

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses penciptaan naskah dan pertunjukan “Jendela Terang” dapat disimpulkan bahwa:

Pertama ide cerita yang terinspirasi dari gangguan kecemasan sosial merupakan ide yang kuat dan berpotensi besar untuk menjadi inspirasi penciptaan dalam seni, khususnya teater. Kecemasan sosial menghadirkan konflik batin yang mendalam dan kompleks dimana individu sering kali merasa terasing, tidak mampu memenuhi ekspektasi sosial, dan terus-menerus dihantui oleh ketakutan terhadap penilaian orang lain. Dalam teater, kecemasan sosial dapat divisualisasikan melalui elemen-elemen simbolis seperti ruang isolasi, dialog internal yang mencerminkan ketakutan terdalam karakter, serta interaksi dengan objek atau tokoh lain yang menambah tekanan psikologis. Dengan mengeksplorasi gangguan ini, karya seni tidak hanya menjadi medium untuk memahami pengalaman individu dengan kecemasan sosial, tetapi juga menjadi refleksi bagi penonton yang mungkin mengalami atau mengenal dampak dari kecemasan tersebut.

Kedua, berdasarkan ide cerita di atas disusunlah tema yang akan menjadi gagasan pokok dalam membangun cerita “Jendela Terang” secara utuh. Tema utama yang diangkat adalah keterasingan dan perjuangan eksistensial yang dialami individu saat berhadapan dengan tekanan sosial dan kecemasan yang mendalam. Melalui perjalanan tokoh-tokoh seperti

HUMAN 00001, HUMAN 00002, dan HUMAN 00003, pertunjukan ini menampilkan siklus hidup yang penuh keterasingan dan ketakutan, di mana setiap karakter merasa terperangkap dalam ruang isolasi tanpa akses nyata terhadap kebebasan atau pemahaman diri. Simbol utama dalam tema ini adalah Jendela, yang menampilkan dunia luar yang diidamkan namun juga menakutkan, mencerminkan ambiguitas kebebasan bagi para tokoh.

Tema ini mengeksplorasi dampak kecemasan sosial terhadap identitas, mengubah individu menjadi sekadar entitas tanpa kepribadian. Seperti yang direpresentasikan melalui penomoran tokoh-tokoh HUMAN. Dalam konteks yang lebih luas, "Jendela Terang" membawa pesan tentang ketakutan universal terhadap penilaian sosial dan ketidakpastian hidup. Kehidupan di ruang isolasi, dengan pengawasan dari entitas seperti Jendela dan Tokoh Lain, menyoroti bagaimana tekanan eksternal sering kali menghalangi individu untuk menerima diri mereka. Tema ini mengajak penonton untuk merenungkan bagaimana kecemasan dan ekspektasi sosial dapat menghancurkan makna hidup, mengubah kebebasan yang diinginkan menjadi beban yang menekan, dan memperlihatkan siklus keterasingan dan kehancuran yang terus berulang bagi mereka yang tidak bisa keluar dari lingkaran kecemasan ini.

Ketiga, dari tema di atas lahirlah sebuah naskah yang berjudul "Jendela Terang." Naskah ini dibangun dengan pondasi tema keterasingan dan tekanan sosial para tokoh yang terjebak dalam siklus hidup penuh kecemasan. Melalui penggunaan dialog, visual, dan simbol-simbol, askah

ini mencoba menyampaikan makna bahwa kecemasan sosial dan ketakutan terhadap penilaian sosial dapat menghancurkan identitas pribadi. Masing-masing karakter dihadirkan sebagai individu yang kehilangan otonomi dan mengalami keterasingan. Naskah “Jendela Terang” dirancang untuk menggugah penonton, membawa mereka pada refleksi tentang bagaimana kecemasan yang disebabkan oleh ekspektasi sosial dapat mempengaruhi kehidupan, serta menyampaikan pesan mendalam tentang dampak tekanan sosial yang berulang dari generasi ke generasi.

Keempat, naskah “Jendela Terang” mampu dipentaskan melalui media digital dengan meminjam elemen-elemen sinematografi dan pendekatan *New Media Dramaturgy* (NMD). Penggunaan media digital memungkinkan cerita ini disampaikan secara imersif, di mana elemen visual dan audio yang biasanya terbatas pada ruang panggung kini dapat diperluas melalui teknik sinematik. Dengan sudut pandang kamera yang variatif, seperti kamera *handheld* dan kamera CCTV, penonton dibawa lebih dekat ke dalam perspektif tokoh-tokoh yang terjebak dalam ruang isolasi mereka. Teknik sinematik ini memperkuat pengalaman keterasingan yang dialami oleh tokoh HUMAN. Memberikan kesan pengawasan terus-menerus yang tidak bisa tercapai dalam panggung konvensional.

Pendekatan *New Media Dramaturgy* memungkinkan pertunjukan ini untuk menggabungkan proyeksi visual, efek suara yang dinamis, serta manipulasi waktu dan ruang secara digital. sehingga setiap momen dalam pementasan bisa diatur secara presisi untuk menciptakan atmosfer yang

sesuai. Dengan bantuan media digital, simbol-simbol seperti Jendela dapat dimanfaatkan lebih maksimal melalui proyeksi video dan efek visual yang intens.

