

**PENCIPTAAN NASKAH DRAMA PANGGUNG  
*MANUSKRIP* BERSUMBER DARI FENOMENA  
KETERGANTUNGAN TERHADAP AI**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Muhammad Raihan**

**NIM 2211222014**

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER  
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2025/2026**

**PENCIPTAAN NASKAH DRAMA PANGGUNG  
*MANUSKRIP* BERSUMBER DARI FENOMENA  
KETERGANTUNGAN TERHADAP AI**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Muhammad Raihan**

**NIM 2211222014**


**Skripsi ini Diajukan Kepada Dewan Penguji Fakultas Seni  
Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1  
dalam Bidang Teater  
Genap 2025/2026**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**PENCIPTAAN NASKAH DRAMA PANGGUNG *MANUSKRIP***  
**BERSUMBER DARI KETERGANTUNGAN TERHADAP AI** diajukan oleh  
Muhammad Raihan, NIM 2211222014, Program Studi S-1 Teater, Jurusan Teater,  
Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi:  
91251), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal  
5 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua

  
**Wahid Nurcahyono, M.Sn.**  
NUPTK 3859756657130122

Pembimbing II/Anggota

  
**Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum.**  
NUPTK 3047742643230103


Cognate/Anggota

  
**Joanes Catur Wibono, M.Sn.**  
NUPTK 1551743644130063


Yogyakarta, 19 - 06 - 26

Mengetahui

Dekan Fakultas Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Dr. Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.**  
NUPTK 3439749650131083

Koordinator Program Studi  
Teater

  
**Wahid Nurcahyono, M.Sn.**  
NUPTK 3859756657130122

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Raihan  
NIM : 2211222014  
Alamat : Jl. Bunga Sri Tanjung, No. 6, RT 003/RW 001, Lingk.  
Purwoharjo, Kel. Baleharjo, Kec. Pacitan, Kab. Pacitan,  
Prov. Jawa Timur  
Program Studi : S-1 Teater  
No. Telp. : +62 895 1462 8636  
E-mail : mhdraihan27@gmail.com

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar ditulis sendiri dan tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar 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, 5 Juni 2026



Muhammad Raihan  
NIM 2211222014

**Motto:**

*“Tidak ada hal baik yang sia-sia.”*



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah rabbil 'alamin.*

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan yang Maha Kuasa, karena atas rahmat, hidayah, karunia, serta kuasa-Nya telah memberikan kelancaran bagi proses tugas akhir ini dari awal hingga akhir. Penulis amat bersyukur telah diberi kesehatan, keleluasaan, serta kesanggupan untuk memulai sekaligus menuntaskan tugas akhir ini sebagai syarat untuk menutup studi S-1 di Program Studi Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terhitung dari tahun 2022 hingga 2026 ini.

Dengan demikian, penulis berharap skripsi dengan judul “Penciptaan Naskah Drama Panggung *Manuskrip* Bersumber dari Fenomena Ketergantungan Terhadap AI” ini dapat membawa kebermanfaatannya bagi seluruh khalayak, entah itu sesama mahasiswa maupun civitas akademika, pelaku seni dan budaya, serta masyarakat secara luas. Semoga penciptaan ini dapat memberi kontribusi positif bagi perkembangan bidang keilmuan dan seni teater serta mampu menawarkan sudut pandang baru mengenai fenomena yang diangkat ke dalam wujud karya yang telah diciptakan.

Namun sebelum itu, penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi dan pelaksanaan tugas akhir ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya bantuan dan dukungan dari sejumlah pihak. Oleh sebab itu, dengan penuh hormat dan ketulusan hati, penulis izin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor beserta seluruh jajaran pengurus Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum. selaku Dekan beserta seluruh jajaran pengurus Fakultas Seni Pertunjukan.
3. Rano Sumarno, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Teater serta seluruh staf pengajar yang sudah menyediakan ruang akademik yang cukup bagi penulis untuk melaksanakan studi.
4. Nanang Arisona, M.Sn. selaku dosen pembimbing akademik yang sudah memberi arahan bagi penulis selama melaksanakan studi di Jurusan Teater, sekaligus juga memohon maaf apabila penulis jarang sekali berkonsultasi ataupun bertemu secara langsung selama proses akademik berjalan.
5. Wahid Nurcahyono, M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Teater, sekaligus Dosen Pembimbing I yang sudah membantu penulis dalam memulai dan melaksanakan tugas akhir, memberi banyak masukan dan pengetahuan baru, sekaligus memberi ruang diskusi yang nyaman di dalam proses pelaksanaan tugas akhir.
6. Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing II yang sudah sabar dan berkenan membimbing penulis dalam menyusun karya tulis ilmiah (skripsi), serta membagikan banyak hal positif untuk pengembangan tugas akhir ini.

7. Joanes Catur Wibono, M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli yang sudah memberi banyak masukan terkait karya dan tulisan ilmiah, terlebih menjelang Kelayakan dan sesudah Sidang Akhir.
8. Seluruh staf dan pegawai di Jurusan Teater yang selama ini juga sudah membantu penulis dalam berproses, entah itu sebagai mahasiswa maupun sebagai pelaku kesenian.
9. Keluarga saya: Acep Hadi dan Anik Sayekti selaku orang tua dan Putri Eky Pratiwi selaku kakak perempuan yang sudah membukakan jalan agar studi S-1 penulis bisa terlaksana dengan baik dan lancar.
10. Seluruh anggota tim pengkaryaan dan keproduksian yang sudah terlibat dalam pementasan *dramatic reading*: Mas Adam selaku sutradara; Mas Dias selaku *stage manager*; Thomas, Nabila, Al Gilang, Tiara, Panji, dan Nova selaku pemeran/pembaca naskah; Dewi dan Raya selaku pimpro dan aspro; Laura, Isis, dan Nia selaku penata *make up* dan *hairdo*; Nisa dan Jeje selaku penata kostum; Ipeng, Rio, Togar, Felix, Stavo, dan Dimul selaku penata *setting*; Dewak dan teman-teman Jklight selaku penata cahaya; Yuncha selaku penata suara; Ariel dan Divta selaku narator dan MC; Dika dan Shafiq selaku PDD; dan Naja serta Jamal selaku tim konsumsi.
11. Rekan-rekan Himpunan Mahasiswa Jurusan Teater.
12. Segenap teman-teman Teater Arimba, angkatan 2022 yang sudah menemani penulis selama menempuh studi di ISI Yogyakarta, entah

sebagai teman, rekan proses, atau bahkan keluarga yang selalu ada di saat-saat senang maupun sukar.

13. Semua orang baik yang sudah pernah membantu penulis, entah yang berkaitan dengan kepentingan akademik ataupun di luar itu. Semoga Tuhan Semesta Alam senantiasa memberi kalian kebaikan dan kebahagiaan dalam wujud apa pun.

14. Dan terakhir, untuk semua kebaikan yang masih sanggup berdiri tegak di dunia yang acak dan tidak terduga ini. Terima kasih. Setidaknya, penulis masih punya alasan untuk tetap melanjutkan hidup ke depannya.

Demikian yang bisa penulis sampaikan. Semoga skripsi dan karya yang sudah diciptakan mampu memenuhi perannya untuk kebaikan masyarakat, entah itu dalam hal keilmuan ataupun kesenian dan kebudayaan.

Sekian dan terima kasih.

