

**DRAMATURGI MEDIA BARU DALAM
PERTUNJUKAN VIRTUAL
THE HAPPY FAMILY OLEH KELOMPOK SAKATOYA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



oleh
Arif Dharmawan
NIM. 1610875014

**PROGRAM STUDI TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
GENAP 2022-2023**

**DRAMATURGI MEDIA BARU DALAM
PERTUNJUKAN VIRTUAL
THE HAPPY FAMILY OLEH KELOMPOK SAKATOYA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Teater Jurusan Teater



oleh
Arif Dharmawan
NIM. 1610875014

**PROGRAM STUDI TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
GENAP 2022-2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

DRAMATURGI MEDIA BARU DALAM PERTUNJUKAN VIRTUAL *THE HAPPY FAMILY* OLEH KELOMPOK SAKATOYA YOGYAKARTA diajukan Oleh Arif Dharmawan, NIM 1610875014, Program Studi S-1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91251**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

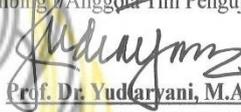
Ketua Program Studi/Ketua Tim Penguji



Nanang Arisona, M.Sn.

NIP 196712122000031001/NIDN 0012126712

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Prof. Dr. Yudlaryani, M.A.

NIP 195606031987032001 /NIDN 0030065602

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum.

NIP 196407151992032002 /NIDN 0015076404

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



Purwanto, M.Sc, M.Sn.

NIP 196502032003121001 /NIDN 0003026504

Yogyakarta, 26-06-23

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Dra. Suryati, M.Hum.

NIP 196409012006042001/NIDN 0001096407

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Arif Dharmawan
NIM : 1610875014
Program Studi : S-I Teater
Fakultas : Seni Pertunjukan

Menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul **Dramaturgi Media Baru Dalam Pertunjukan Virtual The Happy Family oleh Kelompok Sakatoya Yogyakarta** tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam rujukan. Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 03 Juli 2023



Arif Dharmawan
NIM 1610875014

MOTTO

“Kemalasan adalah kebaikan”

(Chat GPT, 2023)



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena curahan rahmat-Nya yang tidak pernah habis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **DRAMATURGI MEDIA BARU DALAM PERTUNJUKAN VIRTUAL *THE HAPPY FAMILY* OLEH KELOMPOK SAKATOYA YOGYAKARTA**. Telah banyak hal yang dialami dalam proses penelitian baik yang menyenangkan hingga yang menyedihkan, begitu juga dengan penulisan skripsi ini, penulis juga harus berjuang melawan rasa malas dan kebiasaan menunda-nunda pekerjaan yang justru terkadang menghambat proses penulisan skripsi ini. Namun, akhirnya penulis dapat puas karena penulis akhirnya dapat menyelesaikan penulisan penelitian skripsi ini. Penulis sangat bersyukur karena berkat pengalaman jatuh dan bangun yang penulis alami, secara tidak langsung telah melatih penulis untuk menjadi pribadi yang dewasa, tahan banting dan berkomitmen teguh.

Diucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penulisan skripsi ini hingga dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Secara khusus diucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor ISI Yogyakarta Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum beserta staf dan pegawai.
2. Dekan FSP ISI Yogyakarta Dr. Dra. Suryati, M.Hum beserta staf dan pegawai.
3. Bapak Nanang Arisona, M.Sn selaku Ketua Jurusan Teater
4. Bapak Rano Sumarno, M.Sn selaku Sekretaris Jurusan

5. Ibu Prof. Dr. Yudiaryani, M. A. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus dosen wali, Yang dengan ikhlas memberikan bimbingan sehingga proses penyusunan skripsi dan pengkayaan terselesaikan dengan lancar.
6. Ibu Dr. Hirwan Kuardhani, M. Hum. selaku Dosen Pembimbing II, Yang tidak pernah lelah membimbing dan memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi dan karya.
7. Bapak Purwanto, M.Sc, M.Sn selaku Penguji Ahli. Yang sudah memberikan masukan-masukan berarti dalam proses penyusunan skripsi dan karya.
8. Seluruh Dosen jurusan teater ISI Yogyakarta.
9. Lek Pur yang sudah berbaik hati untuk membangunkan setiap pagi agar dapat kuliah tepat waktu. Dan Lek par sahabat *stage* jurusan teater.
10. Keluarga Pasca Manusia Prasampah, yang mampu menerima dan mencambuk penulis untuk menyelesaikan skripsi.
11. Adi yang sudah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan kuliah.
12. Mitu yang dengan setia selalu menemani selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, baik dari segi materi maupun penyusunan. Untuk itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan. Semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca serta penulis.

