

ADDICTED
JERAT INTERAKSI SIMBOLIK PADA MEDIA SOSIAL

TESIS KARYA SENI

Guna memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Magister dari
Institut Seni Indonesia Surakarta



Oleh :
Chorine Nur Shofa
NIM: 18211148
(Program Studi Seni Program Magister)

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
2020

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Chorine Nur Shofa
Tempat Tanggal Lahir : Pati, 16 Juli 1994
NIM : 18211148
Program Studi : Program Studi Seni Program Magister
Alamat : Perumahan Purimas Blok V-4, Tulungagung,
Jawa Timur

Menyatakan bahwa karya tari dan Tesis yang berjudul *Addicted* beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya cipta dan kreativitas sendiri, dan saya tidak melakukan plagiasi ataupun mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika penciptaan karya seni. Saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika di dalam karya seni saya. Demikian pernyataan ini saya buat, dengan penuh rasa tanggung jawab.

Surakarta, 1 Juni 2020
Yang membuat pernyataan



Chorine Nur Shofa
18211148

PERSETUJUAN

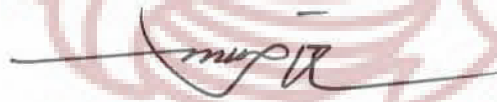
TESIS

ADDICTED JERAT INTERAKSI SIMBOLIK PADA MEDIA SOSIAL

Oleh
Chorine Nur Shofa
NIM: 1821148

Surakarta, 7 September 2020

Menyetujui,
Pembimbing



Dr. Sal Murgiyanto, S.ST., M.A.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dr. Zulkarnain Mistortoify, M. Hum
NIP. 196610111999031001

PENGESAHAN

TESIS

ADDICTED

Jerat Interaksi Simbolik Pada Media Sosial

Oleh

Chorine Nur Shofa

NIM. 18211148

(Program Studi Seni Program Magister)

Telah dipertahankan dalam Ujian Tesis dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister pada Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta pada tanggal 7 September 2020

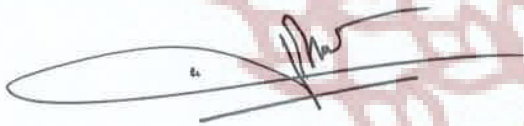
Ketua Penguji



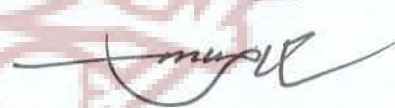
Dr. Drs. R.M. Pramutomo, M. Hum.
NIP. 196810121995021001

Penguji I

Penguji II/ Pembimbing



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



Dr. Sal Murgiyanto, S.ST., M.A.

Direktur



Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn
NIP.196203261991031001

ABSTRAK

ADDICTED: JERAT INTERAKSI SIMBOLIK PADA MEDIA SOSIAL

Oleh

Chorine Nur Shofa

NIM: 18211148

(Program Studi Seni Program Magister)

Media sosial merupakan ruang komunikasi virtual, di mana lawan bicara tidak bertemu secara langsung. Berbagai informasi dan kebutuhan manusia dapat dipenuhi melalui teknologi internet. Fenomena media sosial menarik pengamatan penulis sebagaimana saat ini menjadi media untuk merekonstruksi diri melalui fitur-fitur yang ada. Sajian pada media sosial seolah menunjukkan tanda antara ilusi dan realitas. Tanda tersebut menunjukkan adanya ketergantungan terhadap media yang dijadikan senjata utama agar dapat terlihat pada khalayak umum. Sehingga segala aktivitasnya semakin tergantikan dengan realitas yang semu.

Karya *Addicted* memberikan pandangan perilaku individu dalam menggunakan media sosial, khususnya subjektivitas pengguna. Karya ini sebagai cara ungkap dalam menafsirkan kondisi saat ini dimana fenomena ketergantungan atau kecanduan media sosial mulai merasuki masyarakat. Kecanduan ini dapat terjadi pada kalangan anak-anak hingga dewasa. Sehingga dampak yang ditimbulkan dapat menyerang diri sendiri hingga lingkungan sosial.

Penggarapan karya *Addicted* menggunakan tampilan multimedia sebagai sarana tafsir tayangan media sosial yang menjerat penggunanya. Secara utuh karya ini akan diselenggarakan pada ruang-ruang galeri, bertempat di Padepokan Seni Bagong Kussudihardja. Menggunakan properti *handphone*, serta menggunakan tali elastik sebagai bentuk jerat yang dialami oleh pengguna media sosial.

Kata kunci : Addicted, Media Sosial, Handphone

ABSTRACT

ADDICTED: MESHES OF SYMBOLIC INTERACTIONS ON SOCIAL MEDIA

By

Chorine Nur Shofa

NIM: 18211148

(Master's Program in Arts Study Program)

Social media is a virtual communication space, where the interlocutors do not meet in person. Various information and human needs can be met through internet technology. The phenomenon of social media attracts the writer's observation as it is currently a medium for self-reconstruction through existing features. Presentations on social media seem to show a sign between illusion and reality. This sign indicates that the dependence on the media is used as the main event so that it can be seen in the virtual world. So that all of his activities are degraded by false reality.

Choreography titled 'Addicted' provides a view of individual behavior in using social media, especially user subjectivity. This artwork is a way of expressing how to interpret the current conditions in which the phenomenon of social media addiction has begun to penetrate society. This addiction can occur in children to adults. So that the impact can attack yourself to the social environment

The execution of 'Addicted' uses multimedia displays as a means of interpreting social media impressions that entrap users. As a whole, this work will be held in gallery spaces, located at the Padepokan Seni Bagong Kussudihardja. Using cellphone properties, and using elastic straps as a form of meshes experienced by social media users.

Keyword : Addicted, Social Media, Handphone

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan ridha-Nya, dapat menyelesaikan Karya Tugas Akhir dan menuntaskan Tesis Karya Seni dengan maksimal. Penyusunan dan proses penciptaan karya *Addicted* tidak begitu saja berjalan dengan lancar. Terdapat banyak kendala yang dihadapi. Namun dapat diselesaikan dengan baik berkat dorongan, semangat, kerja keras dan doa dari banyak pihak yang berperan penting dalam proses penggarapan karya ini. Oleh karena itu pengkarya sekaligus sebagai penulis naskah tesis menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang membantu dalam perjalanan proses penciptaan karya tari *Addicted*, yaitu kepada :

1. Kedua orang tua penulis dan keluarga besar yang telah memberikan semangat, dukungan, doa dan kerja kerasnya dalam membantu agar terselesaikannya studi S-2 dengan tepat waktu. Atas nasehat yang selalu disisipkan setiap hari membuat penulis lebih semangat dan berusaha agar tidak mengecewakan mereka.
2. Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta Dr. Drs. Guntur, M.Hum yang telah memberikan izin dan fasilitas sehingga penulis dapat melangsungkan Tugas Akhir dengan tepat waktu.
3. Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta Dr. Bambang Sunarto, M.Sn yang telah menyetujui dan memberikan fasilitas semasa proses perkuliahan S-2 hingga menuju Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni.