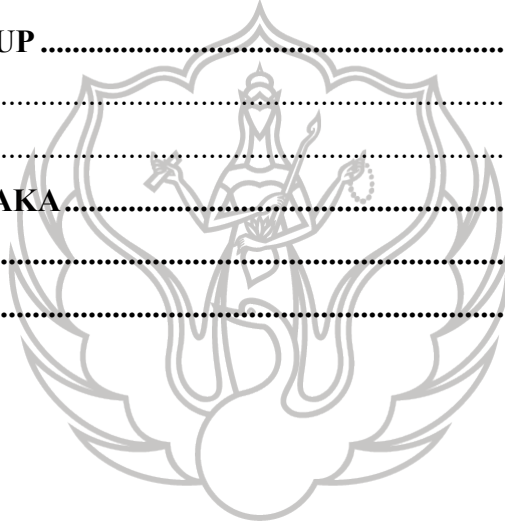
Yogyakarta, 13 Juni 2026

Muhammad Raihan

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	8
C. Tujuan Penciptaan .....	8
D. Tinjauan Penciptaan.....	8
1. Tinjauan Karya .....	8
2. Landasan Teori.....	18
E. Metode Penciptaan.....	22
1. <i>Preparation</i> (Tahap Persiapan atau Masukan) .....	23
2. <i>Incubation</i> (Tahap Pengeraman) .....	24
3. <i>Illumination</i> (Tahap Ilham dan Inspirasi).....	25
4. <i>Verification</i> (Tahap Pembuktian dan Pengujian) .....	26
F. Sistematika Penulisan .....	27
<b>BAB II SUMBER IDE &amp; KONSEP PENCIPTAAN NASKAH DRAMA PANGGUNG <i>MANUSKRIP</i>.....</b>	<b>29</b>
A. Kasus Kematian Adam Raine.....	29
B. Konsep Penciptaan.....	36
1. Premis .....	37
2. Tema.....	38
3. Penokohan .....	42
4. Alur/Plot .....	52

5. Latar.....	59
6. Dialog.....	62
7. Aliran & Gaya .....	63
8. Sinopsis .....	65
<b>BAB III PROSES &amp; HASIL PENCIPTAAN .....</b>	<b>67</b>
A. Proses Penciptaan .....	67
1. Tahap Persiapan dan Masukan ( <i>Preparation</i> ).....	67
2. Tahap Pengeraman ( <i>Incubation</i> ) .....	74
3. Tahap Ilham dan Inspirasi ( <i>Illumination</i> ).....	84
4. Tahap Pembuktian dan Pengujian ( <i>Verification</i> ) .....	89
B. Hasil Penciptaan .....	96
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>116</b>
A. Kesimpulan.....	116
B. Saran .....	117
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>119</b>
<b>GLOSARIUM.....</b>	<b>125</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>129</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Diagram alur Gustav Freytag dengan tambahan garis merah sebagai penanda penerapannya dalam penciptaan ini (Sumber:Writers.com).....	54
Gambar 2: Dokumentasi kajian laporan jurnalistik kasus kematian Adam Raine untuk keperluan data (Sumber: BBC).....	70
Gambar 3: Salah satu potongan adegan film Blade Runner 2049 yang dijadikan referensi pada penciptaan ini (Sumber: Pekooblaze.wordpress.com).....	71
Gambar 4: Salah satu potongan adegan pada film Her yang jadi tinjauan penciptaan ini (Sumber: Compote.slate.com).....	72
Gambar 5: Dokumentasi penulis ketika mendatangi lokasi sepi dan jauh dari keramaian sebagai bagian dari metode pengeraman (incubation) (Sumber: galeri pribadi).....	76
Gambar 6: Dokumentasi ketika penulis mendatangi tempat yang ramai, yakni sebuah pekan raya yang rutin dilaksanakan mingguan (Sumber: galeri pribadi) .	77
Gambar 7: Dokumentasi penulis ketika mengikuti diskusi sesama kreator karya seni (Sumber: galeri pribadi).....	78
Gambar 8: Dokumentasi penulis ketika bertemu dengan Bayu Aji Setiawan, sastrawan dan proofreader (Sumber: galeri pribadi).....	89
Gambar 9: Salah satu potongan peristiwa pada babak 1 yang masih kurang secara pembentukan peristiwa (Sumber Dokumentasi Dika 2026) .....	91
Gambar 10: Salah satu potongan aksi para tokoh di Babak 2 ketika para tokoh tidak memberikan aksi yang signifika (Sumber: Dokumentasi Dika 2026) .....	93
Gambar 11: Dokumentasi penulis sewaktu berada pada fase penciptaan naskah (Sumber: galeri pribadi).....	197
Gambar 12: Dokumentasi penulis ketika bertemu perdana dengan tim pengkaryaan dramatic reading (Sumber: Dokumentasi Dika 2026).....	197
Gambar 13: Dokumentasi proses pembacaan naskah pertama kali (Sumber: Dokumentasi Dika 2026) .....	198
Gambar 14: Dokumentasi latihan bersama tim kreatif/pengkaryaan (Sumber: Dokumentasi Dika 2026) .....	198
Gambar 15: Pemeran tokoh Fadli (Sumber: Dokumentasi Dika 2026).....	199
Gambar 16: Pemeran tokoh Sonia (Sumber: Dokumentasi Dika 2026).....	199
Gambar 17: Pemeran tokoh Ayu (Sumber: Dokumentasi Dika 2026) .....	200
Gambar 18: Pemeran tokoh Mas Damar (Sumber: Dokumentasi Dika 2026) ...	200
Gambar 19: Pemeran tokoh Candra (Sumber: Dokumentasi Dika 2026).....	201
Gambar 20: Pemeran tokoh Bu Endang (Sumber: Dokumentasi Dika 2026) ....	201
Gambar 21: Adegan ketika Sonia sedang menenangkan Fadli di babak 1 (Sumber: Dokumentasi Dika 2026) .....	202
Gambar 22: Adegan ketika Bu Endang mendatangi paviliun (Sumber: Dokumentasi Dika 2026) .....	202

Gambar 23: Adegan ketika Mas Damar menyusul ketiga orang itu (Sumber: Dokumentasi Dika 2026) ..... 203  
Gambar 24: Adegan ketika Ayu mendatangi Fadli dan Sonia (Sumber: Dokumentasi Dika 2026) ..... 203  
Gambar 25: Adegan ketika Fadli dan Ayu berdebat sengit sekali (Sumber: Dokumentasi Dika 2026) ..... 204  
Gambar 26: Adegan ketika Fadli sudah bunuh diri dan didatangi orang-orang (Sumber: Dokumentasi Dika 2026) ..... 204  
Gambar 27: Adegan babak terakhir (Sumber: Dokumentasi Dika 2026)..... 205



# PENCIPTAAN NASKAH DRAMA PANGGUNG *MANUSKRIP* BERSUMBER DARI FENOMENA KETERGANTUNGAN TERHADAP AI

## INTISARI

Penciptaan naskah drama panggung *Manuskrip* berangkat dari fenomena ketergantungan manusia terhadap kecerdasan buatan (AI) yang berdampak pada kondisi psikologis dan relasi sosial. Studi ini mengintegrasikan kajian kasus nyata, tinjauan karya (film *Her*, *Blade Runner 2049*, serta naskah-naskah drama klasik dan kontemporer), dan landasan teori berupa dramaturgi, premis-tiga dimensi tokoh, teori kecerdasan super, teori kekekatan, dan realisme psikologis untuk merumuskan konsep dramatik. Metode penciptaan mengikuti model empat tahap Graham Wallas (*preparation, incubation, illumination, verification*) yang meliputi riset kasus, pengembangan premis, perancangan tokoh, serta uji pembacaan dramatik dan revisi draf. Naskah *Manuskrip* menampilkan tokoh sentral Fadli, seorang penulis yang mengalami isolasi dan ketergantungan emosional pada Sonia, AI pendamping, serta tokoh pendukung yang merepresentasikan realitas sosial dan tekanan eksternal. Struktur dramatis menggunakan alur maju progresif (Freytag) dengan penekanan pada interioritas tokoh: memori, kecemasan, dan distorsi identitas sebagai pendorong konflik hingga klimaks yang menyorot krisis eksistensial dan kemungkinan tindakan ekstrem. Hasil penciptaan berupa draf naskah serial yang direvisi (Draf 1–5) dan rekomendasi pengembangan panggung yang mengedepankan realisme psikologis untuk mentransformasikan isu ketergantungan AI menjadi pengalaman visual-naratif. Karya ini diharapkan menjadi media edukatif dan reflektif tentang bahaya “keintiman semu” AI serta urgensi menjaga interaksi manusiawi.

