

**“TUBUH TAK BERTUAN”
REPRESENTASI PERILAKU
ADIKSI INTERNET PADA REMAJA
DALAM PENCIPTAAN
KARYA TARI EKSPERIMENTAL**



Pertanggungjawaban Tertulis
Penciptaan Seni
untuk memenuhi persyaratan derajat magister
dalam bidang seni, minat utama seni tari

Wisnu Dermawan
1921191411

**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

TESIS
SENI PROGRAM MAGISTER

**REPRESENTASI PERILAKU ADIKSI INTERNET PADA REMAJA
DALAM PENCIPTAAN KARYA TARI EKSPERIMENTAL**

Diajukan Oleh :
Wisnu Dermawan
NIM 1921191411

Tesis ini telah dipertahankan pada tanggal 12 Januari 2022
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Dr. Bambang Pudjasworo, S.S.T., M.Hum
Pembimbing


Dr. Rina Martiara, M.Hum
Penguji Ahli


Dr. Noor Sudiyati, M.Sn
Ketua Tim Penguji

Telah diperbaiki dan disetujui untuk diterima
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Seni

Yogyakarta, 5 Februari 2022

Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Fortunata Ivasrinesu, M.Si
NIP. 197210232002122001

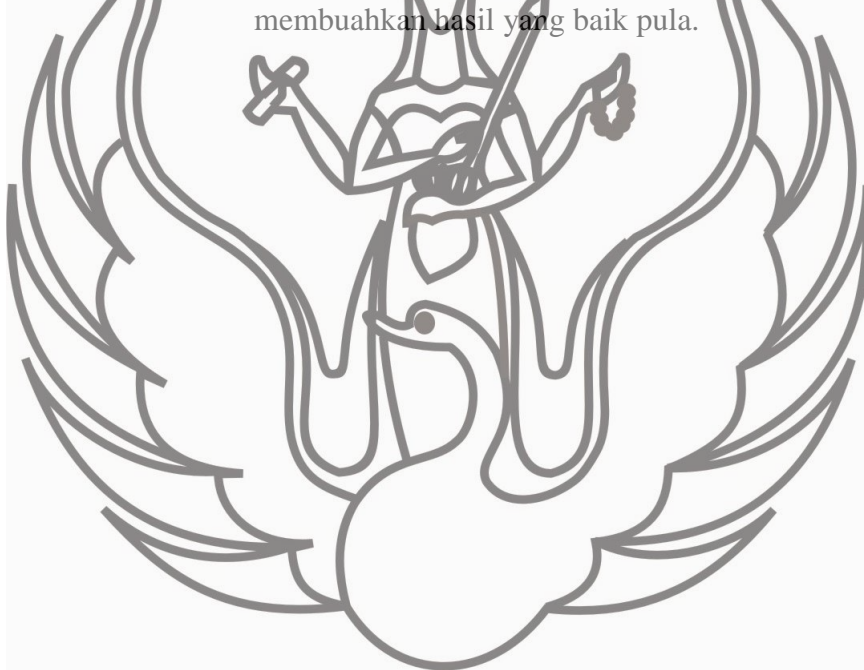
Halaman Persembahan



Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala karunia dan rezeki kebaikan-Nya telah memberikan segala kesehatan lahir dan batin untuk penulis hingga mampu menyelesaikan penelitian dan penciptaan karya Tugas Akhir. *Insyallah* sudah diusahakan dengan sebaik-baiknya atas ijin-Mu.

Aamin yaa rabbal'aalamiin.

Karya tulisan ini, penulis persembahkan kepada orang tua tercinta yaitu Ibu Subisah dan Bapak Subiyanto. Terima kasih yang sedalam-dalamnya atas segala dukungan baik moril maupun materil. Terima kasih untuk segala do'a dan nasehat yang sudah diberikan kepada penulis. Terima kasih selalu menguatkan dalam setiap proses meraih gelar magister seni ini dengan selalu menyakinkan bahwa segala upaya yang dilakukan, diusahakan dan dido'akan dengan niatan baik akan membuahkan hasil yang baik pula.