4. Dosen pembimbing Dr. Sal Murgiyanto, S.ST., M.A , atas bimbingan, ilmu, dukungan, nasehat dan ketelitian yang diberikan kepada penulis dari awal proses bimbingan karya dan proses penulisan hingga akhir. Bapak memberikan semangat positif yang dapat diaplikasikan ke dalam bidang-bidang lain. Beliau yang begitu sibuk membuat penulis cemas akan proses pembimbingan, akan tetapi kesempatan waktu dan tenaga yang diberikan sangatlah luar biasa, walaupun larut malam tidak menghalangi terlaksananya proses pembimbingan dan hingga terealisasikan karya seni tari dengan baik.
5. Dewan penguji Dr. Drs. R.M. Pramutomo, M. Hum, selaku ketua penguji dan Dr. Silvester Pamardi, S.Kar., M.Hum, selaku penguji utama yang telah memberikan kritik dan sarannya sehingga karya tari *Addicted* dapat terealisasikan dengan lancar dan lebih baik.
6. Seluruh dosen pengajar Pascasarjana Intitut Seni Indonesia Surakarta yang telah memberikan dan berbagi ilmu yang sangat menarik dan bermanfaat dalam menunjang proses Karya *Addicted*.
7. Staff Administrasi dan akademik Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta, atas kesabaran dan bantuannya selama proses awal perkuliahan hingga akhir masa perkuliahan dan hingga akhir kelancaran karya seni.
8. Tim produksi : Gigin, Agung P, Dani Martin, Syahran, Deva & Tim, Jojo dan Sidik atas waktu dan tenaganya yang senantiasa sabar mendampingi selama proses penciptaan karya. Proses yang

dilalui sangat berliku, namun berkat usaha dan tekad bersama karya ini dapat terealisasi dengan lancar.

9. Tim *sponsorship* dan tim *media partner*, atas kerjasamanya yang sangat baik dan kualitas hasil yang didapatkan sangat memuaskan. Sehingga, karya *Addicted* mendapatkan tempat dan dukungan yang sangat baik dari berbagai kalangan masyarakat.
10. Pendukung karya yaitu penari Indri, Yussi, Tia, Tamara, Putra, Ujang dan Beby atas kerja kerasnya serta memberikan masukan dan saran yang sangat membantu dalam menjalankan proses penciptaan karya ini.
11. Narasumber, Opy, Dinar, Nadia, Riska, Kinanti, Ela, Baby, Tamara, Ela, Tia, Uli, dan partisipan di media sosial yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas waktu, pikiran dan tenaganya senantiasa berkenan membantu memberikan tanggapannya mengenai topik karya *Addicted*, sehingga dapat memberikan informasi serta data yang membantu dalam terciptanya karya ini.
12. *Videomaker*, kak Ilham dan Gavendra atas kerja keras dan lemburnya dengan sabar menerima segala bentuk komplain yang penulis sering lontarkan, sehingga banyak sekali revisi video yang dilakukan. Akhirnya dengan penuh semangat video dapat terealisasi dengan baik.
13. Serta pihak-pihak lain yang mendukung berlangsungnya Karya *Addicted* yang tidak dapat saya tuliskan satu-persatu.

Penulis menyampaikan penuh rasa terimakasih atas dukungan yang diberikan selama perkuliahan hingga akhir Tugas Akhir ini berjalan sesuai dengan target dan pastinya masih banyak kekurangan dari tulisan ini, oleh karena itu, penulis ingin memberikan kesempatan kepada berbagai pihak, untuk memberikan kritik dan masukannya, agar karya ini dapat memberikan manfaat kepada masyarakat luas terkait dengan penciptaan karya seni ini.