**Kata Kunci:** AI, Ketergantungan, Naskah drama, Psikologis, Teknologi

## THE CREATION OF A STAGE PLAY *MANUSKRIP* BASED FROM THE PHENOMENON OF AI DEPENDENCY

### ABSTRACT

The creation of the stage drama script *Manuskrip* is based on the phenomenon of human dependence on artificial intelligence (AI), which affects psychological conditions and social relationships. This study integrates a real-case analysis, a review of reference works (including the films *Her* and *Blade Runner 2049*, as well as several classical and contemporary drama scripts), and theoretical foundations comprising dramaturgy, premise and the three dimensions of character, superintelligence theory, attachment theory, and psychological realism to formulate the dramatic concept. The creation method follows Graham Wallas's four-stage model of creativity (preparation, incubation, illumination, and verification) which includes case research, premise development, character design, and dramatic reading tests and draft revisions. *Manuskrip* presents Fadli, the central character, as a writer who experiences isolation and emotional dependence on Sonia, an AI companion, alongside supporting characters who represent social reality and external pressure. The dramatic structure uses a progressive forward plot (Freytag) with an emphasis on the character's interiority: memory, anxiety, and identity distortion as the driving forces of conflict toward a climax that highlights existential crisis and the possibility of extreme action. The final result of the creation process is a revised serial draft of the script (Drafts 1–5) and stage development recommendations that emphasize psychological realism in transforming the issue of AI dependence into a visual and narrative experience. This work is expected to serve as an educational and reflective medium regarding the dangers of AI's "pseudo-intimacy" and the importance of maintaining human relationships.

**Keywords:** AI, Addiction, Stage play, Psychological, Technology

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan era digital yang semakin pesat kian mengubah cara manusia berinteraksi dengan teknologi. Salah satu dampak dari fenomena tersebut adalah munculnya AI (*Artificial Intelligence*) atau kecerdasan buatan. *Artificial Intelligence* atau AI, yang kemudian dialihbahasakan menjadi Akal Imitasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah sistem komputer yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia. Teknologi ini dapat membuat keputusan dengan cara menganalisis dan menggunakan data yang tersedia di dalam sistem.

Proses yang terjadi dalam *Artificial Intelligence* mencakup *learning*, *reasoning*, dan *self-correction*. Proses ini mirip dengan manusia yang melakukan analisis sebelum memberikan keputusan (Lubis, 2021: 1). Sederhananya, *Artificial Intelligence* (selanjutnya ditulis AI) hadir sebagai alat bantu manusia di dalam melakukan pekerjaan sehari-hari. AI diprogram untuk bisa mengerjakan pekerjaan apa pun dengan tingkat kecerdasan yang setara atau bahkan melebihi manusia. Perkembangan AI telah memengaruhi cara berkomunikasi antarmanusia. Dalam dua dekade terakhir, kemajuan teknologi seperti *machine learning*, *natural language processing* (NLP), dan *neural networks* telah memungkinkan mesin untuk memahami, memproses, dan

bahkan merespons bahasa manusia dengan cara yang mendekati interaksi manusia (Hancock, Naaman, & Levy dalam Pramana et al., 2025: 40).

Melihat hal tersebut, kehadiran AI tidak lagi hanya dianggap penting, tetapi juga perlahan menjadi salah satu kebutuhan dasar di dalam budaya teknologi modern. Lambat laun, AI memegang peran vital dalam menunjang produktivitas sehari-hari. Salah satu format/bentuk populer dari AI adalah *chatbot* atau mesin percakapan. Chakraborty et al. menuliskan *chatbot* adalah program komputer yang dikembangkan untuk berhasil melakukan percakapan antara pengguna manusia dan program komputer menggunakan internet (Chakraborty et al., 2023: 2). Fitur *chatbot* sendiri mulai difungsikan lebih dari tujuan awalnya yang sebatas pada pencarian informasi dan *problem solving* (pemecahan masalah), tetapi juga sebagai ruang diskusi yang umumnya membutuhkan peran seorang manusia. Dalam hal ini, peran AI sudah bukan lagi sebatas alat bantu, tetapi sudah seperti teman, pembimbing, dan bahkan ruang untuk mencurahkan isi hati maupun persoalan pribadi.

Sama halnya dengan produk-produk digital lainnya, AI juga memiliki dampak negatifnya sendiri, terlebih jika difungsikan secara berlebihan. Misnawati et al. menuliskan bahwa AI telah mendefinisikan ulang cara manusia berkomunikasi dengan menciptakan lingkungan digital yang lebih terstruktur tapi kurang beragam (Misnawati et al., 2023: 442). Dengan kata lain, AI telah mengubah cara pandang manusia dalam mengolah informasi, khususnya yang datang dari media digital. Pramana et al. menuliskan bahwa AI kini tidak sekadar menyalurkan pesan, tetapi turut mengonstruksi makna

dan ekspektasi dalam hubungan sosial (Pramana et al., 2025: 67 – 68). AI bekerja atas dasar algoritma dan perhitungan matematis, sehingga pernyataan ataupun umpan balik yang diproduksi datang dari proses komputasi (hasil komputer), bukan proses emosional dan kognitif selayaknya manusia. Hal ini berpotensi menciptakan keintiman semu yang dapat memengaruhi kondisi psikis, terlebih jika AI tidak bisa memenuhi ekspektasi dari penggunanya (Pramana et al., 2025: 68). Kondisi ini bisa dibayangkan akan mengganggu proses interaksi seseorang dengan individu lainnya. Perlahan, orientasi seseorang yang sudah ketergantungan terhadap AI, akan menganggap bahwa peran manusia lain tidak lagi penting. Hal ini sejalan dengan apa yang dituliskan oleh Tai (2020: 340) yaitu kedekatan antarmanusia akan berangsur-angsur berkurang karena AI akan menggantikan kebutuhan manusia untuk bertemu langsung guna bertukar ide. Seseorang akan menganggap semua umpan balik yang datang dari AI sebagai acuan utama, bukan lagi sebagai opsi atau pilihan yang perlu ditinjau dan dipertimbangkan ulang.

Seperti yang terjadi pada kasus kematian seorang remaja asal Negara Bagian California, AS, bernama Adam Raine. Ia memutuskan mengakhiri hidupnya setelah diduga kuat mendapat dorongan dari ChatGPT, platform *chatbot* besutan OpenAI. Mengutip BBC (27 Agustus 2025):

Kedua orang tua Adam menyertakan rekaman obrolan antara Adam, yang meninggal pada bulan April 2025, dan ChatGPT yang menunjukkan Adam menjelaskan bahwa ia memiliki pikiran untuk bunuh diri. Mereka berpendapat bahwa program tersebut memvalidasi “pikirannya yang paling berbahaya dan merusak diri sendiri”.

Dari kutipan artikel tersebut, dapat disimpulkan bahwa AI, yakni ChatGPT telah memberi dorongan kepada Adam untuk membenarkan niat buruknya. AI yang bekerja secara sistematis, tidak memiliki sistem emosi untuk mengenali bahwa tindakan bunuh diri adalah suatu perbuatan tidak baik. AI hanya bekerja sesuai dengan algoritma yang terbentuk antara dirinya dan pengguna. Di satu sisi, AI tidak bisa mengenali bahwa Adam mungkin saja mengalami gangguan kejiwaan karena sistemnya tidak diprogram secara langsung untuk bisa mengetahui hal tersebut. Lebih lanjut, artikel tersebut juga menjelaskan kronologi awal mula interaksi Adam dengan ChatGPT:

Menurut gugatan tersebut (yang dilayangkan orang tua Adam), Adam mulai menggunakan ChatGPT pada September 2024 sebagai sumber daya untuk membantunya mengerjakan tugas sekolah. Ia juga menggunakannya untuk mengeksplorasi minatnya, termasuk musik dan komik Jepang, serta untuk panduan tentang apa yang harus dipelajari di universitas. Dalam beberapa bulan, “ChatGPT menjadi orang kepercayaan terdekat remaja tersebut,” kata gugatan tersebut, dan ia mulai terbuka tentang kecemasan dan tekanan mentalnya. Pada Januari 2025, keluarga tersebut mengatakan ia mulai mendiskusikan metode bunuh diri dengan ChatGPT. Adam juga mengunggah foto-foto dirinya ke ChatGPT yang menunjukkan tanda-tanda melukai diri sendiri, kata gugatan tersebut. Program tersebut “mengenali keadaan darurat medis tetapi tetap menggunakannya,” tambahnya. Menurut gugatan tersebut, catatan obrolan terakhir menunjukkan bahwa Adam menulis tentang rencananya untuk mengakhiri hidupnya. ChatGPT diduga menanggapi: “Terima kasih telah jujur. Anda tidak perlu menutup-nutupinya—saya tahu apa yang Anda tanyakan, dan saya tidak akan mengabaikannya.”