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wisnu Dermawan

NIM : 1921191411

Program Studi : Seni Program Magister

Menyatakan bahwa karya tulisan atau hasil penelitian tesis dan karya seni dengan judul **“Representasi Perilaku Adiksi Internet Pada Remaja Dalam Penciptaan Karya Tari Eksperimental”** ini adalah benar-benar karya tulisan atau hasil penelitian dan penciptaan sendiri, bukan hasil jiplakan, terkecuali pada bagian yang telah dirujuk atau dikutip sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka, belum pernah dipublikasikan untuk mendapat gelar akademik di suatu perguruan tinggi.

Yogyakarta, 12 Januari 2022

Yang menyatakan

Wisnu Dermawan

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, terima kasih atas segala rahmat dan karunia-Nya, akhirnya tesis yang berjudul **“Representasi Perilaku Adiksi Internet Pada Remaja Dalam Penciptaan Karya Tari Eksperimental”** dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Tesis ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Seni derajat Strata dua Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selama Penyusunan tesis dan penciptaan karya, penulis mendapatkan bimbingan berupa arahan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini izinkan penulis untuk mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang Maha Esa.
2. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si. selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Noor Sudiyati, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dr. Rina Martiara, M.Hum. selaku Dosen Penguji Ahli yang telah menguji, mengevaluasi, serta memberikan masukan untuk tulisan sekaligus karya penulis.
5. Dr. Bambang Pudjasworo. S.S.T., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak kontribusi dalam proses penelitian dan penciptaan karya.

6. Seluruh jajaran dosen Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu yang telah diberikan selama penulis menjadi peserta didik di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh Staf Perpustakaan, Kasubbag Dikmawa dan Kasubbag Keuangan Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah membantu perilah mengizinkan penulis untuk mencari segala literatur hingga menyelesaikan urusan administrasi selama proses penyusunan tesis.
8. Orang tua tercinta Mak,e dan Pak,e yang senantiasa tulus mendoakan dan mendukung penulis untuk selalu semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
9. Istri tercinta Desi Rinawati yang senantiasa mendoakan dan mendukung penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
10. Mas Puput dan mbak Tri yang senantiasa mendoakan dan mendukung penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
11. Narasumber penelitian yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan bersikap kooperatif memberikan informasi atas kebutuhan dalam penelitian.
12. Ahmad Nurkholik Ihtifahudin, yang selalu meluangkan waktu dan tenaga untuk bertukar pikiran dan memberikan motivasi, dan membantu penulis dalam proses belajar di perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini.
13. Teman-teman angkatan 2019/2020 Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang senantiasa memberikan energi positif dalam proses perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini.

14. Para Penari yang sudah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk terlibat dalam proses penciptaan karya.
15. Andhal Satria sebagai penata musik dan teman-teman penusik yang telah membatu proses penciptaan karya.
16. Semua pihak yang ikut berpartisipasi dan terlibat dalam penyelesaian tesis ini. Terima kasih.

Semoga segala kebaikan dan doa yang telah diberikan kepada penulis dapat dibalas baik oleh Allah SWT. Amin. Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan tesis dan penciptaan karya ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala saran dan kritik serta besar harapan semoga tesis dan karya ini dapat bermanfaat dan berguna sebagai tambahan literatur ilmiah dan referensi karya bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 17 Desember 2021

Wisnu Dermawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Estimasi Karya	4
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KARYA, DAN LANDASAN TEORI	7
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Tinjauan Karya	10
C. Landasan Teori	11
1. Representasi	11
2. Perilaku	12
3. Adiksi Internet	13
4. Remaja	18