Surakarta, 1 Juni 2020

Chorine Nur Shofa

DAFTAR ISI

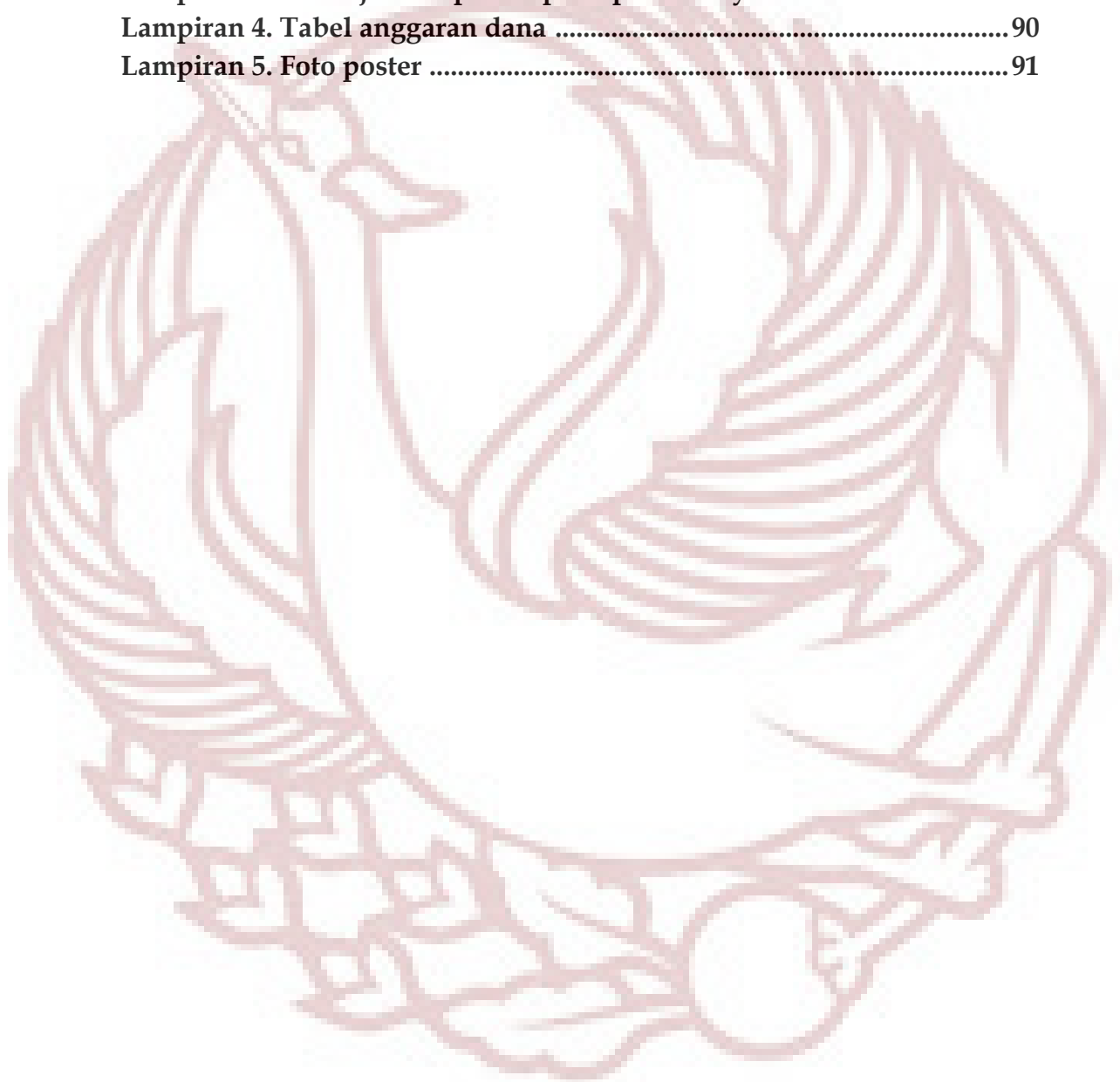
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan Karya	1
B. Estimasi Wujud Karya	8
C. Tujuan Penciptaan Karya	9
D. Manfaat Penciptaan Karya	9
E. Tinjauan Sumber	10
F. Konsep Karya	17
G. Metode Penciptaan	21
H. Sistematika Penulisan	25
BAB II BENTUK DAN KONSEP KARYA	27
A. Bentuk Karya Seni	28
B. Konsep Dasar Karya Seni	28
1. Rangsang Karya	28
2. Bentuk dan Cara Ungkap	29
3. Judul Karya	30

C. Konsep Garap Karya	30
1. Gerak Tari	31
2. Penari	32
3. Musik	32
4. Rias dan Busana	33
5. Tata Cahaya	33
6. Pemanggungan	34
7. Tata Rupa Pentas	34
8. Struktur Karya	35
BAB III METODE DAN TAHAPAN PENCIPTAAN KARYA	37
A. Metode Penciptaan Karya	37
1. Observasi	38
2. Perancangan	41
3. Pembentukan	41
a. Eksplorasi dan Improvisasi	41
b. Komposisi	43
c. Evaluasi dan Dokumentasi	44
B. Tahapan Penciptaan Karya	44
1. Penetapan Ide Penciptaan	44
2. Penetapan Penari	45
3. Penetapan Musik	46
4. Penetapan Video Art	46
5. Penetapan Artistik	47
6. Penetapan Rias dan Busana	48
7. Penetapan Ruang Pementasan	49
BAB IV HASIL PROSES PENCIPTAAN KARYA	50
A. Hasil Proses Penciptaan	50
1. Proses Pengkarya dan Penari	50
2. Proses Pengkarya dan Penata Musik	52

3. Proses Pengkarya dan Tata Rupa Pentas	53
4. Proses Pengkarya dan Rias Busana	55
5. Proses Pengkarya dan Penata Video Art	55
6. Proses Pengkarya dan Dokumentasi	57
B. Realisasi Karya	58
1. Segmen 1	58
2. Segmen 2	60
3. Segmen 3	62
4. Segmen 4	63
5. Segmen 5	65
C. Sinopsis Karya	67
D. Hambatan dan Tantangan	67
1. Hambatan	67
2. Tantangan	69
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Refleksi	72
BIBLIOGRAFI	74
1. Daftar Pustaka	74
2. Daftar Webtografi	75
3. Daftar Narasumber	77
GLOSARIUM	78
LAMPIRAN	80

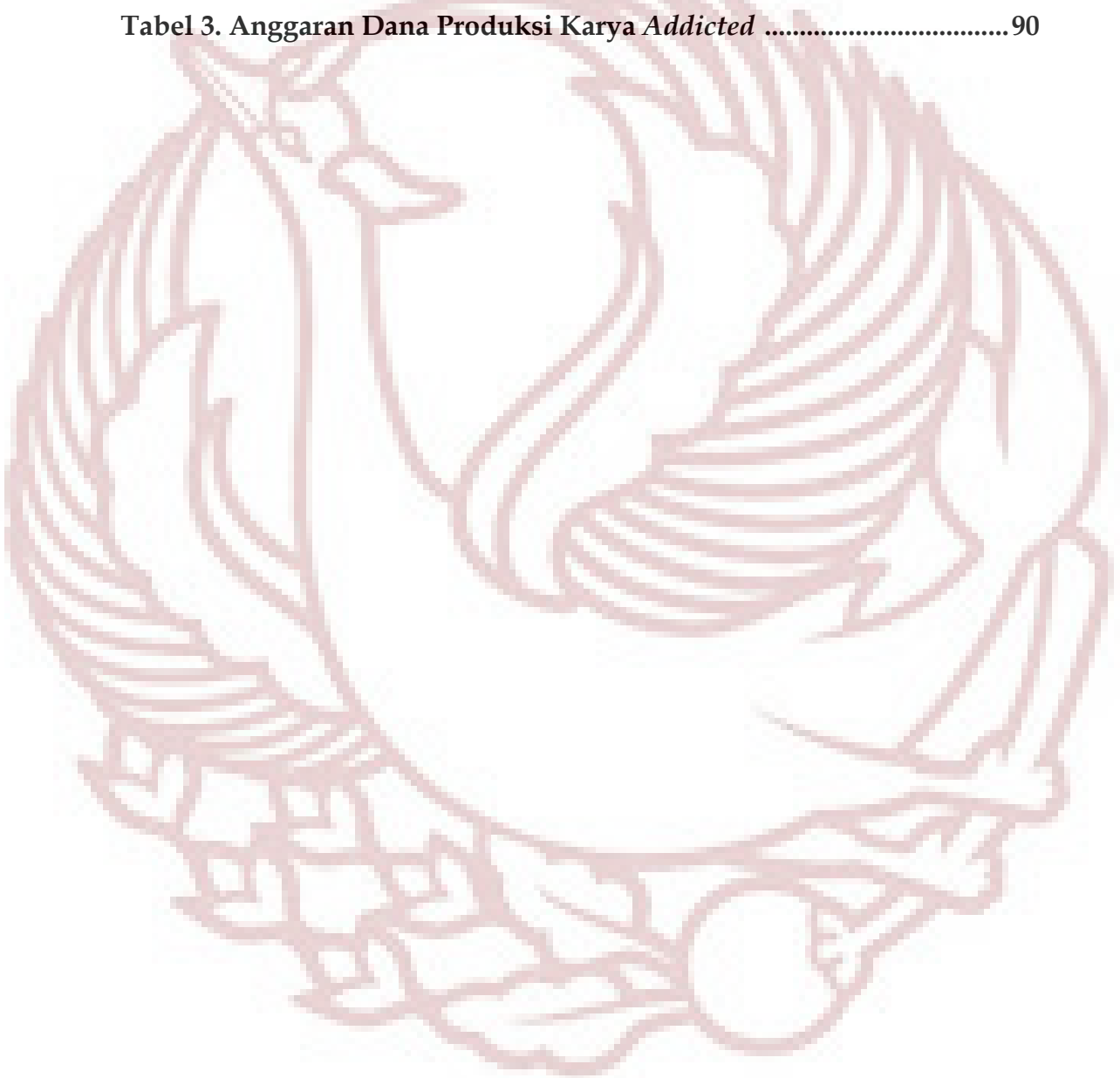
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tim pendukung karya	80
Lampiran 2. Foto proses penciptaan karya	81
Lampiran 3. Tabel jadwal proses penciptaan karya	88
Lampiran 4. Tabel anggaran dana	90
Lampiran 5. Foto poster	91