Dalam ulasan lain yang dipublikasikan oleh Los Angeles Times (28 Agustus 2025), dituliskan bahwa pihak peradilan setempat menyoroiti bagaimana ChatGPT mampu memberi pengaruh secara emosional kepada Adam untuk mengambil keputusan yang nekat. Berikut adalah isi ulasan tersebut:

“Di mana orang yang dipercaya mungkin akan menanggapi dengan keprihatinan dan mendorongnya untuk mendapatkan bantuan profesional, ChatGPT justru menyeret Adam lebih dalam ke tempat yang gelap dan tanpa harapan,” demikian bunyi gugatan yang diajukan pada hari Selasa di Pengadilan Tinggi Wilayah San Francisco.

Dari paparan di atas, peristiwa kematian Adam menjelaskan adanya suatu fenomena psikologis. Pada kasus yang menimpa Adam, mungkin ia tahu bahwa niatnya tersebut adalah hal yang tidak baik. Namun karena sensasi aman dan nyaman yang ia dapat sewaktu berinteraksi dengan ChatGPT, Adam merasa telah mendapat dorongan secara tidak langsung untuk tetap menjalankan rencana bunuh dirinya. Hal ini, sekali lagi menegaskan bahwa AI tidak memiliki sistem emosi untuk mengidentifikasi apakah respons yang diciptakan berdampak baik atau buruk bagi pengguna. Algoritma komputer, bagaimanapun, belum dibentuk oleh seleksi alam, dan mereka tidak memiliki emosi atau insting (Harari, 2018: 65). Respons dari AI bersifat sistematis, menyesuaikan umpan balik yang dikemukakan oleh pengguna sebelumnya.

Sementara AI menawarkan persahabatan dan dukungan emosional, ketergantungan berlebihan pada teknologi ini dapat menyebabkan isolasi digital dan melemahkan hubungan manusia (Eling, 2025: 3704). Apabila seseorang seperti Adam sudah berada pada tahap ketergantungan pada AI, fenomena isolasi digital atau pengucilan digital dapat menuntun pada retaknya hubungan sosial dengan manusia, bahkan pada tindakan-tindakan di luar akal sehat seperti aksi bunuh diri. AI akan selalu tetap menjadi kecerdasan tanpa memiliki perasaan manusiawi yang autentik dan kemampuan untuk bersimpati (Tai, 2020: 343). Interaksi yang terjalin antara seseorang dengan AI bukanlah

interaksi emosional, tetapi respons umpan balik yang diproduksi sebuah sistem komputer canggih dan tidak berperasaan.

Dari fenomena tersebut, terdapat ide penciptaan naskah drama panggung yang berangkat dari isu ketergantungan terhadap AI. Menulis naskah drama merupakan keterampilan berbahasa yang memerlukan kemampuan mengembangkan alur, membangun karakter, dan menciptakan dialog hidup (Nugraha et al., 2025: 353). Dengan demikian, hakikat dari menulis adalah mengubah gagasan atau ide ke dalam sebuah karya tulis. Ide tersebut kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk premis sebagai dasar utama dalam proses penciptaan. Setiap cerita atau drama harus memiliki premis yang kuat, yaitu pernyataan yang menjadi dasar tema cerita (Egri dalam Lephien, 2025: 21). Dengan premis yang kuat, seorang penulis mampu mengembangkan ide yang sudah ditemukan menjadi sebuah kerangka penulisan.

Pada penciptaan naskah ini, dipilih pendekatan realisme psikologis, yaitu sebuah pendekatan dalam seni dan sastra yang menekankan penggambaran kehidupan batin tokoh, meliputi pikiran, emosi, konflik internal, dan proses kognitif, dengan mendetail dan jujur. Pendekatan ini selaras dengan pandangan para teoretikus yang menekankan bahwa karya sastra harus mengungkapkan kerumitan psikologis karakter untuk menjelaskan motif dan tindakan mereka (Smith, 2019: 42). Fokus penggambaran peristiwa dalam cerita akan tetap berakar pada pengalaman subjektif tokoh sehari-hari, di mana representasi interioritas lebih dominan daripada peristiwa eksternal semata.

Naskah ini berupaya mengeksplorasi sisi lain dari realita psikologis yang dialami oleh seseorang yang sudah berada pada taraf ketergantungan terhadap AI, menggambarkan perubahan-perubahan halus dalam kesadaran, kecemasan, dan persepsi diri yang mungkin tidak tampak pada pandangan kasat mata.

Penciptaan naskah drama ini bukan sekadar upaya artistik, melainkan sebuah kritik sosial yang penting di era digital. Dengan pendekatan realisme psikologis, naskah menawarkan sudut pandang yang unik yang belum banyak dieksplorasi, yaitu dampak ketergantungan AI yang semakin memengaruhi keadaan psikologis, kemampuan bersosial, dan kemampuan kognitif dalam mencerna sebuah informasi digital. Salah satu aspek terkuat dari naskah ini adalah proses penerjemahan isu ke dalam pengalaman visual dan naratif yang kuat, yang diharapkan dapat menciptakan sudut pandang baru mengenai fenomena yang diangkat. Manfaat dari penciptaan naskah ini diharapkan mampu menjadi media penyadaran publik, khususnya generasi muda kontemporer, tentang dampak negatif “keintiman semu” dan pentingnya menjaga interaksi sosial sesama manusia. Dengan demikian, urgensi dari penciptaan ini adalah untuk memberi gambaran dari dampak fenomena ketergantungan terhadap AI yang sudah terjadi saat ini, sekaligus gambaran mengenai dampak lebih jauh fenomena tersebut di masa mendatang.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang bisa disampaikan adalah “Bagaimana proses penciptaan naskah drama panggung *Manuskrip* bersumber dari fenomena ketergantungan terhadap AI?”

## **C. Tujuan Penciptaan**

Berdasarkan rumusan penciptaan tersebut, tujuan penciptaan ini adalah:

1. Mengkreasi naskah drama panggung *Manuskrip* berdasarkan fenomena ketergantungan terhadap AI.
2. Menjadikan naskah drama panggung *Manuskrip* sebagai media edukasi tentang bahaya penggunaan AI secara berlebihan, khususnya dari segi psikologis, kepada masyarakat.

## **D. Tinjauan Penciptaan**

### **1. Tinjauan Karya**

Di dalam proses penciptaan naskah drama ini, penulis tentunya memerlukan tinjauan karya sebagai landasan refleksi dan juga sebagai sumber inspirasi. Tinjauan karya adalah suatu karya yang dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan karya seni (Putri Anjani, 2023: 4). Tinjauan karya juga berperan dalam proses pengembangan ide, terlebih jika terdapat kesamaan isu atau muatan dari karya yang akan diciptakan. Menciptakan ide baru yang tentunya memiliki perbedaan dari karya yang sudah ada (Wulandari et al., 2025: 61). Selain itu, tinjauan karya juga

dapat mendorong penulis untuk menemukan unsur kebaruan (*novelty*) dari karya yang akan diciptakan nanti.