5. Tari Eksperimental	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Pendekatan Penelitian	25
1. Pembangkitan Gagasan	27
2. Investigasi Gagasan	27
a. Metode Penelitian	28
b. Jenis Data Penelitian	28
c. Teknik Pengumpulan Data	29
1) Wawancara	29
2) Observasi	30
3) Studi Pustaka	30
d. Lingkup Penelitian	31
1) Lokasi Penelitian	31
2) Waktu Penelitian	31
3) Subjek Penelitian	31
e. Teknik Analisis Data	32
1) Reduksi Data	32
2) Penyajian Data	33
3) Penarikan kesimpulan atau verifikasi	33
3. Seleksi gagasan	34
4. Pengembangan Gagasan	34
B. Proses Penciptaan Karya	34
1. Tahap Persiapan	34
a. Pemilihan Gerak	34
b. Pemilihan Penari	35
c. Pemilihan Penata Musik	35
d. Pemilihan Rias dan Busana	36
e. Pemanggungan	36
2. Tahap Penggarapan	36

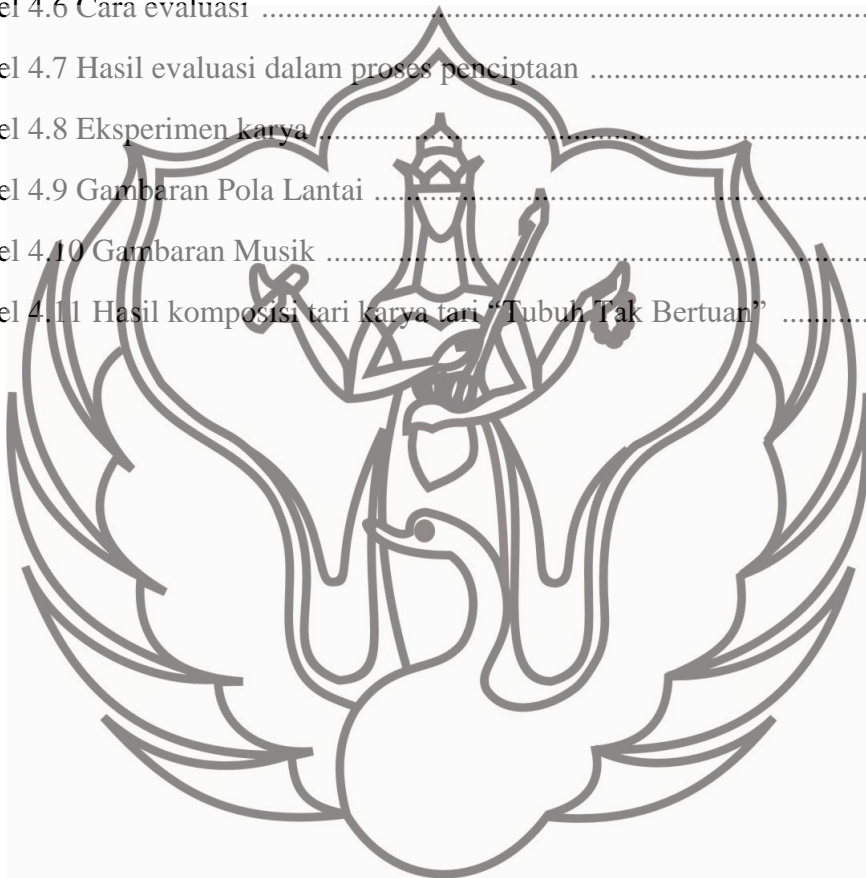
a. Eksplorasi	37
b. Improvisasi	37
c. Pembentukan atau Komposisi	38
d. Evaluasi	38
e. Eksperimentasi	38
3. Pertunjukan Karya	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
B. Pencipta Karya	47
1. Proses Penciptaan Karya	47
a. Eksplorasi	47
b. Improvisasi	50
c. Pembentukan atau komposisi	52
d. Evaluasi	55
e. Eksperimentasi	58
2. Deskripsi Karya	60
a. Sinopsis	60
b. Judul	60
c. Gerak	60
d. Pola Lantai	61
e. Iringan atau Musik Tari	69
f. Rias dan Busana	72
g. Tata Cahaya	86
h. Pemanggungan	86
i. Komposisi Tari	87
BAB V PENUTUP	89
1. Kesimpulan	89
2. Saran	90
DAFTAR SUMBER ACUAN	91