Integrasi teknologi digital dalam “Jendela Terang” bukan hanya memperkuat efek dramatis, tetapi juga memungkinkan interaksi baru antara penonton dan pementasan. Pendekatan NMD juga menciptakan pengalaman unik bagi pemain dalam berinteraksi dengan teknologi digital. Aktor dihadapkan pada tantangan berkolaborasi dengan elemen-elemen digital seperti proyeksi visual dan suara yang sudah diatur secara presisi, memaksa mereka untuk merespons sinyal audio-visual secara real-time, seolah berinteraksi dengan entitas lain yang hidup. Hal ini memperkaya dinamika akting dan menuntut aktor untuk tetap responsif, menciptakan ruang yang imersif di mana realitas panggung dan teknologi digital menyatu.

B. Saran

Pengembangan karya teater digital yang menggunakan pendekatan *New Media Dramaturgy* memiliki potensi perkembangan yang bagus. Mengingat perkembangan pesat teknologi dan perubahan minat audiens terhadap pengalaman teater yang lebih interaktif, ada banyak peluang untuk memperluas konsep dan teknik yang digunakan dalam pementasan berbasis digital.

Ekspolrasi lebih lanjut terhadap integrasi teknologi dan elemen sinematik dapat dilakukan untuk menciptakan pengalaman yang semakin

imersif dan mendalam bagi penonton. Penting untuk terus mengeksplorasi pemanfaatan teknologi digital, seperti proyeksi visual interaktif, suara surround, dan kamera real-time, untuk memperkuat atmosfer dan kedalaman narasi. Selain itu, aktor yang terlibat dalam teater digital disarankan untuk menjalani pelatihan khusus dalam berinteraksi dengan elemen-elemen teknologi, sehingga respons mereka terhadap proyeksi visual dan audio yang telah diprogram dapat lebih alami dan menyatu dengan pementasan.

Penelitian lebih lanjut dalam penggunaan teknologi digital dalam seni teater juga diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga dalam memperluas bentuk dan kemungkinan narasi dalam pementasan modern, menjadikan teater sebagai medium yang terus relevan dan mampu menyentuh dinamika psikologis masyarakat masa kini.

Daftar Pustaka

- Alterman, G. (2005). *Creating your own monologue*. Allworth Press.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders, fourth edition*.
- Bandelow, B., & Stein, D. J. (2004). *Social anxiety disorder*. Marcel Dekker.
- Barthes, R. (1982). *Camera lucida: Reflections on Photography* (R. Howard, Trans.). Farrar, Straus And Giroux.
- Bella, A. (2023, October 18). *Gangguan Kecemasan: Jenis, Gejala, Dan Cara Mengatasinya*. Alodokter. <https://www.alodokter.com/kenali-tiga-jenis-gangguan-kecemasan-dan-gejalanya>
- Bentham, J., & Božovič, M. (1995). *The panopticon writings*. Verso.
- Boland, R. J., Verduin, M. L., & Ruiz, P. (2023). *Kaplan & Sadock's Concise Textbook of Clinical Psychiatry*. Wolters Kluwer.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill Education.
- Cacioppo, J. T., & Cacioppo, S. (2018). *Loneliness in the modern age: An evolutionary theory of loneliness (ETL)*. *Advances in Experimental Social Psychology*, 127–197. <https://doi.org/10.1016/bs.aesp.2018.03.003>
- Cogle, J. R., Keough, M. E., Riccardi, C. J., & Sachs-Ericsson, N. (2009). *Anxiety disorders and suicidality in the national comorbidity survey-replication*. *Journal of Psychiatric Research*, 43(9), 825–829. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2008.12.004>
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage Publications.
- Dixon, S., & Smith, B. (2015). *Digital Performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. The MIT Press.
- Eckersall, P., Grehan, H., & Scheer, E. (2017). *New Media Dramaturgy Performance, media and new-materialism*. Palgrave Macmillan.
- Egri, L. (2021). *The Art of Creative Writing: The Classic Guide to writing fiction*. Citadel Press.
- Gloriabarbus. (2022, October 24). *Hasil Survei I-NAMHS: Satu Dari Tiga remaja Indonesia Memiliki Masalah Kesehatan mental*. Universitas Gadjah Mada. <https://ugm.ac.id/id/berita/23086-hasil-survei-i-namhs-satu-dari-tiga-remaja-indonesia-memiliki-masalah-kesehatan-mental/>
- Harymawan, R. M. A. (1988). *Dramaturgi*. PT Remaja Rosda Karya.
- Hodge, A. (2010). *Actor training*. Routledge.
- Iswantara, N. (2016). *DRAMA: Teori dan Praktik Seni Peran*. Penerbit Media Kreatifa.
- Jeste, D. V., Lee, E. E., & Cacioppo, S. (2020). *Battling the modern behavioral epidemic of loneliness*. *JAMA Psychiatry*, 77(6), 553. <https://doi.org/10.1001/jamapsychiatry.2020.0027>
- Kaye, D., & Le Brecht, J. (2009). *Sound and music for the Theatre: The Art and Technique of Design*. Elsevier.
- Kellner, D. (2003). *Media spectacle*. Taylor and Francis.