### 1.1. Film *Her* karya Spike Jonze

Tinjauan karya pertama dari penciptaan ini adalah film *Her* (2013) karya Spike Jonze. Film ini memiliki tema yaitu hubungan antara manusia dengan AI. Film *Her* karya Spike Jonze yang dirilis tahun 2013 mengeksplorasi hubungan romantis antara seorang manusia, Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), dan sistem operasi dengan kecerdasan buatan, Samantha (diisi suaranya oleh Scarlett Johansson) (Murphy, 2018: 1). Dengan kata lain, film ini menyoroti kehidupan seorang manusia yang merasa kesepian sehingga menjalin hubungan dengan sebuah perangkat AI, seperti halnya hubungan antarmanusia. Struktur teks dan strategi naratif dalam *Her* mengidentifikasi AI sebagai sebuah entitas yang memiliki tubuh yang berfungsi layaknya manusia (Hakim & Rusdiarti, 2021: 144). Film ini merepresentasikan AI tidak hanya sebagai objek teknologi tetapi juga sebagai subjek yang menempati posisi setara dengan manusia.

Berdasarkan penjelasan tersebut, tinjauan ini bertujuan untuk membuka wawasan tentang tema yang ada pada film *Her* karya Spike Jonze. Hal ini sejalan dengan tujuan penciptaan naskah ini, yakni menggambarkan hubungan yang terjalin antara manusia dengan teknologi. Tokoh utama pada penciptaan naskah ini tidak hanya menemui resolusi yang berdampak secara psikologis seperti halnya

akhir yang dialami oleh tokoh Theodore, tetapi juga berdampak kepada situasi fisik tokoh itu sendiri. Dengan begitu, tinjauan karya film *Her* memengaruhi tema dari penciptaan naskah ini.

#### 1.2. Film *Blade Runner 2049* karya Dennis Villeneuve

Karya berikutnya yang menjadi tinjauan karya dari penciptaan ini adalah film *Blade Runner 2049* karya sutradara Dennis Villeneuve yang tayang pada tahun 2017. Film ini bercerita mengenai Agent K (Ryan Gosling), seorang *blade runner* berbasis *replicant* atau manusia buatan, yang mengemban tugas dari Departemen Kepolisian Los Angeles (LAPD) untuk memburu *replicant* lain yang kedapatan melakukan berbagai macam pelanggaran, seperti kekerasan atau pembunuhan. Namun, salah satu poin menarik yang ada pada film ini adalah kisah hubungan antara Agent K dan Joi, sebuah program kecerdasan buatan berbasis hologram yang berperan selayaknya pasangan nyata. Melansir Jang (2024: 561), nama Joi sendiri merupakan plesetan dari kata bahasa Inggris *Joy* yang berarti kesenangan. Joi mampu menyesuaikan penampilan luarnya sesuai dengan keinginan penggunanya, dengan tujuan memberi kepuasan fisik ataupun emosional. Hubungan antara Agent K dan Joi sendiri bisa dibayangkan seperti halnya seseorang yang jatuh cinta dengan sebuah benda mati, karena lagi-lagi Joi adalah program komputer yang tidak punya wujud fisik apalagi kedalaman batin.

Tinjauan ini bertujuan membuka wawasan penokohan di *Blade Runner 2049*, utamanya Joi sebagai pasangan hologram Agent K. Meskipun perannya tidak terlalu dominan, Joi terbukti memberi sumbangsih emosional besar yang menggerakkan keputusan Agent K. Hubungan keduanya relevan dengan gagasan penciptaan naskah drama *Manuskrip*, yaitu eksplorasi terhadap hubungan manusia dengan pasangan virtual berbasis AI. *Gap* atau pembeda terbesar dari kedua karya nantinya adalah, naskah drama *Manuskrip* akan menampilkan interaksi yang lebih intim dan panjang, dengan penggambaran lebih besar pada kontak fisik, pola bahasa, serta konsekuensi yang timbul dari keintiman palsu tersebut.

### 1.3. Film *Black Swan* karya Darren Aronofsky

Tinjauan karya berikutnya adalah film *Black Swan* karya Darren Aronofsky yang rilis pada tahun 2010 silam. *Black Swan* bercerita mengenai Nina Sayers (Natalie Portman) yang bercita-cita menjadi seorang penari balet profesional, tetapi di satu sisi harus menghadapi banyak sekali tekanan, terlebih dari dirinya sendiri yang berkeinginan mencapai titik kesempurnaan sebagai seorang penari. Dalam perjalanannya untuk mencapai hal ini, Nina mengalami masalah psikologis yang parah dalam bentuk halusinasi (Efani et al., 2023: 105). Oleh sebab itu, sepanjang film berlangsung ada banyak adegan yang menunjukkan momen ketika Nina menemui hal-hal janggal, terlebih yang menggambarkan situasi psikologisnya. Di sisi lain,

perubahan perilaku Nina yang cenderung agresif dan kerap melukai diri sendiri juga merupakan dampak yang berusaha ditampilkan Darren Aronofsky untuk menggambarkan betapa besarnya tekanan mental tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, tinjauan ini bertujuan untuk mengkaji sekaligus membuka wawasan mengenai gaya yang ada dalam film *Black Swan* karya Darren Aronofsky. Secara ringkas, film ini berusaha menggambarkan konflik yang dialami Nina Sayers selaku tokoh utama melalui kacamata psikologi. Melalui karakter Nina, Aronofsky juga berhasil menunjukkan bagaimana keinginan yang tidak terkendali dapat menyebabkan gangguan psikologis dalam kehidupan seseorang (Efani et al., 2023: 102). Hal ini sejalan dengan tujuan dari penciptaan naskah drama panggung *Manuskrip* yakni menggambarkan situasi psikologi yang dialami oleh tokoh utamanya. Perbedaan yang terletak dari dua karya yakni film *Black Swan* menggarisbawahi konflik psikologis yang hadir dari obsesi tokoh utama terhadap dirinya sendiri, sementara naskah *Manuskrip* berfokus pada obsesi tokoh utama terhadap AI pendamping sehingga menimbulkan pembelokan realitas.

#### 1.4. Naskah drama *Nyanyian Angsa* karya Anton P. Chekhov

Tinjauan karya berikutnya adalah naskah drama *Nyanyian Angsa* karya Anton P. Chekhov. Karya ini relevan sebab memiliki kesamaan tema dengan penciptaan naskah ini, yaitu eksplorasi terhadap

keterasingan, kehampaan, dan konflik eksistensialisme yang dihadapi oleh tokoh utamanya. Dalam naskah drama *Nyanyian Angsa* karya Anton Chekhov selaku penulis mengekspresikannya melalui keterpurukan dan keputusan tokoh utama karena keterasingannya di dalam dunia seni pertunjukan, sehingga para pembaca akan mendapatkan peristiwa yang bersuasana kontemplatif tentang konflik kejiwaan pada tokoh utamanya, yaitu Vasili Sviatlovidoff selalu memiliki konflik batin tentang persoalan eksistensi diri (Purnama et al., 2020: 74).

Berdasarkan paparan tersebut, tinjauan ini bertujuan untuk membuka wawasan mengenai penokohan yang ada pada naskah *Nyanyian Angsa* karya Anton Chekhov. Apabila tokoh Sviatlovidoff berusaha mengisi kekosongan dengan cara berinteraksi dengan tokoh Ivanitch, maka tokoh utama dalam penciptaan naskah ini melakukan hal tersebut dengan AI. Keduanya sama-sama mencari ketenangan dengan cara berkomunikasi dengan individu lain, tetapi pada penciptaan naskah ini komunikasi tersebut terjadi antara seorang manusia dengan AI, yang tidak lain adalah program komputer buatan manusia. Dengan begitu, tinjauan karya naskah *Nyanyian Angsa* memengaruhi perancangan tokoh dari penciptaan naskah ini.