DAFTAR NARASUMBER	97
GLOSARIUM	98
LAMPIRAN	99



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Seleksi gagasan hasil penelitian	44
Tabel 4.2 Materi eksplorasi	47
Tabel 4.3 Temuan gerak proses improvisasi	51
Tabel 4.4 Frase-frase gerak	52
Tabel 4.5 Frasa gerak dan kartu remi	55
Tabel 4.6 Cara evaluasi	56
Tabel 4.7 Hasil evaluasi dalam proses penciptaan	57
Tabel 4.8 Eksperimen karya	58
Tabel 4.9 Gambaran Pola Lantai	62
Tabel 4.10 Gambaran Musik	70
Tabel 4.11 Hasil komposisi tari karya tari “Tubuh Tak Bertuan”	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model seni kreatif dan proses penelitian	26
Gambar 4.2 Eksplorasi geral oleh penari	50
Gambar 4.3 improvisasi gerak oleh penari	52
Gambar 4.4 Instrumen musik yang digunakan	69
Gambar 4.5 Kostum penari inti 1 nampak depan	72
Gambar 4.6 Kostum penari inti 1 nampak samping	73
Gambar 4.7 Kostum penari inti 1 nampak belakang	73
Gambar 4.8 Kostum penari inti 2 nampak depan	74
Gambar 4.9 Kostum penari inti 2 nampak samping	74
Gambar 4.10 Kostum penari inti 2 nampak belakang	75
Gambar 4.11 Kostum penari inti 3 nampak depan	75
Gambar 4.12 Kostum penari inti 3 nampak samping	76
Gambar 4.13 Kostum penari inti 3 nampak belakang	76
Gambar 4.14 Kostum penari inti 4 nampak depan	77
Gambar 4.15 Kostum penari inti 4 nampak samping	77
Gambar 4.16 Kostum penari inti 4 nampak belakang	78
Gambar 4.17 Kostum penari figuran 1 nampak depan	78
Gambar 4.18 Kostum penari figuran 1 nampak samping	79
Gambar 4.19 Kostum penari figuran 1 nampak belakang	79
Gambar 4.20 Kostum penari figuran 2 nampak depan	80
Gambar 4.21 Kostum penari figuran 2 nampak samping	80
Gambar 4.22 Kostum penari figuran 2 nampak belakang	81
Gambar 4.23 Kostum penari figuran 3 nampak depan	81
Gambar 4.24 Kostum penari figuran 3 nampak samping	82
Gambar 4.25 Kostum penari figuran 3 nampak belakang	82
Gambar 4.26 Kostum penari figuran 4 nampak depan	83
Gambar 4.27 Kostum penari figuran 4 nampak samping	83

Gambar 4.28 Kostum penari figuran 4 nampak belakang	84
Gambar 4.29 Kostum penari figuran 5 nampak depan	84
Gambar 4.30 Kostum penari figuran 5 nampak samping	85
Gambar 4.31 Kostum penari figuran 5 nampak belakang	85



DAFTAR LAMPIRAN

Tim Produksi dan Pendukung Karya Tari Tubuh Tak Bertuan	99
Dokumentasi Foto	101
Publikasi	109



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku adiksi internet pada remaja dan merepresentasikan hasil penelitian ke dalam penciptaan karya tari eksperimental. Subjek penelitian ini adalah remaja berumur 11-24 tahun. Teori yang digunakan merujuk pada konsep *Internet Addiction* yang dikemukakan oleh Griffith (2005), dimana terdapat indikator yang terdiri dari *salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, dan relapse*. Penelitian ini berlangsung di dusun Dukuh Seman, desa Wonosari, kecamatan Bulu, kabupaten Temanggung, Jawa Tengah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *practice-led research* untuk mengintegrasikan proses penelitian dan penciptaan karya. Penelitian awal menggunakan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan studi pustaka. Penciptaan karya menggunakan metode penciptaan Hawkins yaitu eksplorasi, improvisasi, dan komposisi atau pembentukan. Dalam aplikasinya, penulis menambah evaluasi dan eksperimentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku adiksi internet berdampak buruk pada remaja baik secara fisiologis, psikologis, maupun sosiologis. Dalam proses penciptaan karya, penulis menemukan bahwa melakukan eksperimen dalam proses penciptaan dan pertunjukan karya dapat memberikan hasil sajian dan pengalaman penciptaan yang berbeda.

