

**Pertunjukan Monodrama “*Jendela Terang*”
Dengan Media Digital *Livestreaming* Terinspirasi
Dari Gangguan Kecemasan Sosial (*SOCIAL
ANXIETY DISORDER*)**



**TESIS
PENCIPTAAN SENI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna memperoleh derajat Magister
Program Studi Penciptaan Seni, Minat Utama Seni Teater

Oleh:

BAHAR BINASIR

2221422411

PROGRAM PASCASARJANA

ISTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

**Pertunjukan Monodrama “Jendela Terang” Dengan Media Digital
Livestreaming Terinspirasi Dari Gangguan Kecemasan Sosial (*SOCIAL
ANXIETY DISORDER*)**



**TESIS
PENCIPTAAN SENI**
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna memperoleh derajat Magister
Program Studi Penciptaan Seni, Minat Utama Seni Teater

Oleh:

BAHAR BINASIR

2221422411

**PROGRAM PASCASARJANA
ISTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2024

**Pertunjukan Monodrama “Jendela Terang” Dengan Media Digital
Livestreaming Terinspirasi Dari Gangguan Kecemasan Sosial (SOCIAL
ANXIETY DISORDER)**

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar Magister Seni

Telah dipertahankan pada tanggal **13 November 2024**

Oleh:
Bahar Binasir
NIM 2221422411

Di Hadapan Dewan Penguji yang terdiri dari:

Tim Penguji

Pembimbing Utama,

Penguji Ahli,


Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum.


Dr. Drs. Nur Iswantara, M.Hum.

Ketua Tim Penguji,


Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si.

Yogyakarta, 04 DEC 2024

Direktur
Program Pascasarjana ISI Yogyakarta




Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si

HALAMAN PENGESAHAN

Penulis Menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pertunjukan Monodrama “*Jendela Terang*” Dengan Media Digital *Livestreaming* Terinspirasi Dari Gangguan Kecemasan Sosial (*SOCIAL ANXIETY DISORDER*)” adalah karya tulisan dan penciptaan karya 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, November 2024

Penulis,



Bahar Binasir

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, pengkarya bisa merealisasikan studi Tesis Penciptaan yang berjudul “Pertunjukan Monodrama “*Jendela Terang*” Dengan Media Digital *Livestreaming* Terinspirasi Dari Gangguan Kecemasan Sosial (*SOCIAL ANXIETY DISORDER*)” guna memperoleh gelar Magister Seni dalam Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni, Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Studi penciptaan ini tidak terlepas dari banyak bantuan, dukungan, dan dorongan dari berbagai pihak yang telah membantu hingga studi penciptaan ini dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si selaku Direktur Pascasarjana ISI Yogyakarta, yang telah memberi atmosfer perkuliahan yang baik
2. Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum., selaku pembimbing utama yang selalu meluangkan waktu untuk membantu penciptaan karya tugas akhir ini dari awal penulisan.
3. Dr. Drs. Nur Iswantara, M.Hum., selaku penguji ahli yang telah memberikan pandangan, kritik, dan saran sehingga penulisan naskah tesis ini menjadi lebih baik.
4. Seluruh anggota keluarga penulis yang selalu memberikan bantuan secara finansial dan spiritual selama menempuh studi.

5. Yogi Swara Manitis Aji, M.Sn., selaku mentor sekaligus aktor dalam pertunjukan “Jendela Terang” dan tempat berdiskusi dengan segala kegelisahan dalam pembuatan karya.
6. Jody Dewatama, S.Sn., selaku teman berdiskusi dalam proses penulisan naskah “Jendela Terang”.
7. Keluarga besar Kelompok Kerja Teater Akar Surakarta yang selalu memberikan dukungan untuk terus berkarya.
8. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral dan semangat dalam pembuatan tesis dan penciptaan karya ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritikan dan saran yang membangun dari semua pihak, yang nantinya dapat menyempurnakan dan membangun penulis menjadi lebih baik.

Yogyakarta, November 2024

Penulis,



Bahar Binasir

**Pertunjukan Monodrama “Jendela Terang” Dengan Media Digital
Livestreaming Terinspirasi Dari Gangguan Kecemasan Sosial (*SOCIAL
ANXIETY DISORDER*)**

Pertanggungjawaban Tertulis
Program Magister Seni Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2024

Oleh: Bahar Binasir

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menciptakan sebuah karya teater digital berjudul “Jendela Terang”, yang terinspirasi oleh fenomena gangguan kecemasan sosial (*Social Anxiety Disorder*). Karya ini mengangkat isu psikologis yang kompleks dan relevan dalam masyarakat modern, terutama yang berkaitan dengan isolasi sosial dan tekanan emosional. Penulis berusaha menggali potensi seni pertunjukan sebagai media untuk menyampaikan pesan sosial dengan menggunakan pendekatan teknologi digital sebagai medium pementasan.