Terimakasih.

Yogyakarta, 29 Juni 2023

Daftar Isi

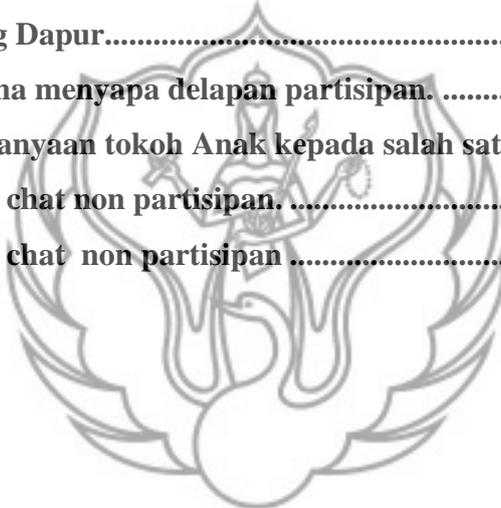
JUDUL	i.
HALAMAN PENGESAHAN	ii.
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii.
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Tinjauan Pustaka	5
E. Metode Penelitian	12
F. Sistematika Penulisan	14
BAB II	16
PEMENTASAN THE HAPPY DI SALIHARA	16
A. Salihara Menjadi Ruang Eksplorasi Kelompok Sakatoya.....	16
B. Proses Tansformasi <i>The Happy Family</i>	19
C. Penggunaan Dramaturgi Media Baru Dalam Pertunjukan <i>The Happy Family</i>	25
BAB III.....	28
ANALISIS <i>THE HAPPY FAMILLY</i>.....	28
A. Deskripsi Alur Pertunjukan Teater Virtual <i>The Happy Family</i>	28
B. Tinjauan Dramaturgi Media Sebagai Landasan Analisis <i>The Happy Family</i>	45
C. Damaturgi Media Baru <i>The Happy Familly</i>	51
BAB IV	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	63
Daftar Pustaka.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Adegan Menyapa Delapan Partisipan.....	29
Tabel 2. Adegan Mama menjelaskan cara membuat krim sup.	30
Tabel 3. Adegan Mama mencicipi krim sup.....	31
Tabel 4. Bahan rahasia kekentalan krim sup.....	32
Tabel 5. Pembuatan Tepung pikiran yang beku.	33
Tabel 6. Adegan tokoh Anak masuk memarahi tokoh Mama.	34
Tabel 7. Tokoh Anak bertanya kepada Elvin.....	35
Tabel 8. Adegan setelah bertanya kepada Elvin	36
Tabel 9. Mama bertanya kepada Karisa	37
Tabel 10. Kemarahan Mama karena malu.....	38
Tabel 11. Tokoh Anak meminta saran.....	39
Tabel 12. Ungkapan sayang Tokoh Anak.....	40
Tabel 13. Mama meminta pendapat Robert.....	40
Tabel 14. Keputusan Mama untuk tetap merawat anaknya.	42
Tabel 15. Papa menodongkan pistol.....	42
Tabel 16. Tokoh Anak yang depresi.....	43
Tabel 17. Papa menghentikan niat Anak membakar studio.....	44
Tabel 18. Kembang api dengan Papa.....	44
Tabel 19. Tokoh Anak bertanya kepada salah satu partisipan	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Pertanyaan Google Forms The Happi Family	20
Gambar 2.	Pertanyaan Google Forms The Happi Family	21
Gambar 3.	Pertanyaan Google Forms The Happi Family	21
Gambar 4.	Pertanyaan Google Forms The Happi Family	22
Gambar 5.	pementasan THF di FKY#30.....	23
Gambar 6.	pementasan THF di FKY#30.....	23
Gambar 7.	Mama memperkenalkan dan menyapa delapan partisipan ...	24
Gambar 8.	Adegan opening.....	28
Gambar 9.	Seting Dapur.....	53
Gambar 10.	Mama menyapa delapan partisipan.	55
Gambar 11.	Pertanyaan tokoh Anak kepada salah satu partisipan	59
Gambar 12.	Live chat non partisipan.	60
Gambar 13.	Live chat non partisipan	61