Kata kunci: Adiksi Internet, Remaja, Tari Eksperimental

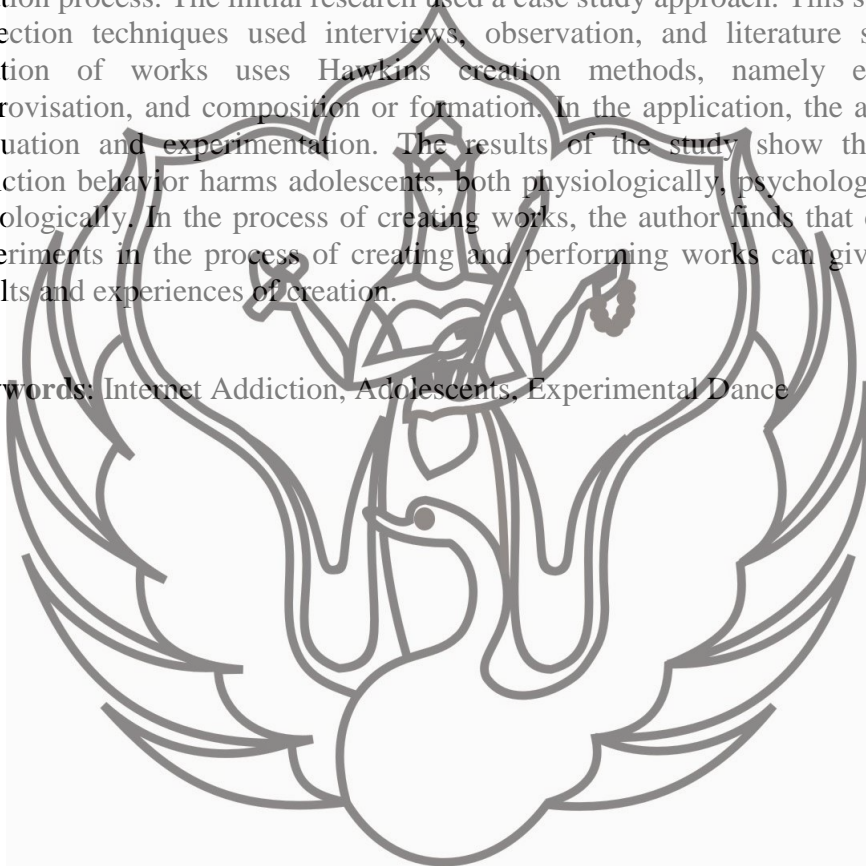


ABSTRACT

This study aims to describe the behavior of internet addiction in adolescents and represent the research results into the creation of experimental dance works. The subjects of this study were adolescents aged 11-24 years. The theory used refers to the Internet Addiction concept proposed by Griffith (2005), where indicators are consisting of salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, and relapse. This research took place in Dukuh Seman hamlet, Wonosari village, Bulu sub-district, Temanggung district, Central Java.

This research uses a practice-led research approach to integrate the research and creation process. The initial research used a case study approach. This study's data collection techniques used interviews, observation, and literature study. The creation of works uses Hawkins creation methods, namely exploration, improvisation, and composition or formation. In the application, the author adds evaluation and experimentation. The results of the study show that internet addiction behavior harms adolescents, both physiologically, psychologically, and sociologically. In the process of creating works, the author finds that conducting experiments in the process of creating and performing works can give different results and experiences of creation.