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tim Pendukung Karya <i>Addicted</i>	80
Tabel 2. Jadwal Proses Penciptaan Karya <i>Addicted</i>	88
Tabel 3. Anggaran Dana Produksi Karya <i>Addicted</i>	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Survei jumlah presentase pengguna media sosial di Indonesia	4
Gambar 2. Survei pengguna aktif media sosial Indonesia	5
Gambar 3. Karya <i>Social Media Dance Group</i>	12
Gambar 4. Karya <i>Sculpture Garden</i>	13
Gambar 5. Karya <i>Hectic</i>	14
Gambar 6. Desain Pemanggunan	20
Gambar 7. Wawancara dengan informan	39
Gambar 8. Riset media sosial instagram	40
Gambar 9. Penjelajahan properti kain	43
Gambar 10. Penjelajahan properti tali	43
Gambar 11. Segmen 1, penari indri <i>on stage</i>	58
Gambar 12. Segmen 1, penari dengan Gerakan tidur	59
Gambar 13. Segmen 1, penari menggunakan properti <i>handphone</i>	60
Gambar 14. Segmen 2, penari mengekspresikan kemarahan	60
Gambar 15. Segmen 2, penari dengan properti kain	61
Gambar 16. Segmen 3, penari bercermin pada kaca	62
Gambar 17. Segmen 3, penari dengan gaya <i>shopping</i>	63
Gambar 18. Segmen 4, penari mengalami keterikatan	64
Gambar 19. Segmen 4, penari dengan sorotan <i>video art</i>	65
Gambar 20. Segmen 5, penari melakukan tegur sapa	65
Gambar 21. Segemen 5, penari dengan ekspresi anti sosial	66
Gambar 22. Proses olah tubuh	81
Gambar 23. Proses latihan pada Segmen 3 oleh Tamara	81
Gambar 24. Proses latihan pada Segmen 4 oleh Yussi	82
Gambar 25. Proses latihan pada Segmen 2 oleh Tia	82
Gambar 26. Proses latihan pada Segmen 1 oleh Indri	83
Gambar 27. Pertemuan dengan tim produksi dan dokumentasi	83
Gambar 28. Proses pembuatan video pertama	84
Gambar 29. Rangkaian segmen pada video pertama	84
Gambar 30. Aktivitas dengan <i>smartphone</i>	85
Gambar 31. Pengguna hanyut pada media sosial	85
Gambar 32. Pengguna dengan realitas dan ilusi media sosial	86

Gambar 33. Penggambaran jerat pada media sosial	86
Gambar 34. Dampak media sosial terhadap lingkungan	87
Gambar 35. Foto poster	91



BIBLIOGRAFI

1. Daftar Pustaka

- Budiman, Kris. *Semiotika Visual : Konsep, Isu, dan Problematika Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra Anggota IKAPI.
- Dharsono. 2016. *Kreasi Artistik: Perjumpaan Tradisi dan Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*. Karanganyar: Citra Sains.
- Guntur. 2016 *Metode Penelitian Artistik*. Surakarta: ISI Press.
- Hadi, Y. Sumandiyo. 2003. *Aspek-aspek Dasar Koreografi Kelompok*. Yogyakarta: ELKAPHI.
- Hawkins, Alma M. 1988. *Creating Through Dance*. New Jersey: Printceton Book Company. Di terjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi. 1990. *Menata Lewat Tari*. Yogyakarta: Manthili.
- Hidajat, Robby. 2011. *Koreografi & Kreativitas, Pengetahuan dan Petunjuk Praktikum Koreografi*. Yogyakarta: Kendil Media Pustaka Seni Indonesia.
- Maslim, Rusdi. 2013. *Diagnosis Gangguan Jiwa, Rujukan Ringkas PPDGJ-III dan DSM-5*. Jakarta: Bagian Ilmu Kedokteran Jiwa FK.
- Miroto, Martinus. 2017. "Riset Artistik- Koreografi di Lingkungan Akademi," dalam Yudiaryani, B. Pudjasworo, H.B. Prasetyo, I.W. Senen, M.H. Raditya, & U. Rokhani (Eds)., *Karya Cipta Tari Seni Pertunjukan*. Yogyakarta : JB Publisher bekerjasama dengan Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Murgiyanto, Sal. 2018. *Pertunjukan Budaya dan Akal Sehat*. Jakarta: Fakultas Seni Pertunjukan- IKJ.
- _____. 2004. *Koreografi*. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Piliang, Yasraf dan Jaelani, Jejen. 2018. *Teori Budaya Kontemporer: Penjelajahan Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Aurora.