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi covid-19 membuat rutinitas manusia berhenti, memaksa semua orang untuk membuat rutinitas baru. Demi menjaga angka kenaikan kasus, pemerintah menurunkan kebijakan jaga jarak dan menjauhi kerumunan, sebagai salah satu dari sekian banyak langkah pencegahan. Keadaan ini, membuat hampir semua bidang pekerjaan khususnya bidang seni kreatif yang lekat dengan kerumunan mencoba mencari format baru untuk beradaptasi selama masa pandemi tidak terkecuali seni teater.

Seni teater yang memiliki format sajian berkonsep panggung dan mengharuskan penonton bertatap muka langsung dengan pertunjukan membuat seniman teater harus berpikir cepat dan bijak untuk tetap bisa menyajikan karya teater di masa pandemi. Perkembangannya teater mencari berbagai cara alternatif, salah satunya atau bisa dibilang jalan satu-satunya ialah pentas secara virtual (Dalila & Hidajad, 2022; Yudiaryani, Kuardhani, & Purba, 2022). Melalui berbagai platform teater berjuang untuk terus menghadirkan pertunjukan. Muncul pertanyaan, bagaimana mementaskan pertunjukan teater yang ideal dalam penyajiannya secara virtual, sehingga memunculkan berbagai modifikasi untuk tetap memberikan kesan dan membedakan antara pertunjukan di atas panggung teater dan dengan film.

Pada abad-20 perkembangan teknologi, ilmu pengetahuan dan budaya menginspirasi gagasan seni khususnya teater (Giannach, 2004; Yudiaryani, Kuardhani, & Purba, 2022; Dalila & Hidajad, 2022). Fenomena tersebut membuat perkembangan seni menuju arah *revolusi digital*. Praktik teater memanfaatkan teknologi menjadikan teater memiliki peluang baru dalam visualnya. Salah satu inovasi terhadap perubahan tersebut ialah teater virtual. Pertunjukan virtual interdisipliner menarik penonton ke wilayah internasional, studi budaya, sastra, dan studi multimedia (Trencsényi & Cochrane, 2014; Yudiaryani, Kuardhani, & Purba, 2022). Menjadikan penonton menjadi saksi perpaduan antara budaya Barat dan Timur.

Salah satu contoh teater yang menggelar pertunjukan secara virtual ialah teater Sakatoya. Teater Sakatoya merupakan salah satu penampil dalam Helateater Salihara 2021 mengusung “Ulang Alih Teater”. Lewat undangan terbuka Teater Salihara menawarkan wacana kepada calon penampil untuk menggarap kembali secara digital karya-karya mereka yang pernah tersaji secara luring maupun daring. mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan penampilan teater yang memperhitungkan perspektif virtual, bukan sekadar menayangkan pertunjukan hasil rekaman.

Sakatoya pernah mementaskan *The Happy Family* diacara FKY (Festival Kesenian Yogyakarta) pada tahun 2018 dan FTRN (Festival Teater Remaja Nusantara) pada tahun yang sama. Lakon *The Happy Family* ditulis dan disutradarai oleh Basundara Murba Anggana. Melalui akun instagramnya komunitas Sakatoya menandai kelompoknya bergerak dalam *art to provoke*

ecological issues dan *art managemen*. Pertunjukan teater yang pernah mereka pentaskan adalah Octagon Sindrom tahun 2018, Cosmic Pollutant tahun 2018, Perjalanan Kehilangan tahun 2016, dan Bius tahun 2016.

