI *PLAYER*





( KETERANGAN )

-  Lampu Profil ( Spot Light )
-  Lampu PC ( Plano Convek )  
1Kw ( 1000watt )
-  Lampu PAR CAN 64
-  Lampu Fresnel 1 Kw  
(1000watt )

*fforata*

## BIODATA PENGKARYA



Nama : Abyor Smaradewarisang Dhomas  
NIM : 13134148  
TTL : Brebes, 03 april 1994  
Alamat : Jl. Raya Petunjungan no.32 RT 06 RW 01 Kec. Bulakamba Kab  
Brebes  
Email : smaradewarisang@gmail.com

### Riwayat pendidikan :

1. TK Sakarina Banjaratma ( 1999-2001)
2. SD Negeri 01 Petunjungan (2001-2007)
3. SMP Negeri 2 Brebes (2007-2010)
4. SMK Negeri 8 Surakarta (2010-2013)
5. Institut Seni Indonesia Surakarta (2013-2020)

### Pengalaman Berkesenian :

1. Sebagai Penari dalam karya tari 'AWAK' karya Dionisius Aji

2. Sebagai penari dalam rangka pembukaan 'ASIAN PARAGAMES' tahun 2018
3. Sebagai penari warok dalam Festival Semarak singo Barong kota Solo tahun 2015,2016,2017
4. Sebagai penari dalam karya tari 'CHARLESTON 1920' karya Luluk Ari Prastyo
5. Sebagai penari dalam karya 'WAYANG NKRI' tahun 2017
6. Sebagai penari dalam karya tari ARIAH dalam rangka HUT DKI Jakarta tahun 2013

#### **PENDUKUNG SAJIAN KARYA TARI *PLAYER***

Koreografer : Abyor Smaradewarsang Dhomas

Pembimbing : Dr. Silvester Pamardi, S.Kar., M.Hum

Penari : Karuna Sabdho Caroko

Abyor Smaradewarsang Dhomas

Prastyo Adi Nugroho, S.Sn

Komposer : Sigit Pratomo, S.Sn

Penata Lampu : Yanuar Edy

Tata Busana : ASD collection

Produksi : Suci Indah Pertiwi dan Palupi Aji Setyaningsih