- Siswanto. 2015. *Psikologi Kesehatan Mental: Awak Kesurupan*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Smith, Jacqueline. 1976. *Dance Composition a Practical Guide for Teachers*. Diterjemahkan oleh Ben Suharto, S.S.T. 1985. *Komposisi Tari Sebuah Petunjuk Praktis Bagi Guru*. Yogyakarta: Iklasti.
- Sp, Soedarso. 2006. *Trilogiseni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Supriyanto, Eko. 2018. *Ikat Kait Impulsif Sarira, Gagasan yang mewujudkan Era 1990-2010*. Yogyakarta: Garudhawacana.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Widaryanto, Fransiscus Xaverus. 2009. *Koreografi : Bahan Ajar Mata Kuliah Koreografi*. Bandung: Jurusan Tari STSI Bandung.
- _____. 2015. *Ekokritisme Sardono W. Kusumo : Gagasan, Proses Kreatif, dan Teks-teks Ciptaanya*. Disertasi, Institut Seni Indonesia Surakarta.

2. Daftar Webtografi

- Azizan, Hafidz. 2016. "Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Ketergantungan Media Sosial pada Siswa di SMK Negeri 1 Bantul". *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Konseling*. Vol.6, no.6. Diakses pada 2 Desember 2019.
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/view/3295>.
- Charles. 2018. "Social Media Dance". <https://youtu.be/HKX756nb5jk>
- Gracia, Maria. 2015. *Hypnosis In Dentistry*. Diakses 28 Desember 2019.
[Books.google.co.id](https://books.google.co.id)
- Gunawan, W. Adi. 2009. "Quitters Can Win: Hati Hati dengan Keyakinan Anda!." Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
https://books.google.co.id/books?id=CJBeDwAAQBAJ&pg=PA91&lpg=PA91&dq=korelasi+trance&source=bl&ots=dG5_bXKr6g&sig=ACfU3U1Cl5ZYMySR-

[57bMkYgz9jTcdPqw&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjBueHWwLb1AhXIZCsKHRI8DEMQ6AEwBXoECAkQAO#v=onepage&q=korelasi%20trance&f=false](https://www.adiwgunawan.com/articles/memahami-dan-memanfaatkan-trance).

_____. 2012. "Memahami dan Memanfaatkan Trance." Diakses 28 Desember 2019.
<https://www.adiwgunawan.com/articles/memahami-dan-memanfaatkan-trance>.

Mulawarman, dan Aldila Dyas Nurfitri. 2017. "Perilaku Media Sosial Beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan." *Jurnal Buletin Psikologi*, Vol. 25, no. 1, 36-44. Diakses pada 27 November 2019.
<https://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/22759>.

Pamungkas, Aji Bagas dan Siti Zuhroh. 2016. "Pengaruh Promosi Di Media Sosial dan Word Of Mouth Terhadap Keputusan Pembelian (Studi Kasus Pada Kedai Bontacos, Jombang)." *Jurnal Komunikasi*. Vol X, no 2. Diakses pada 1 Desember 2019.
<https://journal.trunojoyo.ac.id/komunikasi/article/view/2518>.

Sholiha, Silvia Fardila. 2015. "Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial." *Jurnal Interaksi*, Vol 4, no. 1, 1-10. Diakses pada 2 Desember 2019.
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/9730/7798>.

"Websindo.comIndonesia." 2019.
<https://images.app.goo.gl/Nm1vHsQjBh3Cg19x5>.

"Wikipedia." t.t. Sugesti, Hipnosis. Diakses pada 12 November 2019.
<https://id.wikipedia.org/wiki/Sugesti?wprov=sfla1>.

"Wikipedia." t.t. Id, Ego, Superego. Diakses pada 14 November 2019.
https://id.wikipedia.org/wiki/Id%2C_ego_dan_super-ego?wprov=sfla1.

"Wikipedia." t.t. Mekanisme Pertahanan Ego. Diakses pada 14 November 2019.
https://id.wikipedia.org/wiki/Mekanisme_pertahanan_ego.

“Wikipedia.”t.t. Psikoanalisa. Diakses pada 14 November 2019.
[https://id.wikipedia.org/wiki/Psikoanalisis.](https://id.wikipedia.org/wiki/Psikoanalisis)

3. Daftar Narasumber

Baby (24). Freelance Dancer. Gamping, Yogyakarta.

Dinar (25). Mahasiswa Universitas Negeri Surakarta. Ngawi, Jawa Timur.

Ela (25). Mahasiswa Universitas Negeri Surakarta. Sukabumi, Jawa Barat.

Kinanti (25). Mahasiswa Universitas Negeri Surakarta. Solo, Jawa Tengah.

Nadia (24). Mahasiswa Universitas Negeri Surakarta. Bengkulu, Sumatra Barat.

Opy (25). Mahasiswa. Universitas Negeri Surakarta. Pasuruan, Jawa Timur.

Putra (24). Freelance. Yogyakarta

Riska (25). Mahasiswa Universitas Negeri Surakarta. Malang, Jawa Timur.

Tamara (23). Freelance Dancer. Yogyakarta.


Tia (22). Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kalimantan

Ujang (23). Mahasiswa. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Bandung, Jawa Barat.

Uli (23). Mahasiwa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Bogor, Jawa Barat.

GLOSARIUM

- Body dysmorphie disorder* : Sifat individu yang ingin terlihat sempurna pada tampilan tubuhnya, sehingga mereka melakukan editing yang berlebihan.
- Citra visual : *Image* pembentuk suatu unsur.
- Cyberspace* : Dunia maya.
- Compulsive shopping* : Sifat belanja yang berlebihan hanya untuk sebuah eksistensi di media sosial, bahkan tidak melihat kemampuan pada diri.
- Digitalisasi : Proses mengubah berbagai informasi, kabar, atau berita dari format analog menjadi format digital, sehingga lebih mudah diproduksi, di simpan, dikelola, dan didistribusikan.
- Fitur : Karakteristik khusus yang terdapat pada suatu alat (televisi, ponsel, dan sebagainya).
- Marketplace* : Sebuah website atau aplikasi online yang memfasilitasi proses jual beli.
- Media Sosial : Sebuah media daring dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan sesuatu.
- Munchausen syndrome* : Sifat individu yang selalu mengumbar kehidupan pribadinya agar mendapatkan perhatian. pengguna lainnya.