The Happy Familly sudah tiga kali dipentaskan, ketigannya mengalami perubahan. Namun, perubahan yang cukup besar terjadi pada pementasan ketiga. Pementasan ketiga dilakukan pada acara Ulang Alih Teater di Salihara. Acara tersebut mengharuskan penampil untuk mementaskan kembali pertunjukan yang sudah pernah dipentaskan tetapi bentuk pemangungan diubah menjadi pementasan virtual. Hal tersebut selaras dengan yang dikemukakan Yudiaryani (Yudiaryani, 2021), teater juga merupakan situs *pembentukan*, tempat untuk memberikan bentuk.

Pertunjukan *The Happy Family* menceritakan mama dan papa sedang *live streaming* memasak bersama delapan tamu undangan (partisipan) secara virtual. Datang anak menuntut kepada mama dan papanya untuk lebih memikirkan dan memperhatikannya. Melalui delapan partisipan, THF mengajak penonton untuk menyelesaikan konflik yang tersaji secara bersama-sama, menghadirkan interaktif dalam pertunjukannya.

Dengan latar panggung sebuah studio berbentuk dapur dengan mengabungkan seting asli dan *green screen* sebagai gambar latar dalam pertunjukan. Melalui gabungan visual tersebut, *The Happy Family* membuat gambaran lain dari bentuk latar pertunjukan. Membuat efek virtual dan nyata melebur menjadi satu, menjadikan estetika yang unik dalam benak penonton. *The Happy Family* mengangkat tema disfungsi komunikasi dalam keluarga. Dampak dampak minim

komunikasi dalam keluarga dianggap mampu meruntuhkan kedekatan emosional dalam keluarga, hingga memicu kehancuran dalam rumah tangga.

Berdasarkan beberapa keunikan tersebut *The Happy Family* dipilih untuk menjadi objek kajian. Dramaturgi media baru (DMB) akan dipakai sebagai teori utama mengkaji pertunjukan *The Happy Family*, Serta untuk mengetahui lebih dalam pemanfaatan teknologi yang terkandung dalam pementasan tersebut. DMB berbeda dari dramaturgi konvensional atau dramaturgi dramatik, yang berangkat dari *Poetika* Aristoteles. DMB berangkat dari dramaturgi postdramatik Hans- lehman. Pembahasan pengertian DMB akan dijelaskan pada landasan teori.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Mengapa digunakan dramaturgi media baru dalam pentas *The Happy Family*?
- 2) Bagaimana penerapan dramaturgi media baru dalam pertunjukan *The Happy Family*? Coba konsultasikan dengan Bu Dhani tentang Rumusan Masalah. Kemarin di Pendadaran ditanyakan beliau

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian untuk mengetahui:

- 1) Mengetahui kegunaan dramaturgi media baru dalam pertunjukan *The Happy Family*.
- 3) Mengetahui penerapan dramaturgi media baru dalam pertunjukan *The Happy Family*.

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang digunakan dalam penelitian ini sebagai bahan referensi yang menjadi landasan dalam penelitian, selain itu tinjauan pustaka juga dapat digunakan sebagai pembandingan. Berdasarkan tinjauan pustaka yang dicermati, pembahasan dan praktik Dramaturgi Media Baru sudah ada sejak lama, namun pembahasan di Indonesia masih sangat minim. Dramaturgi Media Baru menjadi Pembahasan hangat ketika wabah pandemi Covid-19, melanda terkhusus saat himbauan *lockdown* diterapkan untuk mengurangi wabah pandemi.

1) Penelitian Terdahulu

Yudiaryani dengan judul penelitian, *Dramaturgi Media Baru (Dramaturgi Yang Diperluas Dan Peran Teknologi Digital)*, Lembaga Penelitian Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tahun 2022. Dalam penelitian ini membahas tentang peran teknologi dalam peran perluasan dramaturgi seni pertunjukan. Penelitian ini di pakai untuk memahami teori DMB (Dramaturgi Media Baru).