Teori yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah *Digital Performance* dari Steve Dixon (2007) yang menyoroti integrasi teknologi dalam seni pertunjukan untuk menciptakan pengalaman estetis yang kuat, serta *New Media Dramaturgy* (NMD) oleh Peter Eckersall et al. (2017), yang mengeksplorasi interaksi antara manusia dan teknologi dalam seni. Kedua pendekatan ini memberikan landasan teoritis untuk memanfaatkan elemen-elemen sinematik dan teknologi *livestreaming* dalam pementasan “Jendela Terang”

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan refleksi dan journaling. Proses penciptaan karya melibatkan diskusi intensif antara penulis dan aktor, analisis mendalam terhadap isu yang diangkat, serta eksplorasi teknis untuk mengintegrasikan elemen sinematografi dalam pementasan. Tahapan penciptaan mencakup proses reading naskah, latihan teknis, dan pengujian performa secara real-time melalui platform digital.

Hasil menunjukkan bahwa teater digital dengan media *livestreaming* tidak hanya memperkuat efek dramatis, tetapi juga memungkinkan interaksi baru antara penonton dan pementasan. Pendekatan NMD juga menciptakan pengalaman unik bagi aktor dalam merespons elemen digital seperti proyeksi visual dan efek suara yang terprogram. Hal ini memperkaya dinamika akting, menciptakan ruang imersif di mana realitas panggung dan teknologi digital luluh menjadi satu.

Kata kunci: *teater digital, gangguan kecemasan sosial, Digital Performance, New Media Dramaturgy, livestreaming*

ABSTRACT

This study aims to create a digital theater artwork titled "Jendela Terang" (Bright Window), inspired by the phenomenon of Social Anxiety Disorder (SAD). The work highlights complex psychological issues relevant to modern society, especially those related to social isolation and emotional pressures. The author explores the potential of performing arts as a medium to convey social messages, integrating digital technology as a staging platform.

*The theoretical foundation of this work is rooted in Steve Dixon's *Digital Performance* (2007), which emphasizes the integration of technology in performing arts to create impactful aesthetic experiences, and Peter Eckersall et al.'s *New Media Dramaturgy* (2017), which examines the interaction between humans and technology in art. These theories underpin the incorporation of cinematic elements and livestreaming technology in the production of "Jendela terang".*

This study employs a qualitative methodology, using reflective journaling and collaborative discussions between the author and the actor. The creative process includes intensive discussions, in-depth issue analysis, and technical explorations to integrate cinematography into the performance. The development stages involve script readings, technical rehearsals, and real-time performance testing via digital platforms.

*The results demonstrate that digital theater using livestreaming media not only amplifies dramatic effects but also enables new interactions between the audience and the performance. The *New Media Dramaturgy* (NMD) approach creates a unique experience for actors in interacting with digital technology. The actors face challenges in collaborating with digital elements such as visual projections and preprogrammed sounds, compelling them to respond to audiovisual cues in real-time as though interacting with living entities. This enriches the dynamics of acting and demands actor responsiveness, creating an immersive space where stage reality and digital technology merge seamlessly.*

Keywords: digital theater, social anxiety disorder, Digital Performance, New Media Dramaturgy, livestreaming

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah Penciptaan.....	6
C. Tujuan Penciptaan	6
D. Manfaat Penciptaan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Sumber Penciptaan	9
1. Kajian Pustaka.....	9
2. Kajian Karya.....	11
B. Landasan Teori	15
BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN KARYA	21
A. Metode Penciptaan Karya.....	21
B. Proses Penciptaan Naskah	22
1. Sinopsis Cerita.....	25
2. Treatment.....	26
3. Naskah	35
C. Proses Penciptaan Pertunjukan.....	46
1. <i>Casting</i>	46
2. Persiapan Aktor	49
3. <i>Round-The Table-Analysis</i>	50
4. Persiapan Teknis.....	52
5. <i>Reherseal</i>	59
6. Pentas Ujian.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN KARYA	63