<i>Obsessive compulsive disorder</i>	: Sifat individu yang berasa dirinya ingin terlihat sempurna di mata media sosial atau bisa dikatakan perfeksionis.
<i>Platform</i>	: Rencana kerja, program.
Refleksi	: Gerakan atau pantulan.
Simbolis	: Sebuah perwujudan lambang.
<i>Social media anxiety disorder</i>	: Gangguan yang dialami oleh individu yang merasa ketergantungan tidak dapat lepas dari media sosial. Selalu <i>update</i> dan mengecek semua media sosialnya.
Virtual	: Penyebutan untuk teknologi yang mendekatkan dengan kenyataan.

LAMPIRAN 1

Tabel 1. Tim Pendukung Karya *Addicted*.

No	Jabatan	Nama
1.	Koreografer	Chorine
2.	Penari	Indri, Tamara, Tia, Yussi, Beby, Ujang, Putra
3.	Dokumentasi	Dani, Richard, Gusti, Musa
4.	Pim. Produksi	Agung P & Tim
5.	<i>Lighting</i>	Syahrani
6.	Musik	Gigin
7.	Video Art	Ilham, Gavendra
8.	Artistik	Chorine
9.	Kostum	Chorine
10.	Kru	Jojo, Maulana

LAMPIRAN 2



Gambar 22. Proses olah tubuh dengan penari sebelum memasuki ke tahap materi.
(Orine, 2020)



(a)

(b)

Gambar 23 (a,b). Proses latihan pada bagian 3, oleh penari Tamara.
(Orine, 2020)



Gambar 24. Proses percobaan pada bagian 4, oleh penari Yussi.
(Orine, 2020)



Gambar 25. Proses latihan pada bagaian 2, oleh penari Tia.
(Orine, 2020)



Gambar 26. Proses latihan pada bagian 1 , oleh penari Indri.
(Orine, 2020)



(a)

(b)

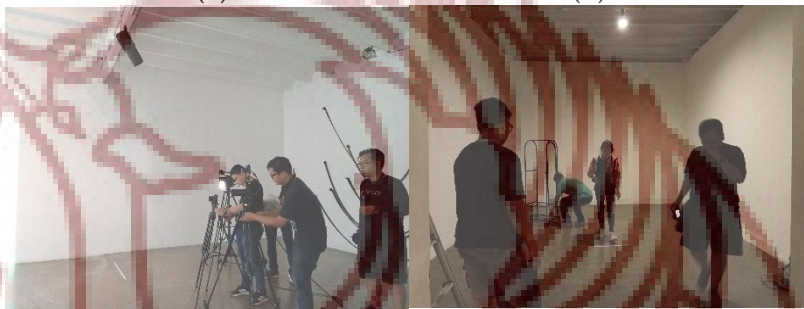
(b)

Gambar 27 (a,b). Proses dengan tim dokumentasi dan produksi,
Agung dan Dani.
(Orine, 2020)



(a)

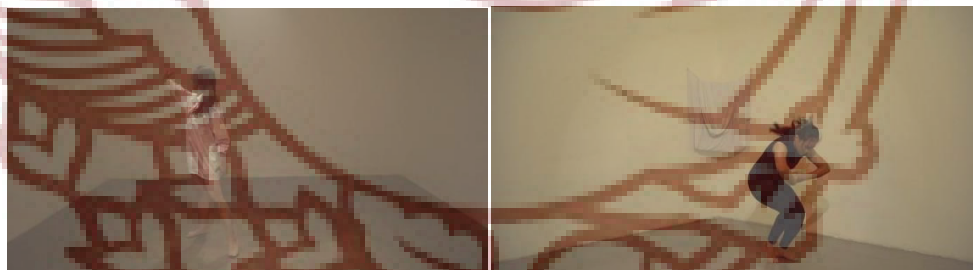
(b)



(c)

(d)

Gambar 28 (a,b,c,d). Proses take video petama di Jogja Nasional Museum.
(Orine, 2020)



(a)

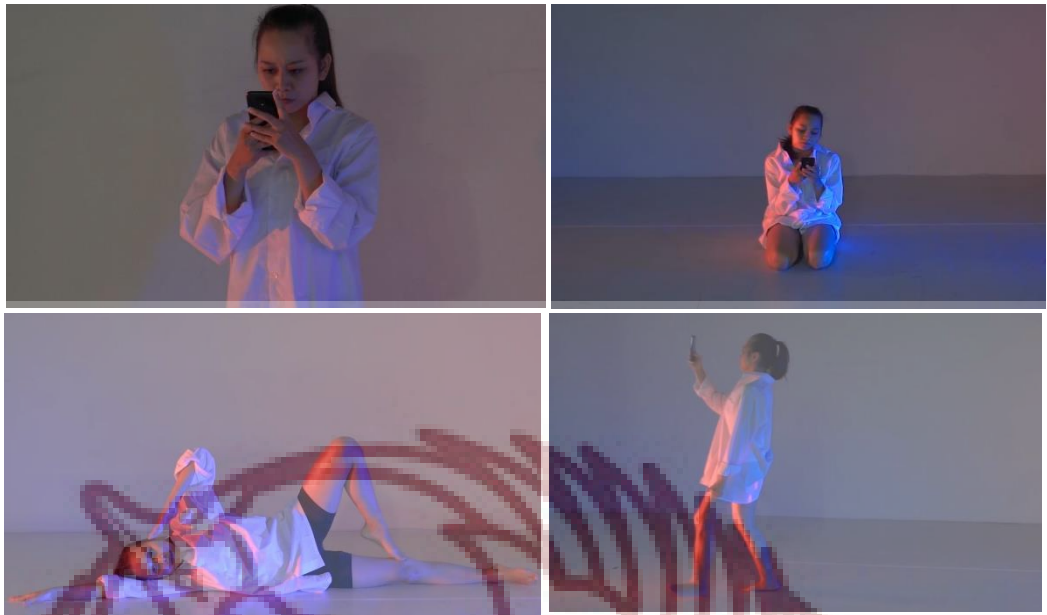
(b)