Buku *The Routledge Companion to Dramaturgy* Karya Magda Romanska diterbitkan pertama kali tahun 2015 oleh Routledge. Membahas perkembangan dramaturgi era kontemporer. Melalui delapan puluh lima artikel yang menjelaskan pemanfaatan multidisiplin pada teater, salah satunya membahas DMB. Buku ini akan dipakai untuk melacak keberangkatan DMB serta bahan referensi untuk memperkaya pemahaman yang berkaitan kerja dramaturg dan dramaturgi.

New Dramaturgy International Perspectives on Theory and Practice tahun 2014. Buku Katalin Trencsényi and Bernadette Cochrane. Buku ini berfungsi menambah

pemahaman teori DMB secara internasional, baik di Eropa maupun di Amerika Serikat, karena membahas lebih lanjut teori DMB.

Jurnal Penelitian oleh Syina Dalila dan Arif Hidajad berjudul Transformasi Teater Panggung Menuju Videografi Teater, tahun 2022. Menjelaskan tentang kebutuhan bentuk baru dalam teater untuk memberikan solusi terhadap pementasan teater dikala pandemi Covid-19 melalui teater virtual dengan teknik videografi teater.

2) Landasan Teori

Sebuah kajian ilmiah membutuhkan dukungan objek formal agar kajian terhadap objek material memiliki kerangka penelitian yang terarah. Diperlukan studi pustaka untuk memperkuat landasan teori terhadap objek material. Untuk itu studi pustaka dilakukan untuk menghimpun informasi yang relevan mengenai landasan teori yang digunakan untuk meneliti pertunjukan *The Happy Family*. Informasi akan diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, jurnal ilmiah, disertasi dan sumber-sumber tertulis. Untuk itu pertama digunakan dramaturgi media baru untuk mengetahui fokus pada pemanfaatan teknologi digital dan media baru dalam produksi teater dan seni pertunjukan, seperti multimedia, *virtual reality*, atau interaksi media dan *live performance*.

Dramaturgi media baru adalah sebuah konsep yang menghubungkan inovasi dramaturgi dalam bidang teater kontemporer yang terdistribusi secara global dengan teori dan praktik dalam media/seni visual (Eckersall, Grehan, & Scheer, The Routledge Companion, 2005; Trencsényi & Cochrane, 2014; Eckersall, Grehan,

& Scheer, 2017). Hal ini menandakan dramaturgi media baru fokus pada pemanfaatan teknologi digital dan media baru dalam produksi teater dan seni pertunjukan, seperti multimedia, *virtual reality*, atau interaksi media dan *live performance*.

Dramaturgi Media Baru (DMB) berbeda dengan *Dramaturgi Dramatik*. Perbedaan paling mendasar ialah dramaturgi dramatik berangkat dari puitika Aristoteles sedangkan DMB berangkat dari *postdramatic* Hans-Thies Lehmann. Berdasarkan landasan keberangkatan tersebut jelas bahwa dramaturgi dramatik Aristotelian berbeda dengan DMB yang dinyatakan Marianne van Kerkoven (Trencsényi & Cochrane, 2014; Eckersall, Grehan, & Scheer, 2017). Fungsi dramaturgi baru disini menerjemahkan ide *The Happy Family* ke dalam praktik dan kesadaran komposisi. kaitannya dengan teknologi dan teknik media baru. Hal ini berhubungan antara konteks, konten dan penonton. Fungsi dramaturgi disini menerjemahkan ide dalam praktik dan kesadaran komposisi. (Bleeker, 2023) Kaitannya dengan teknologi dan teknik media baru. Hal ini berhubungan antara konteks, konten dan penonton.

As a result of the combination of an important question or provocation at the heart of each work, its use of media or technology in some form, and its dramaturgical realization, new media dramaturg works demand attention, interaction, or response from the spectator as participant. (Eckersall, Grehan, & Scheer, The Routledge Companion, 2005).

(Sebagai hasil dari gabungan pertanyaan atau provokasi penting yang menjadi inti dari setiap karya, penggunaan media atau teknologi dalam beberapa bentuk, dan perwujudan dramaturginya, karya dramaturg media baru menuntut perhatian, interaksi, atau tanggapan dari penonton sebagai partisipan).