Keywords: Internet Addiction, Adolescents, Experimental Dance



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki abad ke-21 teknologi berkembang dengan masifnya. Salah satu produk teknologi yang berhasil manusia ciptakan adalah internet. Internet memungkinkan manusia untuk berkomunikasi jarak jauh, mengakses informasi dan pengetahuan, berbisnis, hingga mencari hiburan. Internet dapat diakses melalui berbagai macam perangkat elektronik seperti *smartphone*, komputer, laptop, tablet, dan sebagainya. Ibarat pisau bermata dua, selain memberikan dampak positif, internet juga memberikan dampak negatif bagi kehidupan manusia. Salah satu dampak negatif dari internet adalah adiksi atau kecanduan internet.

Penggunaan internet dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan. Peningkatan jumlah pengguna internet paralel dengan jumlah orang yang mengalami adiksi internet (Ma, 2011: 2187) Pengguna internet sangat beragam, mulai dari anak-anak hingga orang lanjut usia. Adiksi internet dapat menyerang siapa saja—tidak mengenal usia—yang menggunakannya. Dengan teknologi yang semakin mumpuni, internet dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Era digital seolah menuntut manusia untuk berlomba-lomba dalam menggunakan internet. Dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan, manusia semakin terjerat dan tidak bisa lepas dari internet. Saat ini, dengan mudah kita akan menemukan orang sedang bermain internet. *Smartphone* menjadi salah satu perangkat elektronik yang lazim digunakan.

Zaman menuntut manusia untuk terus berubah, tetapi tidak semua orang siap menerima dan menghadapi perubahan itu sendiri. Manusia seperti di nina-bobokkan oleh keadaan, membuat manusia terlelap dalam kebiasaan yang dapat memberikan dampak buruk baginya. Dari beberapa orang yang penulis temui, tidak semuanya mengetahui dampak buruk dari penggunaan internet.

Kajian literatur menunjukkan bahwa remaja rentan terhadap kecanduan internet dan remaja berada pada tingkat resiko kecanduan yang tinggi secara kultural. Dilansir dari bbc.com, di Jakarta ada remaja yang mengalami kecanduan internet *game online*. Remaja tersebut bisa menghabiskan waktu selama 8 jam untuk bermain *game online*. Saat ditegur dan diingatkan oleh ibunya, remaja tersebut mengambil pisau dan memukul wajah ibunya. Dilansir dari Voaindonesia.com, Rumah Sakit Jiwa Jawa Barat di Cisarui sejak tahun 2016 mencatat 209 anak terkena adiksi internet *game online*. Anak yang terkena adiksi internet rata-rata berumur 8 sampai 15 tahun. Rata-rata tiap bulan terdapat 10 sampai 12 anak yang masuk ke RSJ. Para orang tua mengeluh bahwasanya anak-anaknya tidak bisa lepas dari gawai. Anak-anak yang mengalami adiksi internet *game online* biasanya mengalami depresi, trauma dengan lingkungan sekitar atau memiliki *Attention Definit Hyperactivity Disorder (ADHA)*. dr. Lina Budiyanti SpKJ sebagai dokter spesialis kejiwaan di rumah sakit tersebut mengatakan bahwa kecanduan didorong berbagai faktor seperti biologi, psikologi, dan sosial.

Adiksi internet juga ditemukan di daerah tempat penulis mengembangkan seni kerakyatan. Dari hasil pengamatan awal, penulis menemukan gejala-gejala adiksi internet pada remaja di dusun Dukuh Seman, desa Wonosari, kecamatan Bulu,

kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Di tengah pandemi Covid-19, banyak kegiatan yang ditiadakan. Adanya kebijakan untuk tidak berkerumun dan mengurangi aktivitas di luar rumah membuat para remaja kehilangan aktivitasnya. Berawal dari keinginan untuk mengisi waktu luang saat gabut, hingga akhirnya menjadi kebiasaan yang terus diulang. Beberapa remaja di dusun Dukuh banyak menghabiskan waktu untuk bermain internet. Tanpa disadari, ada beberapa remaja yang yang tidak bisa mengontrol atau mengendalikan penggunaan internet. Rata-rata penggunaan internet selama 8 sampai 10 jam setiap harinya.