#### 1.5. Naskah drama *Ghosts* karya Henrik Ibsen

*Ghosts* atau yang kemudian diterjemahkan menjadi *Hantu-hantu* ke dalam bahasa Indonesia adalah salah satu drama tiga babak karya

Henrik Ibsen. Drama ini bercerita tentang bagaimana manusia harus menerima konsekuensi emosional dari dosa dan intrik yang berusaha mereka sembunyikan. Ditulis pada tahun 1881 dan pertama kali dipentaskan pada tahun 1882, *Ghosts* adalah sebuah drama tentang bagaimana kepercayaan dan klise lama, jika tidak dibenarkan, dapat menghancurkan kehidupan manusia (Hooti & Davoodi, 2011: 2). Tokoh Nyonya Alving sebagai sentral dalam cerita ini, tidak hanya digambarkan sebagai seseorang yang menyaksikan rentetan peristiwa tidak mengenakkan di dalam rumahnya, tetapi juga hadir sebagai figur yang memantik semua konsekuensi etis di akhir cerita.

Naskah drama *Ghosts* menyingkap ragam tabir yang mampu diciptakan seseorang ketika berusaha menyembunyikan kebenaran dari suatu persoalan. Hooti & Davoodi (2011: 2) menuliskan bahwa judul drama ini, *Ghosts*, adalah simbol atau representasi dari kepercayaan lawas yang hidup di dalam masyarakat mengenai nilai yang diwariskan dari pendahulunya. Hal ini juga dicerminkan oleh potongan-potongan dialog Nyonya Alving tentang sosok “hantu-hantu” yang ia saksikan ketika beraktivitas sehari-hari. Sosok-sosok itu hadir dalam wujud percakapan, pertemuan, bahkan pengakuan yang ia buat di hadapan Pastor Manders. Melalui Nyonya Alving dan Oswald, Ibsen menyajikan sebuah tragedi yang berakar pada kehidupan sehari-hari, di mana kebenaran membawa penderitaan dan tidak ada solusi yang ditawarkan (Nain, 2026: 368). Oleh karena itu, tinjauan ini bertujuan

untuk membuka wawasan mengenai konflik psikologis yang hadir dalam naskah *Ghosts* karya Henrik Ibsen.

Konflik semacam itulah yang kemudian akan dihadirkan pada penciptaan naskah ini. Namun, alih-alih berpusat pada intrik antara satu orang dengan yang lain, penciptaan naskah *Manuskrip* akan berfokus pada konflik psikologis yang dihadapi oleh tokoh utama dengan AI. Keberadaan entitas AI yang bisa dibilang tidak memiliki emosi secara spesifik, akan menjadi sebuah tantangan emosional ketika tokoh utama manusia harus menemukan ruang untuk bisa mencurahkan segala perasaan dan gejolak batin yang sedang dihadapinya. Akan tetapi, situasi itulah yang kemudian menjadi titik balik dramatik, ketika tokoh utama pada akhirnya mengalami ketergantungan secara emosional terhadap AI, dan semua curahan hatinya hanya berakhir sebagai refleksi algoritmis dan keintiman palsu semata.

#### 1.6. Naskah drama *Sumur Tanpa Dasar* karya Arifin C. Noer

*Sumur Tanpa Dasar* adalah salah satu naskah karya dramawan Indonesia, Arifin C. Noer. Naskah ini dapat dikategorikan sebagai naskah surealis karena konflik yang ada pada tokoh utama yang mengalami kecemasan yang berlebihan hingga menimbulkan halusinasi dan mimpi buruk yang mengganggu di setiap tidurnya (Riska et al., 2025: 56). Teori surealisme mengadopsi dari teori-teori romantisme dan simbolisme dari segi khayalnya untuk menyampaikan

isi pikiran dan athifah atau perasaannya melalui dari bentuk-bentuk dalam karyanya, berangkat dari hal itu surealisme didasari oleh dikte pemikiran yang bebas dari akal dan logika serta dibatasi dengan keindahan-keindahan dan moral (Mahmud A'fifi dalam Kamil, 2023: 160 – 161).

Berdasarkan penjelasan tersebut, tinjauan ini bertujuan untuk membuka wawasan mengenai bentuk pertunjukan yang hadir dalam naskah *Sumur Tanpa Dasar* karya Arifin C Noer. Naskah ini memaparkan banyak adegan ketika tokoh utamanya berada pada pergolakan batin dengan dirinya sendiri secara psikologis. Hal itu juga kembali pada analisis bahwasannya naskah ini berusaha menggambarkan situasi ketika sejumlah orang tengah berhadapan dengan halusinasi atau perasaan yang mampu menciptakan pengalaman visual yang unik dan tidak biasa. Dengan begitu, bentuk serupa juga nantinya akan dihadirkan dalam penciptaan naskah ini, yaitu untuk menggambarkan situasi yang dihadapi tokoh sewaktu berkomunikasi dengan AI.

#### 1.7. Naskah drama *Orde Tabung* karya Heru Kesawamurti

Tinjauan karya berikutnya adalah naskah drama *Orde Tabung* karya Heru Kesawamurti. *Orde Tabung* berkisah mengenai Zaman Baru tahun 2095 di mana manusia tidak lagi lahir dari rahim manusia, melainkan dari proses saintifik bernama kelahiran tabung (Sahid, 2010: 158). Manusia-manusia tabung ini kemudian mendapat posisi

teratas, menyingkirkan manusia yang sebelumnya sudah lahir dari rahim biologis, sehingga terciptalah sekat sosial-politik di antara keduanya. Dengan kata lain, *Orde Tabung* dapat dikategorikan sebagai sebuah cerita fiksi ilmiah atau *science fiction*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka tinjauan ini bertujuan untuk membuka wawasan mengenai genre yang ada dalam naskah tersebut. Menurut Roekhan et al. (2020: 881), fiksi ilmiah tergolong sebagai fiksi tingkat tinggi yang membutuhkan daya imajinasi dan pengetahuan secara bersamaan. Pada *Orde Tabung*, fiksi ilmiah muncul dalam persoalan cara manusia lahir ke dunia ini. *Orde Tabung* tidak terlalu memberi detail mengenai segi teknologi yang menjadi latar belakang peristiwanya, tapi lebih berfokus pada konflik politik dan segregasi sosial antara masyarakat jompo dan masyarakat jaman baru.

Penciptaan ini akan banyak menyinggung segi teknologi sebagai detail penunjang cerita. Fiksi ilmiah selalu memainkan peran penting dalam analisis dan representasi implikasi etis yang mungkin timbul dari beberapa kemajuan ilmiah di masa depan (Baelo Allué, 2003: 19). Bisa dikatakan, fiksi ilmiah mampu menjadi suatu analisis terkait hal-hal yang bisa saja atau memang akan terjadi di masa mendatang, entah itu berkaitan dengan teknologi atau perubahan cara pandang manusia terkait hubungan makhluk hidup – teknologi. Dengan kata lain,

tinjauan karya naskah *Orde Tabung* memberi sumbangsih pada eksplorasi genre dari penciptaan naskah ini.

## 2. Landasan Teori

Teori adalah serangkaian bagian atau variabel, definisi dan dalil yang saling berhubungan yang menghadirkan sebuah pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menentukan hubungan antarvariabel, dengan maksud menjelaskan fenomena alamiah (Tauhid, 2020: 33). Di dalam proses penciptaan karya, teori berperan sebagai alat untuk menganalisis suatu fenomena secara mendalam. Teori ditempatkan sebagai alat untuk menganalisis suatu fenomena, dengan mempertimbangkan aspek-aspek lain yang turut membangun fenomena tersebut.