Perhatian, interaksi, atau tanggapan dari penonton sebagai partisipan diperlukan dalam DMB. Lewat pengalaman penonton yang dirasakan dalam pertunjukan-pertunjukan dramaturgi media baru dapat membuat efek meresahkan atau mengasingkan dalam upayanya untuk memberikan kesadaran etis penonton. Memberikan batasan kabur antara penonton dan pemain.

Audience members are then invited to talk with the actors on stage. With the help of a facilitator who moderates this interaction, actors and audience members work together to devise positive ways to resolve the conflict (Salazar L. G. 2010).

Penonton kemudian diundang untuk berbicara dengan para aktor di atas panggung. Dengan bantuan seorang fasilitator yang memoderasi interaksi ini, para aktor dan penonton bekerja sama untuk memikirkan cara-cara positif untuk menyelesaikan konflik

Lewat DMB pemain dan penonton dapat saling berinteraksi melalui pemain untuk bekerjasama menyelesaikan konflik pertunjukan. Melalui pengalaman tersebut penonton akan merasa mengalami konflik sehingga kemungkinan penonton untuk menghindari dari konflik yang dihadirkan dalam pertunjukan semakin kecil tidak dapat mengelak. (Maaïke Bleeker, 2023; Magda Romanska, 2015) Perhatian, interaksi, atau tanggapan dari penonton sebagai partisipan diperlukan dalam dramaturgi media baru. Lewat pengalaman penonton yang dirasakan dalam pertunjukan-pertunjukan dramaturgi media baru dapat membuat efek meresahkan atau mengasingkan dalam upayanya untuk menusuk kesadaran etis penonton.

Lebih lanjut dramaturgi media baru dalam pertunjukan *The Happy Family* dibutuhkan teori *postdramatic* untuk lebih memperdalam hubungan antara konteks, konten dan penonton. Sejarah pertunjukan dramaturgi media baru tidak

lepas dari pemikiran *postdramatic* Hans-Thies Lehmann. Kehadiran kecenderungan teater *postdramatic* di Eropa-Amerika tidak bisa dilepaskan oleh keinginan untuk menggali sebuah kemungkinan bentuk teater yang lebih inovatif, di luar bersentuhan dengan teks naskah drama (Lehmann, 2006; Yudiaryani, 2021). Spirit era postmodern menjadi momentum penting hadirnya bentuk-bentuk kesenian baru tersebut, khususnya teater (Afrizal H, 2021). Gagasan Lehmann jelas menjawab kebutuhan penting bagi hadirnya teori yang komprehensif dan mengartikulasikan hubungan antara teks drama dan teks pertunjukan yang muncul sejak 1980-an (Yudiaryani, 2021). Teks drama dalam teori *postdramatic* bukan satu-satunya sumber inspirasi dalam membuat pertunjukan, tidak terikat seperti dalam struktur dramaturgi mimetik Aristotelian. Serta dalam pertunjukan *postdramatic* lebih cair dan tidak terlalu memikirkan batasan antara teks drama dan pertunjukan.

Kaitan relasi Teori *Postdramatic* dan Dramaturgi Media Baru, adalah terjadi pada paruh pertama abad ke-21, bahwa gagasan *postdramatic* Lehmann yang memusatkan perhatian pada relasi interkultur, sadar proses, dan multimedia mendorong van Kerkoven menyampaikan penelitiannya dengan istilah Dramaturgi Media Baru (Trencsényi & Cochrane, 2014; Eckersall, Grehan, & Scheer, 2017; Yudiaryani, 2021). Gagasan *postdramatic* menjadi contoh yang tepat dalam mempelajari teater dalam hal bentuk (Yudiaryani, 2021; Boyle, Cornish, & Woolf, 2019). Dramaturgi media baru lahir dari keinginan para dramaturg untuk terus berinovasi dan mencari kemungkin-kemungkinan baru dalam bentuk pertunjukan teater.