- Lyon, D. (2006). *Theorizing surveillance: The panopticon and beyond*. Willan Publishing.
- Nepon, J., Belik, S.-L., Bolton, J., & Sareen, J. (2010). *The relationship between anxiety disorders and suicide attempts: Findings from the National Epidemiologic Survey on alcohol and related conditions*. *Depression and Anxiety*, 27(9), 791–798. <https://doi.org/10.1002/da.20674>
- Novianto, W. (2019). *Peta Teoritik Pengkajian Teater: dari teori Strukturalis Sampai postrukturalis*. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 11(2), 129–138. <https://doi.org/10.33153/acy.v11i2.2755>
- Robertson, B. (2015). *Lacanian antiphilosophy and the problem of anxiety: An uncanny little object*. Palgrave Macmillan.
- Sahid, N. (2016). *Semiotika Untuk Teater, Tari, Wayang Purwa, dan Film*. Gigih Pustaka Mandiri.
- Sahid, N. (2024, November). *SEMIOTIKA TEATER SEBAGAI PENDEKATAN PEMAKNAN TEATER YANG KOMPREHENSIF*. *Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar*. Yogyakarta; Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sareen, J., Cox, B. J., Afifi, T. O., de Graaf, R., Asmundson, G. J., ten Have, M., & Stein, M. B. (2005). *Anxiety disorders and risk for suicidal ideation and suicide attempts*. *Archives of General Psychiatry*, 62(11), 1249. <https://doi.org/10.1001/archpsyc.62.11.1249>
- Stanislavski, C. (2008). *Membangun Tokoh* (B. V. Handayani, D. Octaviani, & T. Wahyuni, Trans.). KPG.
- Sudarsono, R. M. (1999). *Metodologi Penelitian: Seni pertunjukan dan Seni Rupa*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Trencsenyi, K., & Cochrane, B. (2014). *New Dramaturgy International Perspectives on Theory and Practice*. Bloomsbury.
- World Health Organization. (2023, September 27). *Anxiety disorders*. World Health Organization. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/anxiety-disorders>
- Yudiaryani. (2011). *Membaca Teater Rendra dan Mini Kata*. BP Isi.

Glosarium

Big-Bang: Teori kosmologi tentang asal mula alam semesta, sering direpresentasikan sebagai ledakan besar yang menjadi titik awal pembentukan materi dan energi.

Camera handheld: Pengambilan gambar dengan kamera yang dipegang langsung oleh tangan.

Coming of Age: Genre cerita yang menggambarkan perjalanan seorang individu dari masa muda menuju kedewasaan.

Dasi Cravat: Jenis dasi berbentuk kain panjang yang diikatkan di leher dengan gaya klasik, sering digunakan dalam kostum periode tertentu.

Dunia Maya: Ruang digital yang ada melalui jaringan internet, tempat pengguna dapat berinteraksi secara virtual.

Focal Length: Ukuran dalam optik kamera yang menentukan sudut pandang dan seberapa besar subjek tampak dalam bingkai gambar.

Footage: Rekaman video atau film mentah yang digunakan untuk proses penyuntingan.

Glitch: Kesalahan teknis dalam sistem digital yang menghasilkan gangguan visual atau audio.

Imersif: Pengalaman yang menciptakan keterlibatan mendalam, seolah-olah seseorang berada di dalam dunia yang ditampilkan.

Livestreaming: Proses menyiarkan video atau audio secara langsung melalui internet, memungkinkan penonton menyaksikan secara real-time.

Low Angle Shot: Teknik pengambilan gambar dari sudut rendah

Medium Shot: Pengambilan gambar yang menangkap subjek dari pinggang ke atas.

Nonfaktual: Informasi atau elemen yang tidak berdasarkan kenyataan.

Pedestal Shot: Pergerakan kamera secara vertikal ke atas atau ke bawah tanpa mengubah sudut kamera.

POV (Point of View): Sudut pandang pengambilan gambar yang menunjukkan apa yang dilihat oleh subjek dalam cerita.

Reverb: Efek gema dalam suara yang menciptakan ilusi ruang.

Stand-in: Individu yang menggantikan aktor utama selama pengaturan pencahayaan atau kamera sebelum pengambilan gambar dimulai.'

Subtil: Perbedaan yang tidak kentara.

Trench Coat: Jenis mantel panjang yang biasanya tahan air.

Video Insert: Cuplikan video yang dimasukkan ke dalam narasi utama untuk memberikan konteks tambahan atau detail visual.

Voice Over: Narasi atau dialog yang ditambahkan ke dalam video tanpa menunjukkan pembicara.

Wide Shot: Pengambilan gambar yang menangkap sudut pandang luas.