A.	Hasil Penciptaan	63
B.	Pembahasan Naskah	64
1.	Judul	67
2.	Tema	67
3.	Penokohan	68
C.	Pembahasan Aspek Pertunjukan	72
1.	Konsep Pertunjukan	72
2.	Setting Panggung	75
3.	Kostum dan Rias	78
4.	Tata Musik	82
5.	Alur Pertunjukan	84
D.	Analisa Pertunjukan	90
E.	Analisa Semiotika Pertunjukan <i>Jendela Terang</i>	102
BAB V PENUTUP		108
A.	Kesimpulan	108
B.	Saran	111
Daftar Pustaka		113
Glosarium		115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Poster Film The Perk of Being a WallFlower	11
Gambar 2: Musik Video Florence + The Machine "Free"	12
Gambar 3: Poster Film The Truman Show	13
Gambar 4: Proses Casting	49
Gambar 5: Menganalisis naskah bersama aktor dan tim pendukung.....	52
Gambar 6: Rancangan sudut pandang kamera cctv dengan model pengganti (Stand-in) menggunakan lensa dengan focal lenght 16mm.....	53
Gambar 7:Rancangan sudut pandang kamera utama dengan model pengganti (Stand-in) menggunakan lensa dengan focal lenght 35mm	53
Gambar 8:Rancangan sudut pandang kamera outdoor alam bebas bersama Stand-in.....	54
Gambar 9:Rancangan sudut pandang kamera outdoor perkotaan bersama stand-in	55
Gambar 10: Rancangan sudut pandang kamera outdoor untuk adegan gantung diri pada adegan 1 bersama Stand-in.	55
Gambar 11: Proses rekaman suara bersama aktor.....	57
Gambar 12: Rancangan blok diagram yang menjelaskan jalur video dan audio ..	58
Gambar 13: Proses latihan untuk mencoba blocking aktor dan kamera.	59
Gambar 14: Keseluruhan artistik panggung.....	77
Gambar 15: Panggung dari sudut pandang pengambilan kamera CCTV.	77
Gambar 16:Panggung dari sudut pengambilan kamera utama.....	77
Gambar 17: Realisasi setting panggung.....	78
Gambar 18: Realisasi kostum tokoh HUMAN	80
Gambar 19: Rias Human 00001	81
Gambar 20: Rias Human 00002.....	81
Gambar 21: Realisasi Kostum Tokoh Lain.....	82
Gambar 22:Human 00001 tertekan	90
Gambar 23: Close-up sepatu dari HUMAN 00001	92
Gambar 24: Human dengan keramaian kota.....	93
Gambar 25:Tokoh Lain memberikan kado kepada Human 00001	94
Gambar 26: Human 00001 membuka bungkus kado dari Tokoh Lain	95
Gambar 27: POV Human 00001 melihat Tokoh Lain.	96
Gambar 28: Human 00001 bunuh diri.	97
Gambar 29: Tampak Belakang Baju Human 00002.	98
Gambar 30: Human 00002 mengakhiri hidupnya.....	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gangguan kecemasan merupakan salah satu jenis gangguan mental yang paling umum ditemukan di masyarakat. Menurut data World Health Organization (WHO) pada tahun 2019, sekitar 301 juta orang di seluruh dunia mengalami gangguan kecemasan, yang menyebabkan kehilangan produktivitas dan biaya kesehatan yang signifikan secara global (WHO, 2023). Di Indonesia, masalah kesehatan mental juga semakin menjadi perhatian serius, khususnya di kalangan remaja. Berdasarkan survei Indonesia-National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS) yang dirilis oleh Universitas Gadjah Mada (UGM) pada tahun 2022, ditemukan bahwa satu dari tiga remaja Indonesia mengalami masalah kesehatan mental. Data ini menunjukkan prevalensi yang mengkhawatirkan, mengingat masa remaja adalah fase krusial untuk perkembangan emosional, sosial, dan psikologis. Masalah seperti kecemasan sosial, depresi, dan tekanan emosional menjadi tantangan besar yang perlu segera diatasi oleh individu maupun lingkungan sosial mereka.

Kecemasan memiliki perbedaan dengan rasa takut, keduanya merupakan sinyal yang menyadarkan. Tetapi, rasa takut merupakan respon dari suatu ancaman yang asalnya diketahui, bersifat eksternal, jelas dan bukan bersifat konflik. Kecemasan merupakan respon dari suatu ancaman

yang sumbernya tidak diketahui, bersifat internal, samar-samar dan bersifat konflik. Kecemasan mengacu pada sebuah antisipasi terhadap kekhawatiran akan masa depan atau sesuatu yang belum terjadi (Robert & Marcia, 2023).