Munculnya dramaturgi media baru lebih baik dipahami sebagai indikasi pergeseran paradigma dalam memahami dan melakukan dramaturgi. Pergeseran paradigma menggambarkan saat munculnya cara berpikir dan melakukan yang baru memerlukan pertimbangan ulang asumsi yang menyusun cara-cara di bawah otoritas bidang tertentu, terutama lembaga sastra (Trencsényi & Cochrane, 2014; Bleeker, 2023). Mengamati bahwa dramaturgi media baru tidak menggantikan dramaturgi tradisional: tetapi memasukkannya ke dalam paradigma yang jauh lebih luas. Dengan dramaturgi tradisional, mereka merujuk pada dramaturgi karena secara historis dikaitkan dengan puisi Aristoteles dan dipahami sebagai atribut teks dramatik. Perkembangan yang disebut sebagai dramaturgi baru tidak hanya memperluas praktik dramaturgi di luar akarnya dalam puisi Aristoteles dan teater berdasarkan teks-teks dramatis tetapi, lebih dari itu, melibatkan transformasi pemahaman dramaturgi (termasuk dramaturgi untuk teater berbasis teks) dari perspektif yang diperluas ini oleh jaringan teater *avant-garde* Eropa kontinental pada tahun 1993 (Trencsényi & Cochrane, 2014).

Teater interaktif menekankan pada pertunjukan sebagai media interaktif, dalam hal ini teater interaktif terfokus efek-efek yang akan tercipta antara penonton atas pertunjukan, seperti yang di kemukakan oleh Zvada bahwa teater interaktif berurusan dengan kerja interaksi dalam pertunjukan (Zvada, 2015). Lewat teater interaktif pemain dan penonton dapat saling berinteraksi melalui pemain untuk bekerjasama menyelesaikan konflik pertunjukan. *Audience members are then invited to talk with the actors on stage. With the help of a facilitator who moderates this interaction, actors and audience members work*

together to devise positive ways to resolve the conflict (Salazar, 2010) Melalui pengalaman tersebut penonton akan merasa mengalami konflik, dengan begitu kemungkinan penonton untuk menghindari dari konflik yang dihadirkan dalam pertunjukan semakin kecil dan tidak dapat mengelak pada akhirnya.

Drama dalam teater interaktif berhenti pada titik tertinggi dalam konflik ketika satu atau lebih tokoh memiliki keputusan penting yang harus diambil. Penonton kemudian diundang untuk berbicara dengan para aktor di atas panggung. (Salazar, 2010). Pernyataan tersebut merupakan ciri dalam teater interaktif, sehingga penonton mampu ikut berpendapat untuk menyelesaikan konflik yang di paparkan dalam sebuah pertunjukan. Sehingga pertunjukan dan penonton mengalami peleburan mengikuti jalan cerita yang dikembangkan bersama oleh penonton dan pemain.

Interaktif, dalam program multimedia skala luas, berbeda dengan media narasi klasik, seperti teater, film, dan televisi. Cara menyusun bentuk dan isi dan strategi yang digunakan mereka untuk menyampaikan bentuk dan kontennya tunduk pada peraturan dan pengaturan mereka sendiri. Meskipun demikian, mereka mematuhi prinsip-prinsip dramaturgis yang, di satu sisi, dapat berasal dari tradisi naratif yang paling beragam dan ritual, tetapi, di sisi lain, harus dirancang dan didefinisikan kembali. Hanya berbeda dalam karakter komunikasi interaktifnya yang disimpulkan bahwa interaktif, karya yang bersifat multimedia, secara otomatis terputus dari narasi linier juga merupakan subyek yang memiliki prinsip-prinsip peraturan dramaturgis yang sama sekali berbeda. Sampai saat ini, dramaturgi media interaktif mendapat sangat sedikit perhatian

dan hampir tidak tercatat dalam literatur ilmiah. (Dixon & Smith, 2007; Hagebolling, 2004)

E. Metode Penelitian

1) Kualitatif

Bogdan dan Taylor dalam Moleong mengemukakan bahwa metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2021). Penelitian kualitatif dibutuhkan data-data tambahan selain pertunjukan yang akan dikaji. Mencari data-data sebanyak mungkin yang dapat dijadikan bahan analisis sebagai bekal untuk memahami pertunjukan yang akan dikaji. Termasuk latar belakang sebuah pertunjukan tercipta.