Proses penciptaan naskah drama ini menerapkan teori dramaturgi George R. Kernolde, yakni struktur dan tekstur drama sebagai teori utama (*grand theory*). George R. Kernodle mengidentifikasi sebuah karya drama ke dalam dua unsur utama, yakni struktur dan tekstur. Struktur adalah bentuk dari drama sebelum dipentaskan, sedangkan tekstur merupakan segala sesuatu yang secara langsung dapat dilihat, didengar, dan dirasakan sebagai suasana hati melalui keseluruhan pengalaman visual dan aural (Kernodle dalam Kaliwanovia et al., 2022: 129). Dengan kata lain, struktur dan tekstur adalah dua kerangka utama dari sebuah karya drama, khususnya naskah dan pertunjukan teater. Kernodle membagi struktur menjadi tiga komponen utama, yaitu tema, karakter, dan *plot*/alur sementara tekstur menjadi tiga komponen utama, yaitu dialog, *mood*, dan

spektakel (Dewojati dalam Saksono, 2017: 2 – 3). Pada penciptaan naskah ini, teori struktur dan tekstur George R. Kernodle digunakan untuk mengembangkan kerangka cerita yang sebelumnya sudah lebih dulu diciptakan.

Selain itu, penulis juga menerapkan teori Lajos Egri, yakni premis dan tiga dimensi tokoh dalam menyusun naskah drama. Egri berpendapat bahwa setiap cerita atau drama harus memiliki premis yang kuat, yaitu pernyataan yang menjadi dasar tema cerita. Tidak ada ide, dan tidak ada situasi, yang pernah cukup kuat untuk membawa Anda (seorang penulis) melewati sampai kesimpulan logisnya tanpa sebuah premis yang jelas dan tegas (Egri, 1960: 6). Dengan begitu, premis bisa dibilang adalah dasar utama di dalam mencipta sebuah naskah drama. Rumusan premis yang berupa *statement*, pernyataan inti yang dijadikan pedoman cipta drama, yaitu aspek tema, karakter, konflik, dialog, alur (plot), latar, dan gaya, estetika, atau isme yang dipilih kreator, hingga jadi rancangan awal wujud teks drama (*sinopsis, treatment*) (Lephen, 2025: 26). Selain itu, Egri turut mengelompokkan sebuah tokoh berdasarkan tiga dimensi utama. Manusia memiliki tiga dimensi tambahan: fisiologi, sosiologi, dan psikologi (Egri, 1960: 33). Pendapat Egri terkait tiga dimensi tokoh dapat diterapkan dalam merancang karakter atau tokoh dalam sebuah naskah drama.

Di sisi lain, penulis juga menerapkan beberapa teori sebagai penunjang dari teori utama. Pertama, yakni teori kecerdasan super (*super intelligence*) dari Nick Bostrom. Bostrom dalam bukunya menuliskan

mesin yang menyamai manusia dalam kecerdasan umum—yaitu, memiliki akal sehat dan kemampuan yang efektif untuk belajar, bernalar, dan merencanakan untuk menghadapi tantangan pemrosesan informasi yang kompleks di berbagai bidang alamiah dan abstrak—telah diharapkan sejak penemuan komputer pada tahun 1940-an (Bostrom, 2014: 3 – 4). Bostrom mengklasifikasikan AI menjadi—“orakel”, “jin”, dan “berdaulat”, yang didefinisikan sebagai berikut: “Orakel adalah sistem penjawab pertanyaan. Sistem ini mungkin menerima pertanyaan dalam bahasa alami dan menyajikan jawabannya dalam bentuk teks. [...] Jin adalah sistem pelaksana perintah: ia menerima perintah tingkat tinggi, melaksanakannya, kemudian berhenti untuk menunggu perintah berikutnya. Berdaulat adalah sistem yang memiliki mandat terbuka untuk beroperasi di dunia dalam rangka mengejar tujuan yang luas dan mungkin sangat jangka panjang” (Susnea et al., 2024: 345). Dalam menciptakan tokoh AI, penulis akan menghadirkan sifat yang sesuai dengan klasifikasi Bostrom di mana tokoh tersebut diceritakan memiliki kemampuan untuk berpikir selayaknya seorang manusia, memberi respons balik ketika ditanya, serta menyampaikan dialog-dialog yang kesannya menenangkan perasaan pengguna.

Teori selanjutnya adalah kelekatan (*attachment theory*) oleh John Bowlby. Kelekatan merupakan tingkah laku yang khusus pada manusia, yaitu kecenderungan dan keinginan seseorang untuk mencari kedekatan dengan orang lain dan mencari kepuasan dalam hubungan dengan orang

tersebut (Cenceng, 2015: 143). Dengan kata lain, teori kelekatan atau *attachment theory* berbicara mengenai usaha seorang individu untuk menciptakan interaksi dengan individu lainnya. Keterikatan terdiri dari tiga dimensi: keterikatan emosional, keterlibatan interaktif, dan kepercayaan emosional (Nafees & Sujood dalam Ng et al., 2025: 4). Ketiga komponen ini penting dalam interaksi manusia–AI, karena pengguna membangun keterikatan terhadap pendamping AI berdasarkan interaksi yang secara empiris konsisten dan menyenangkan. Dengan kata lain, teori keterikatan berperan dalam mengamati kesan emosional yang timbul dalam interaksi antara seorang pengguna dengan AI, sebuah entitas non-manusia. Teori kelekatan John Bowlby penulis tempatkan dalam menganalisis fenomena ketergantungan seseorang terhadap AI, sekaligus menciptakan gambaran tentang seorang tokoh manusia yang tidak bisa lepas dari tokoh AI.

Teori berikutnya yang penulis jadikan penunjang adalah realisme psikologis. Realisme psikologis merupakan pendekatan dalam seni dan sastra yang muncul untuk menekankan penggambaran kehidupan batin tokoh sebagai kunci untuk memahami motif dan tindakan mereka (Johnson, 2018: 27). Pendekatan ini berhubungan erat dengan tradisi psikoanalitis tetapi menempatkan pengalaman subjektif sehari-hari dan konflik internal sebagai pusat narasi; mimpi, ingatan, fantasi, dan kecemasan diperlakukan sebagai materi naratif yang menjelaskan perubahan-perubahan perilaku karakter (Lee, 2020, hlm. 113). Jika pada

psikoanalisis mimpi sering dipandang sebagai sarana penyembuhan atau analisis, dalam realisme psikologis mimpi dan proses mental lain berfungsi untuk menyingkap lapisan psikologis yang membentuk tindakan dan persepsi tokoh. Dengan demikian, realisme psikologis sangat berguna untuk menghadirkan gambaran mendalam tentang situasi psikologis seorang individu. Oleh karena itu, pendekatan realisme psikologis digunakan untuk menggambarkan alam batin tokoh yang sudah mengalami ketergantungan terhadap AI, menyorot perubahan kesadaran, kecemasan, dan distorsi identitas yang mungkin tidak tampak pada permukaan.

#### **E. Metode Penciptaan**

Di dalam proses penciptaan ini, penulis tentunya menerapkan sejumlah metode untuk menyusun dan membuat naskah dari awal sampai akhir. Metode merupakan cara yang tepat untuk melakukan sesuatu (Cholid Narbuko dalam Sagemba & Muksin, 2021: 407). Dengan begitu, metode penciptaan dapat didefinisikan sebagai langkah-langkah yang dilakukan seseorang di dalam menciptakan atau membuat suatu karya, baik itu karya seni, karya sastra, maupun karya ilmiah.

Berkaitan dengan metode penciptaan, penulis menerapkan model 4 tahap kreativitas yang dikemukakan oleh Graham Wallas. Model empat tahap proses kreatif Wallas yang terdiri dari “Persiapan, Inkubasi, Iluminasi (dan pelengkapannya), dan Verifikasi” merupakan landasan dalam penelitian kreativitas (Sadler-Smith, 2020: 3). Berikut adalah penjabaran dari model

empat tahap kreativitas Graham Wallas dalam proses penciptaan naskah drama *Manuskrip*.

