



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TESIS	i
PERNYATAAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
KATA PENGANTAR	vi
INTISARI.....	vii
ABSTRACT	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Tinjauan Pustaka	8
F. Kerangka Teori	10
1. Arena Produksi Kultural sebagai Bagian dari Ruang Sosial	10
2. Modal sebagai Konsentrasi Kekuatan	16
3. Strategi.....	20
4. Trajektori/ Lintasan	22
5. Seni Media Baru.....	23
G. Metode Penelitian.....	25
H. Sistematika Penulisan.....	27
BAB II.....	29
ARENA SENI MEDIA DI INDONESIA	29
A. Perkembangan Seni Media di Indonesia	29
B. Jagad Seni Media di Indonesia.....	35
D. Institusi yang Bermain dalam Seni Media di Indonesia.....	44
BAB III.....	49
KONTESTASI LIFEPATCH DALAM MERAH POSISI LEGITIMASI DI JAKARTA BIENNALE 2015	49



A. Jakarta Biennale Sebagai Wadah Legitimasi.....	49
B. Trajektori Lifepatch.....	54
Jogja River Project 2012 (JRP 2012).....	55
GeekFest.....	56
Bioartnergy 2012.....	57
Festival Dance Your Eyes 2012.....	58
O.K Video Festival 2013.....	59
Jakarta Biennale 2013.....	59
Hackterialab2014.....	60
Koganecho Bazaar 2014.....	61
“Lintas Batas: Mempertemukan Dunia Akademik dengan Dunia Kesenian”	63
ArtJog 8.....	63
Piksel Festival.....	65
Transmediale seni & budaya digital.....	65
Ars Electronica.....	67
Lifepatch di Jakarta Biennale 2015.....	70
C. Kontestasi Lifepatch dengan Komunitas Seni Lainnya.....	70
D. Kontestasi Kapital antaranggota Lifepatch di Jakarta Biennale 2015.....	73
E. Strategi Lifepatch.....	80
BAB IV.....	82
KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86