Gangguan kecemasan sosial merupakan bentuk rasa cemas atau ketakutan yang luar biasa terhadap situasi sosial atau interaksi dengan orang asing. Orang dengan gangguan kecemasan sosial akan merasa takut untuk mengatakan atau melakukan sesuatu di depan orang lain atau tempat umum, karena orang tersebut beranggapan hal tersebut bisa mempermalukan mereka. Gangguan Kecemasan sosial berbeda dengan perasaan malu. Orang pemalu masih bisa melakukan interaksi sosial dan menjalani aktivitas sehari-hari, meskipun akan timbul perasaan malu jika harus bertegur sapa atau diajak berkenalan dengan orang lain (Bella, 2023).

Orang dengan gangguan kecemasan sosial mempunyai rasa ketakutan akan mempermalukan dirinya sendiri dalam sebuah kegiatan sosial namun bukan ketakutan akan kegiatan sosial itu sendiri. Bagian dari kecemasan ini sendiri dibagi menjadi dua bagian dimana seseorang takut akan “dinilai buruk” (memalukan atau terasingkan) dan ada yang lebih spesifik lagi yaitu *Performance Anxiety* yang mana kecemasan ini terbatas pada ketakutan untuk berbicara di muka umum atau melakukan pertunjukan (Robert & Marcia, 2023).

Kecemasan tinggi bisa menjadi sebuah distrupsi dalam diri seseorang saat proses pembuatan karya. Karena, kecemasan akan hal yang

belum tentu terjadi menjadi sebuah hambatan saat membuat sebuah karya seni. Cemas karyanya tidak akan diterima, cemas bagaimana karya yang dibuat akan menjadi bahan cemoohan.

Penciptaan karya ini akan mengeksplorasi ruang-ruang dunia maya menjadi panggung untuk teater. Selama beberapa dekade terakhir, industri budaya telah mengalami perkembangan pesat dalam menciptakan berbagai acara dan fenomena media di tempat-tempat dan ruang yang baru. Kebudayaan media sendiri semakin meluas dengan menawarkan berbagai spektakel yang semakin canggih secara teknologi untuk menarik minat penonton dan meningkatkan pengaruh dan kekuatan media. Multimedia baru yang menggabungkan bentuk-bentuk media seperti radio, film, berita televisi, dan hiburan, serta fenomena pesatnya dunia maya, menjadi semacam pesta budaya yang menarik, menghasilkan berbagai situs informasi dan hiburan yang terus berkembang, sambil meningkatkan fenomena spektakel dalam budaya media (Kellner, 2003).

Karya ini akan dipentaskan dalam bentuk digital dengan media *livestreaming*, yang akan menggabungkan unsur film dan teater menjadi sebuah kesatuan. Dalam era di mana teknologi semakin memengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk seni pertunjukan. pementasan teater melalui platform *livestreaming* menjadi semakin relevan. Eksperimen perintis yang menggabungkan film dan teater antara tahun 1900 dan 1915 menjadi sebuah titik awal oleh salah satu perusahaan teater digital terkemuka di Amerika Serikat, Builders Association. Dengan menarik

paralel antara eksperimen film-teater awal abad ke-20 Builders Association secara eksplisit menghubungkan peningkatan spektakel pertunjukan masa lalu dengan didorong oleh teknologi. Dengan mengadopsi media digital, teater mampu untuk merancang ulang dan memajukan bentuk-bentuk teater yang sudah mapan (Dixon, 2007).

Teater digital merupakan bentuk seni hibrida yang mengintegrasikan elemen tradisional teater dengan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman yang lebih dinamis. Dengan memanfaatkan aktor langsung yang berinteraksi dengan media digital, teater digital mampu menghadirkan narasi yang memperluas jangkauan komunikasi dan visualisasi. Teknologi digital, seperti proyeksi visual, efek suara, dan kamera real-time, memungkinkan penyampaian cerita yang lebih kompleks dan fleksibel dibandingkan dengan teater konvensional. Dalam konteks ini, penonton hadir dalam bentuk digital, mengikuti pertunjukan melalui platform daring atau media virtual, sehingga memperluas jangkauan audiens sekaligus menciptakan pengalaman baru dalam menikmati seni pertunjukan. Teater digital menjembatani batasan ruang dan waktu, menjadikannya medium yang relevan untuk eksplorasi tema-tema kontemporer secara inovatif.