Perti Alasuutari dalam Sahid (Sahid, 2017), mengatakan bahwa interpretasi penelitian kualitatif dapat diibaratkan menebak sebuah ‘teka-teki’ atau ‘misteri’. Untuk menebak teka-teki itu harus menjawab pertanyaan ‘mengapa’ bukan menjawab pertanyaan ‘apa’. Pada penelitian kualitatif pengumpulan data dibedakan menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber pertama yang dilakukan melalui wawancara dan observasi kepada narasumber untuk mendukung penelitian. Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang penting. Teknik observasi memberikan kontribusi yang besar dalam mengumpulkan data.

Data primer data sekunder merupakan teknik pengumpulan data yang membantu menganalisis data. Data sekunder adalah data yang membantu penelitian objek seperti kepustakaan berupa buku, jurnal dan artikel ilmiah

(Moleong, 2021). Pertunjukan tidak akan dianalisis secara menyeluruh. Metode penelitian secara ekletisme akan dilakukan yaitu dengan mengambil unsur-unsur yang mewakili teater interaktif dari semua sistem sebagai perwakilan dalam membaca pertunjukan secara menyeluruh. Metode penelitian dilakukan dengan tahapan berikut.

I. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data ini digunakan untuk mengetahui dan memperoleh data-data mengenai pertunjukan The Happy Family.

Studi Pustaka yang membantu penelitian, seperti kepustakaan berupa buku-buku, teori, jurnal, dokumentasi pertunjukan dan berbagai sumber informasi yang dijadikan acuan referensi. Untuk mendalami penelitian ini, penulis membutuhkan sumber bacaan untuk memperkuat pemahaman terkait dramaturgi media baru dan kaitannya dengan pertunjukan The Happy Family.

- Cara untuk memperoleh data sebagai berikut:

II. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. (Fatoni, 2011). Ojek observasi dalam penelitian ini ialah video pementasan The Happy Family yang dapat akses *channel* Youtube Salihara. Dari video tersebut penulis dapat melihat detail dari pertunjukan tersebut. Selain video pementas terdapat rekaman wawancara kurator salihara dan sutradara terkait proses kreatif The Happy Family.

III. Wawancara

Wawancara (interview) adalah salah satu kaedah mengumpulkan data yang paling bisa digunakan dalam penelitian sosial (Mita, 2015). Untuk lebih memahami latar belakang materi yang akan dikaji, penulis akan mewawancarai secara langsung sutradara dari pertunjukan *The Happy Family*.

IV. Dokumentasi

Menyatakan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Nilamsari, 2014). Penelitian kali ini, penulis menggunakan dokumentasi yang menunjang dalam penelitian seperti buku-buku, jurnal ilmiah, maupun berita-berita.

V. Metode Analisis Data

Untuk mencapai tujuan penelitian yang diinginkan, diperlukan data-data yang akurat. Pada pengolahan dan analisis data memerlukan beberapa tahap, pada tahap pertama dilakukan analisis data bentuk pertunjukan teater virtual *The Happy Family*.

Pada tahap kedua, menganalisis pertunjukan *The Happy Family* sesuai dengan konsep DMB. Setelah data-data yang dibutuhkan diperoleh kemudian disusun secara sistematis.

F. Sistematika Penulisan

Hasil penelitian akan disusun secara sistematis sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan memaparkan latar belakang tentang alasan pemilihan topik kajian teater interaktif pada pertunjukan teater virtual *THF*. Selanjutnya

secara berurutan memuat rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, landasan teori dan sistematika penulisan.

Bab II Salihara Menjadi Ruang Eksplorasi Kelompok Sakatoya. The Happy Family Pentas di Salihara. Penggunaan Dramaturgi Media Baru Dalam Pertunjukan The Happy Family

Bab III Alur dan Analisis The Happy Family. Berisi deskripsi alur pertunjukan THF dan sejarah singkat dramaturgi serta analisis DMB pertunjukan THF.

Bab IV kesimpulan dan saran yang merupakan bab terakhir. Memuat penjelasan dari hasil penelitian, serta kesimpulan dan saran pada penelitian lanjutan.