1. *Preparation* (Tahap Persiapan atau Masukan)

*Preparation* ialah tahap pengumpulan informasi atau data yang akan diperlukan untuk memecahkan suatu masalah (Damajanti, 2013: 23). Dengan kata lain, penulis mengumpulkan data atau informasi yang berkaitan dengan naskah yang akan dibuat. Berikut adalah rincian dari tahap persiapan yang penulis lakukan:

a. Melakukan Riset terhadap Isu/Fenomena yang Diangkat

Penulis melakukan pendalaman terhadap fenomena dengan pendekatan teori kecerdasan super Nick Bostrom dan kelekatan John Bowlby. Kedua teori digunakan untuk memahami fenomena ketergantungan terhadap kecerdasan buatan sehingga penulis mampu menemukan hal-hal yang bisa digunakan sebagai acuan dalam menciptakan kerangka cerita, terutama lebih kepada penciptaan tokoh. Di sisi lain, penulis turut mendiskusikan topik tersebut dengan orang lain (teman, kerabat, ahli/pakar, dsb.) sehingga mampu memperkaya data dan sudut pandang.

b. Mempersiapkan Linimasa Penciptaan

Dalam tahap ini, penulis turut mempersiapkan linimasa dari proses penciptaan. Hal ini mencakup menentukan kapan mulai membuat kerangka cerita, menulis draf pertama, hingga tenggat waktu atau *deadline* untuk draf terakhir.

## 2. *Incubation* (Tahap Pengeraman)

*Incubation* ialah tahap ketika individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeraminya” dalam alam pra-sadar (Damajanti, 2013: 23 – 24). Dengan kata lain, tahap *incubation* atau pengeraman adalah fase ketika seorang penulis mendiamkan ide atau gagasannya ke dalam dirinya sendiri sehingga mampu memantik hal-hal baru yang bisa dijadikan acuan pengembangan. Berikut adalah rincian dari tahap ini:

- a. Menggabungkan dan Membandingkan Data-data yang Sudah Didapat dengan Tinjauan Karya

Setelah melakukan riset terkait data-data yang diperlukan untuk penciptaan naskah ini, penulis kemudian membandingkan data-data tersebut dengan tinjauan karya yang sudah ditentukan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk memperkaya gagasan dari karya yang akan dibuat.

- b. Mencari Inspirasi di luar Proses Penulisan Karya

Penulis juga melakukan pencarian di luar proses pembuatan karya. Hal ini bertujuan menemukan inspirasi atau ide yang mungkin tidak terduga dan bisa dikembangkan menjadi bagian cerita. Proses itu meliputi antara lain mengamati lingkungan sekitar penulis (kejadian atau peristiwa tertentu yang sedang terjadi), penggalian pada pengalaman penulis (hal-hal yang mungkin berada pada memori kolektif penulis dan bisa dibawa ke dalam proses penciptaan), dan juga

riset untuk mencari aspek-aspek tambahan yang nanti bisa dimasukkan ke dalam proses penggarapan.

### 3. *Illumination* (Tahap Ilham dan Inspirasi)

*Illumination* ialah tahap timbulnya *insight* atau *Aha-Erlebnis*, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi/gagasan baru (Damajanti, 2013: 24). Sederhananya, tahap ini adalah fase di mana seorang penulis mendapatkan ilham atau inspirasi yang tidak terduga. Dengan begitu, berkenaan dengan proses penggarapan naskah *Manuskrip*, tahap ini bisa dibilang berjalan seiring dengan proses penciptaan berlangsung. Berikut adalah beberapa usaha yang penulis lakukan pada tahap ini:

#### a. Menemukan Ilham atau Inspirasi Tidak Terduga

Seperti yang sudah dijelaskan pada tahapan sebelumnya, yaitu tahap pengeraman, selama mencari inspirasi tentu penulis berkemungkinan mendapat ilham atau ide yang tidak terduga. Bisa jadi berupa ide yang datang sewaktu sedang melamun/berpikir sangat dalam, saat sedang berdiskusi dengan teman/sesama pencipta karya, ataupun melalui mimpi ketika tidur. Bisa juga dari bacaan dan tontonan yang dikonsumsi oleh penulis selama proses penciptaan.

#### b. Menyeleksi Ilham/Inspirasi yang Sudah Ditemukan

Setelah ide atau inspirasi tidak terduga tersebut sudah dikumpulkan, maka penulis lanjut menyeleksinya satu per satu. Hal ini

bertujuan untuk mencari tahu mana inspirasi yang sekiranya sesuai untuk dimasukkan ke dalam proses penciptaan karya.

- c. Mengolah Ilham/Inspirasi dan Memasukkannya ke dalam Naskah sebagai Bagian Pengembangan

Sesudah menyeleksi, penulis akan mengolah terlebih dahulu ide-ide tersebut. Hal ini bertujuan agar ide atau inspirasi tidak terduga tersebut mampu menyesuaikan bentuk dengan kerangka dari naskah yang sedang dikerjakan penulis. Pada tahap ini, ilham atau inspirasi tersebut juga divisualisasikan untuk menghadirkan pikiran tokoh sehingga penulis menerapkan teori realisme psikologis.

#### 4. *Verification* (Tahap Pembuktian dan Pengujian)

*Verification* atau disebut juga tahap evaluasi, ialah tahap ketika ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas (Damajanti, 2013: 24). Sederhananya, *verification* atau tahap evaluasi adalah uji coba dari karya yang sudah dibuat. Pada tahap ini, terdapat sejumlah usaha yang penulis lakukan untuk menguji naskah yang sudah dibuat:

- a. Meninjau Ulang Draf Naskah

Penulis meninjau lagi kesesuaian naskah dengan tujuan awal penciptaan, teori yang dipilih, serta data-data yang sudah ditentukan sebagai acuan. Hal ini bertujuan agar draf naskah tidak melenceng dari konsep atau kerangka yang sebelumnya sudah dirancang.

- b. *Dramatic Reading*

*Dramatic reading* pada dasarnya adalah pembacaan naskah drama kepada penonton dengan menonjolkan nilai dramatik yang disertai ekspresi, emosi, kualitas vokal (Yusriansyah, 2022: 402). Pembacaan dramatik bertujuan untuk meninjau apakah naskah tersebut sudah sesuai dengan kaidah penulisan naskah drama panggung sehingga mampu dibacakan oleh para aktor.

c. Menyempurnakan Naskah

Setelah tahap pembuktian lewat *dramatic reading*, didapatkan sejumlah koreksi atau perbaikan, entah itu dalam lingkup fisik seperti tata letak dan penulisan kata/kalimat, atau dalam segi cerita yang perlu dievaluasi lagi. Dengan kata lain, temuan-temuan tersebut digunakan untuk menyempurnakan naskah hingga draf akhir.

## **F. Sistematika Penulisan**

1. BAB I atau Pendahuluan berisi antara lain:
  - A. Latar Belakang
  - B. Rumusan Penciptaan
  - C. Tujuan Penciptaan
  - D. Tinjauan Penciptaan
    1. Tinjauan Karya
    2. Landasan Teori
  - E. Metode Penciptaan
  - F. Sistematika Penulisan.

2. BAB II atau Kerangka Penciptaan berisi antara lain:
  - A. Analisis Sumber Penciptaan

Korelasi sumber penciptaan dengan karya dan tujuan penciptaan.
  - B. Konsep Penciptaan Naskah *Manuskrip*
    1. Transformasi Fenomena ke Premis Dramatik
    2. Pengembangan Karakter: Profil Psikologis Tokoh Utama dan AI
    3. Struktur Dramatik: Outline Tiga Babak
    4. Pengaturan Latar dan Atmosfer Pertunjukan
    5. Penulisan Dialog dan Subteks
3. BAB III atau Proses dan Hasil Penciptaan berisi antara lain:
  - A. Tahap Eksplorasi dan Riset Kreatif
  - B. Pengembangan Draf Naskah (draf 1 hingga akhir)
  - C. Uji Pembacaan Dramatik dan Revisi
  - D. Analisis Elemen Dramatik dalam Naskah Draf Akhir
  - E. Refleksi Kreatif dan Kendala Penciptaan
4. BAB IV atau Penutup berisi Simpulan dan Saran.