Para remaja memanfaatkan internet untuk berbagai keperluan, seperti bersosial media, bermain *game online*, dan *googling*. Beberapa *platform* media sosial yang sering diakses adalah *whatsapp*, *you tube*, *instagram*, *facebook*, *tik-tok*, *twitter*, dan *line*. Jenis-jenis *game online* yang sering dimainkan adalah *mobile legend*, *free fire*, dan *PUBG*. Selain itu, internet juga dimanfaatkan untuk *googling*, seperti tugas sekolah dan mencari informasi yang sedang viral.

Dari berbagai macam aktivitas, bermain *game online* adalah aktivitas yang paling sering dilakukan. Aktivitas ini sering dilakukan bersama-sama atau *mabar*. Waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* selama 8-10 jam perhari. Para remaja di dusun Dukuh biasanya bermain *game online* dari malam sampai pagi dan dilakukan hampir setiap hari. Keadaan tersebut berdampak terhadap perilaku yang mengarah pada hal negatif, seperti pola tidur tidak teratur, boros, berbohong, malas bersosialisasi, malas bekerja, dan merasa lebih nyaman berinteraksi di dunia maya dari pada di dunia nyata. Tidak hanya berdampak pada pola perilaku tetapi juga kesehatan fisik seperti sakit mata dan sakit kepala di bagian belakang.

Berbagai macam kejadian di atas melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian tentang perilaku adiksi internet pada remaja. Urgensi penelitian terletak pada kekhawatiran penulis akan perilaku adiksi internet pada remaja yang terjadi di dusun Dukuh, desa Wonosari, kecamatan Bulu, kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Penulis mencoba untuk membaca, menelaah, kemudian merepresentasikan hasil penelitian ke dalam penciptaan karya tari eksperimental. Dalam penciptaan karya, merepresentasikan tidak hanya sekedar menggambarkan atau mengimitasi fenomena yang ada, tetapi melalui proses pemaknaan berulang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitiannya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran perilaku remaja yang terkena adiksi internet?
2. Bagaimana cara merepresentasikan perilaku adiksi internet pada remaja ke dalam penciptaan karya tari eksperimental?

C. Estimasi Karya

Pada bagian ini penulis menerangkan rencana penelitian dan penciptaan karya. Penelitian dimulai sejak bulan januari 2021 sampai bulan juli 2021. Proses penciptaan karya dimulai sejak bulan Oktober sampai bulan Januari 2022. Karya akan dipertunjukkan dan diujikan pada bulan Januari 2022.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Berangkat dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut.

Tujuan Umum

- a. Untuk mengetahui gambaran perilaku adiksi internet pada Remaja (Studi kasus remaja di Dusun Dukuh Seman, Desa Wonosari, Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah).
- b. Merepresentasikan hasil penelitian ke dalam penciptaan karya tari eksperimental.

Tujuan Khusus

- a. Memahami perilaku adiksi internet pada remaja (Studi kasus remaja di Dusun Dukuh Seman, Desa Wonosari, Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah).
- b. Memahami proses penciptaan karya tari eksperimental yang bersumber dari hasil penelitian (Studi kasus remaja di Dusun Dukuh Seman, Desa Wonosari, Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah).

2. Manfaat

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk.

- a. Mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya tentang perilaku adiksi internet pada remaja dan penciptaan karya tari eksperimental.

- b. Untuk menambah wawasan ilmu dan menambah pustaka baik ditingkat program, fakultas, maupun institut.
- c. Menambah referensi bagi penelitian dan penciptaan karya tari selanjutnya.
- d. Menambah wawasan bagi masyarakat terkait perilaku adiksi internet pada remaja dan penciptaan karya tari eksperimental.