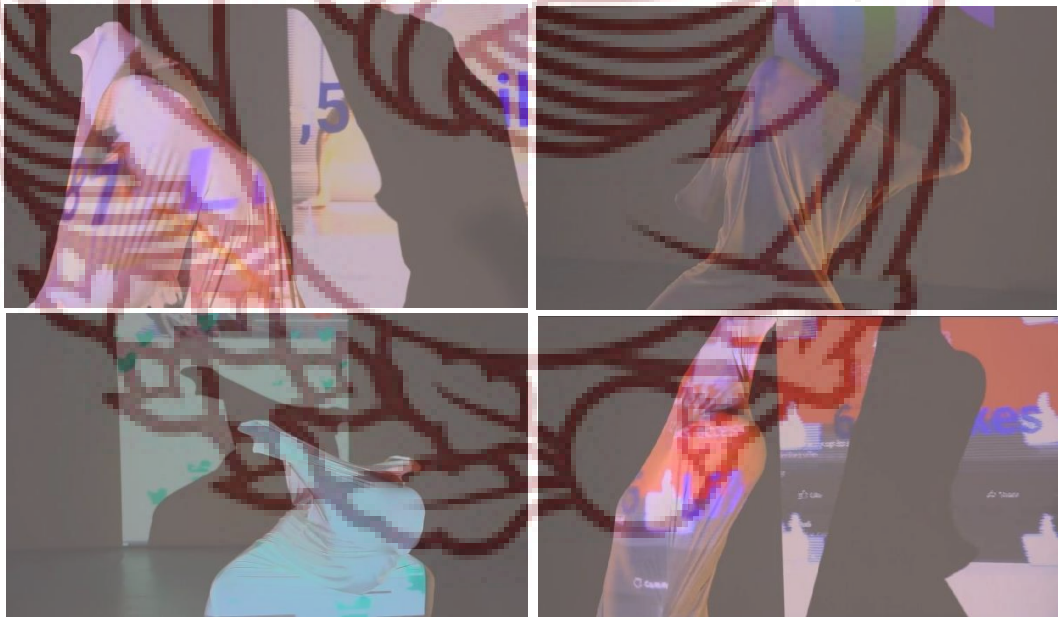
(c)

(d)

Gambar 29. Cuplikan *screenshot* karya *Addicted* pada pengambilan video pertama .
(Orine, 2020)



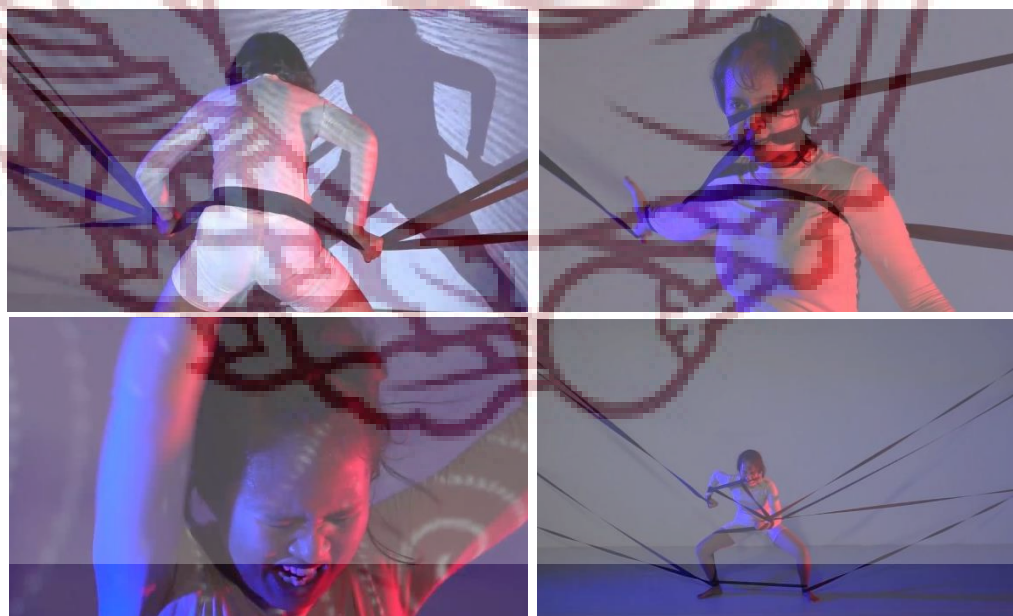
Gambar 30. Segmen 1, aktivitas dengan menggunakan *smartphone*.
(*Screenshoot, Orine, 2020*)



Gambar 31. Segmen 2, penggambaran pengguna hanyut dalam sajian-sajian pada media sosial.
(*Screenshoot, Orine, 2020*)



Gambar 32. Segmen 3, penggambaran pengguna media sosial dalam realita dan ilusi.
(*Screenshoot, Orine, 2020*)



Gambar 33. Segmen 4, gambaran jerat pada media sosial.
(*Screenshoot, Orine, 2020*)



Gambar 34. Segmen 5, penggambaran dampak media sosial terhadap diri sendiri dan lingkungan.
(*Screenshot, Orine, 2020*)

LAMPIRAN 3

Tabel 2. Jadwal Kegiatan dalam Proses Penciptaan Karya *Addicted*

No	Tanggal	Kegiatan	Tempat
1.	21 Oktober 2019	Bertemu dosen pembimbing	Rumah Bapak Sal Murgiyanto
2.	12 November 2019	Pencarian data	Perpustakaan UNS
3.	15 November 2019	Pencarian data	Perpustakaan ISI YK
4.	10 Desember 2019	Wawancara <i>on the spot</i>	Cafe Trapezium Solo
5.	16 Desember 2019	on progres karya studio 3	ISI Surakarta
6.	17 Januari 2020	Bertemu dosen pembimbing	Rumah Bapak Sal Murgiyanto
7.	29 Januari 2020	Revisi email	-
8.	6 Maret 2020	Bimbingan	Rumah Bapak Sal Murgiyanto
9.	9 Maret 2020	Bimbingan	Rumah Bapak Sal Murgiyanto
10.	10 Maret 2020	Bimbingan	Rumah Bapak Sal Murgiyanto
11.	2 April 2020	Wawancara penari	Angkringan Hitam
12.	5 Mei 2020	Eksplorasi	Kampus ISI YK
13.	15 Mei 2020	Eksplorasi	Kampus ISI YK
14.	20 Mei 2020	Survei Gedung	Langen Art Space
15.	27 Mei 2020	Ujian	Proposal
16.	31 Mei 2020	Survei Online Instagram	Instagram
17.	6 Juni 2020	Latihan Part 1	Toko MFA
18.	8 Juni 2020	Latihan Part 1 & 2	GSG
19.	9 Juni 2020	Latihan Part 2	GSG
20.	30 Maret 2020	Shearing Penari	Toko MFA
21.	14 Juni 2020	Latihan Part 3	GSG
22.	14 Juni 2020	Latihan Part 4	Lap. Basket
23.	15 Juni 2020	Pertemuan Pimpro dan Dokumentasi	Langen Art Space