Pertunjukan teater *Jendela Terang* yang diselenggarakan melalui platform *livestreaming* secara teknis dapat dikategorikan sebagai penyiaran televisi berdasarkan definisi penyiaran yang mengacu pada pemancaran siaran melalui spektrum media untuk diterima serentak dan bersamaan oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran. Pertunjukan ini juga secara

teknis masuk dalam kategori program siaran nonfaktual yang menurut Komisi Penyairan Indonesia (KPI) adalah program yang menayangkan karya seni dan budaya serta imajinasi dari pengalaman individu atau kelompok. Meskipun sudah masuk dalam kriteria sebagai program siaran nonfaktual yang menampilkan karya seni dan budaya. Pertunjukan *Jendela Terang* tetap terpisah dari penyiaran konvensional karena tidak terikat pada pedoman ketat yang biasanya diterapkan dalam penyiaran, seperti perlindungan kepada kelompok tertentu dan larangan terhadap konten kekerasan, rokok, narkoba, psikotropika, dan minuman beralkohol (KPI, 2012). Dengan menggabungkan elemen-elemen teater dengan teknologi *livestreaming*, pertunjukan ini mencoba memperluas batas-batas konvensional pertunjukan teater dan membawa pengalaman teater langsung ke dalam ruang digital.

Dengan mengintegrasikan unsur-unsur sinematik dalam naskah *Jendela Terang*, penulis dapat mengeksplorasi dimensi perspektif yang lebih beragam bagi para penonton. Meliputi berbagai sudut pandang kamera serta penggunaan sinematografi yang beragam seperti pewarnaan gambar, variasi kecepatan gambar, dan variasi perspektif. Integrasi ini bisa jadi memungkinkan penulis untuk merancang pengalaman visual yang mendalam bagi penonton, memperluas ruang ekspresi artistik, dan mendukung penyampaian pesan naratif. Dengan memanfaatkan elemen-elemen sinematik, penulis dapat memperkaya dimensi estetika dan dramatis

dalam karya teater, memungkinkan penciptaan narasi yang lebih dinamis dan imersif, serta meningkatkan daya tarik bagi penonton.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Proses kreatif dalam pembuatan naskah *Jendela Terang* diinspirasi oleh fenomena gangguan kecemasan sosial, sebuah kondisi mental yang semakin banyak diperbincangkan dalam masyarakat. dalam konteks ini, pementasan naskah mengenai gangguan kecemasan sosial dan dipentaskan secara *livestreaming* menawarkan potensi untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam dan luas tentang kondisi tersebut kepada penonton. Penulis menemukan sejumlah pertanyaan yang perlu dijawab terkait dengan bagaimana pementasan teater ini dapat dikonseptualisasikan, diimplementasikan, dan dipahami oleh penonton. Berdasarkan fenomena tersebut maka diajukanlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan naskah teater digital berjudul *Jendela Terang* dengan inspirasi gangguan kecemasan sosial?
2. Bagaimana mewujudkan pertunjukan *Jendela Terang* melalui media *livestreaming*?

C. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan penciptaan karya ini diajukan untuk:

1. Memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang gangguan kecemasan sosial kepada penonton. Melalui narasi, karakter, dan situasi yang disajikan dalam pementasan, tujuannya adalah untuk mengedukasi penonton tentang gejala, penyebab, dan dampak dari gangguan kecemasan sosial. Diharapkan mampu mengurangi stigma dan meningkatkan empati terhadap individu yang mengalami gangguan kecemasan sosial.
2. Menggali potensi media *livestreaming* sebagai sebuah alternatif yang efektif dan efisien dalam konteks pementasan teater dan memahami bagaimana penerapan teknologi *livestreaming* dalam pertunjukan teater dapat memengaruhi pengalaman penonton, serta dampaknya terhadap keseluruhan atmosfer dan kualitas artistik dari pertunjukan.

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi penulis, manfaat praktis yang diharapkan adalah dapat memperluas wawasan sekaligus memahami peranan kecemasan dalam dunia kesenian dan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang tantangan yang dihadapi dalam mengelola kecemasan dan penciptaan karya ini dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya perawatan kesehatan mental dan mendorong intervensi diri yang lebih baik untuk mendukung kesejahteraan mental.
2. Bagi Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI), manfaat akademis yang diharapkan adalah hasil penciptaan karya ini dapat dijadikan rujukan bagi upaya pengembangan program studi penciptaan seni

minat teater dan berguna untuk referensi bagi mahasiswa yang melakukan kajian terhadap pengaruh gangguan kecemasan sosial.