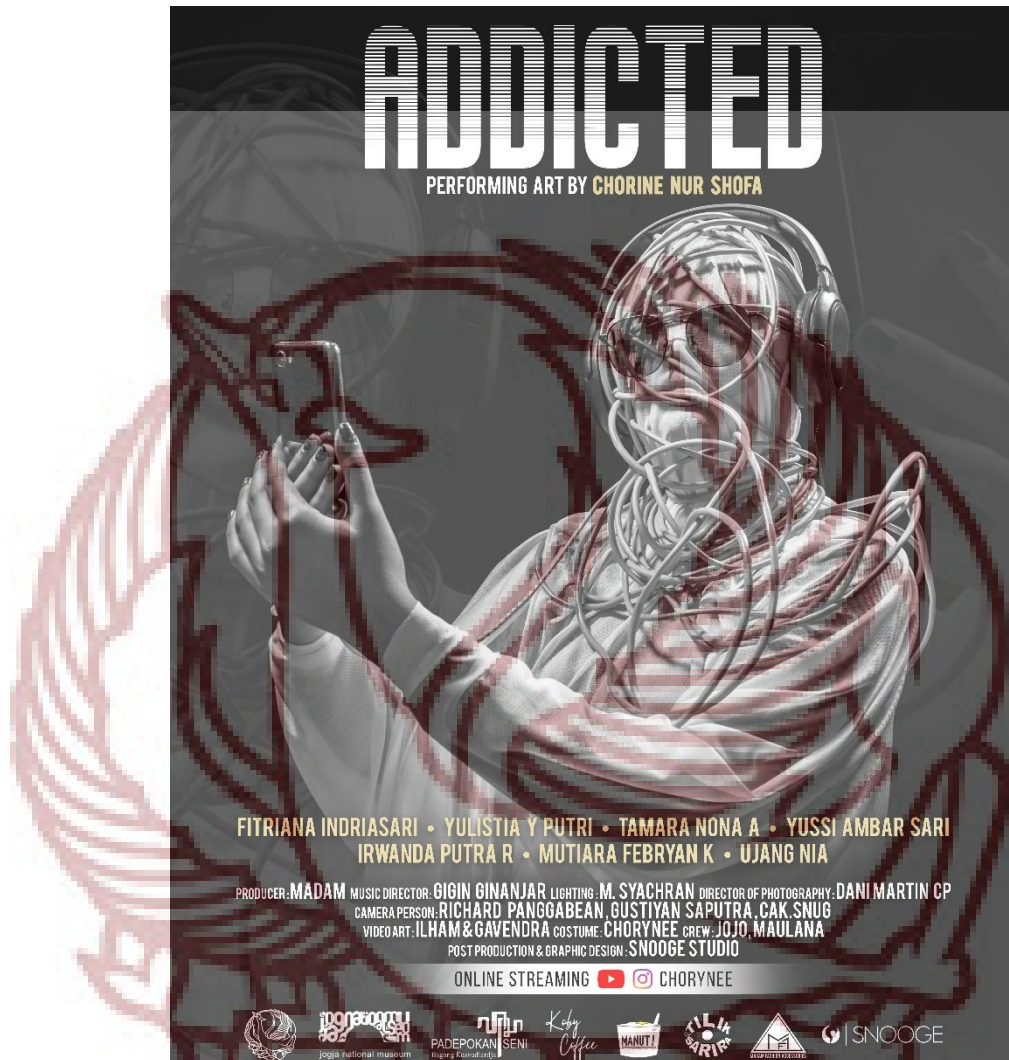
No	Tanggal	Kegiatan	Tempat
24.	15 Juni 2020	Latihan Part 1,2,3	Toko MFA
25.	15 Juni 2020	Latihan Part 4	Lap. Basket
26.	16 Juni 2020	Latihan Part 1,3	GSG
27.	17 Juni 2020	Latihan Part 2,4	GSG
28.	17 Juni 2020	Survei Gedung	JNM
29.	20 Juni 2020	GR	JNM
30.	21 Juni 2020	<i>Take Video 1</i>	JNM
31.	30 Juni 2020	Latihan Part 1,2,3,4	GSG
32.	6 Juli 2020	Latihan Part 4	Lap. Basket
33.	7 Juli 2020	Latihan Part 1	Toko MFA
34.	8 Juli 2020	Latihan Part 2	GSG
35.	13 Juli 2020	Latihan Part 5	Pascasarjana ISI YK
36.	14 Juli 2020	Latihan Part 5	Pascasarjana ISI YK
37.	15 Juli 2020	Latihan Part 5	Pascasarjana ISI YK
38.	21 Juli 2020	Latihan Part 2	GSG
39.	22 Juli 2020	Full musik	GSG
40.	23 Juli 2020	Foto Poster	Jl. Kaliurang Café Ganja
41.	24 Juli 2020	Full Video Art	Toko MFA
42.	27 Juli 2020	Survei Gedung	Yogyakarta
43.	29 Juli 2020	Latihan Part 4	GSG
44.	31 Juli 2020	GR	PSBK
45.	1 Agustus 2020	<i>Take Video 2</i>	PSBK
46.	12 Agustus 2020	Revisi Naskah Tesis	-
47.	24 Agustus 2020	Revisi Naskah Tesis	-
48.	3 September 2020	Bimbingan	Via telepon
49.	18 September 2020	Ujian Karya	<i>Zoom Video Meeting</i>
50.	24 September 2020	Ujian Karya Tesis	<i>Zoom Video Meeting</i>

LAMPIRAN 4

Tabel 3. Anggaran Dana Produksi Karya *Addicted*

No	Keperluan	Anggaran
1.	Pengetikan	Rp, 300.000
2.	Konsumsi	Rp, 5.629.600
3.	Gedung	Rp, 2.200.000
4.	Proyektor	Rp, 300.000
5.	Artistik	Rp, 1.200.000
6.	<i>Lighting</i>	Rp, 2.000.000
7.	Dokumentasi	Rp, 4.500.000
8.	Musik	Rp, 2.000.000
9.	Kostum	Rp, 500.000
10.	Produksi	Rp, 2.000.000
		Jumlah Rp, 20.629.500

LAMPIRAN 5



Gambar 35. Foto poster karya "Addicted.

