

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari proses penciptaan naskah drama panggung *Manuskrip*, penulis mampu menyimpulkan beberapa hal yang menjadi catatan temuan secara menyeluruh. Pertama, fenomena ketergantungan terhadap AI tidak dapat dimengerti hanya sebagai persoalan teknologi, tetapi juga sebagai persoalan relasi dan kebutuhan emosional manusia. Hal ini tidak terlepas dari posisi AI yang bukan lagi sebatas produk teknologi, tetapi juga sebagai subjek pengisi ruang kosong di tengah-tengah masyarakat modern yang semakin berjarak satu sama lain. Kedua, ditemukan bahwa kelekatan terhadap AI cenderung muncul ketika tokoh mengalami keterasingan, kehilangan kepercayaan terhadap orang lain, serta kesulitan menemukan ruang aman untuk mengekspresikan diri. Dengan begitu, hubungan manusia dan AI dalam naskah ini tidak diposisikan sebagai relasi yang berdiri sendiri, tapi sebagai akibat dari persoalan psikologis dan sosial yang lebih rumit.

Ketiga, proses penciptaan juga menghasilkan pemahaman bahwa pendekatan realisme psikologis dapat digunakan untuk mengangkat fenomena teknologi kontemporer ke dalam bentuk dramatik. Konflik internal, kesepian, dan keintiman semu dapat diwujudkan melalui tindakan, dialog, ataupun penggambaran dunia batin tokoh tanpa harus meninggalkan logika psikologis cerita. Hal ini membuka kemungkinan bagi teater untuk tidak hanya

merepresentasikan realitas sosial yang terlihat, tetapi juga realitas mental yang dialami individu di tengah-tengah perkembangan teknologi.

Keempat penciptaan naskah drama *Manuskrip* menunjukkan bahwa personifikasi AI sebagai tokoh berwujud fisik dapat menjadi strategi yang ampuh secara artistik untuk menghadirkan isu teknologi secara lebih tepat sasaran, dekat, dan emosional. Kehadiran tokoh Sonia sebagai figur yang dapat dilihat dan berinteraksi langsung dengan tokoh utama memungkinkan penonton melihat proses terbentuknya kelekatan, ketergantungan, serta ilusi kedekatan yang ditawarkan AI. Kemudian kelima, didapatkan pemahaman bahwa persoalan utama bukan terletak pada keberadaan teknologinya, melainkan pada kerentanan manusia yang menjadikan teknologi sebagai pengganti hubungan antarmanusia. Pergeseran pola interaksi antara manusia dengan teknologi inilah yang kemudian menjadi poin besar yang berusaha disampaikan lewat penciptaan naskah drama ini.

B. Saran

Dalam proses penciptaan naskah drama panggung *Manuskrip*, ada beberapa hal yang menjadi catatan penting sehingga perlu adanya evaluasi ke depannya secara personal bagi penulis. Pertama, dalam memilih fenomena sebagai ide utama, harus ada pertimbangan yang matang, terlebih dari segi ketersediaan data, luas tidaknya cakupan dari fenomena itu terhadap linimasa hari ini, dan penting atau tidaknya fenomena untuk diangkat menjadi sebuah karya. Kedua, perlu adanya riset yang mendalam terhadap penciptaan sebuah

karya, terlebih yang mengangkat isu atau fenomena yang sedang hangat dibicarakan. Ketiga, perlu adanya pemetaan yang jelas pada *timeline* atau linimasa penciptaan sehingga proses pembuatan karya dapat berjalan dengan baik dan lancar. Keempat, perlu adanya keterlibatan pakar atau ahli yang berkompeten dalam fenomena yang diangkat sehingga mampu memberi sokongan data yang lebih valid. Secara menyeluruh, penciptaan naskah drama ini masih jauh dari kata sempurna sehingga perlu dikontekstualisasikan dengan zaman atau masa yang sedang berlangsung saat itu juga.



DAFTAR PUSTAKA

- Apriliya, S., Hodidjah, & Kholifah, U. (2020). Pagi Sampai Malam Hari: Representasi Latar Waktu dalam Cerita Anak Indonesia. *Diksi*, 28(2).
- Aulia, F., Fauziah, A., Widayanti, & Putra, A. W. (2024). Analisis Naskah Drama Pada Suatu Hari Karya Arifin C. Noer Menggunakan Pendekatan Struktural. *Indonesian Journal of Innovation Science and Knowledge*, (3).
- Baelo Allué, S. (2003). *Blurring Posthuman Identities: The New Version of Humanity Offered by Bicentennial Man*.
- BBC News. (2025). Parents of teenager who took his own life sue OpenAI. Diambil dari: <https://www.bbc.com/news/articles/cgerwp7rdlvo>. Diakses pada 18 September 2025.
- Bostrom, N. (2014). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford: *Oxford University Press*.
- Cenceng, C. (2015). Perilaku kelekatan pada anak usia dini (perspektif John Bowlby). *Lentera*, 17(2).
- Chairani, O. C. (2023). Realisme dalam Teater dan Penulisan Lakon. *Katarsis*, 10(1), 2023.
- Chakraborty, C., Pal, S., Bhattacharya, M., Dash, S., & Lee, S. S. (2023). Overview of Chatbots with special emphasis on artificial intelligence-enabled ChatGPT in medical science. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 6, 1237704.
- Cikka, H. (2019). Sinopsis dalam pembelajaran sejarah (cara mudah memahami dan mengingat peristiwa sejarah). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(2), 300-306.
- Chin, H., Baek, G., Cha, C., & Cha, M. (2025). Chatbots' Empathetic Conversations and Responses: A Qualitative Study of Help-Seeking Queries on Depressive Moods Across 8 Commercial Conversational Agents. *JMIR Formative Research*, 9, e71538.
- Dahiya, M. (2017). A tool of conversation: Chatbot. *International journal of computer sciences and engineering*, 5(5), 158-161.
- Damajanti, I. (2013). *Psikologi Seni*. Bandung: *PT Kiblat Buku Utama*. Cetakan ke-2.

- Debora, A., & Zulkarnain, A. (2021). The use of Freytag's Pyramid Structure to Adapt "Positive Body Image" Book into a Motion Graphic Structure. In *IMOVICCON 2021 Proceeding. The International Moving Image Cultures Conference* (pp. 77-82).
- Dewanta, A. A. N. B. J., Rasna, I. W., & Martha, I. N. (2021). Proses Kreatif Dee Lestari dalam Penulisan Novel Aroma Karsa 1. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(1). www.beritasatu.com
- Dewojati, C. (2012). Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya. Yogyakarta: *Javakarsa Media*.
- Efani, A., Nastiti, Y., & Sutandio, A. (2023). The Portrayal of the Female Protagonist in Darren Aronofsky's Black Swan Using Freud's Psychoanalytic Theory of Personality and Defense Mechanisms. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*, 14(2).
- Egri, L. (1960). The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives. New York City: *Simon and Schuster*.
- Eli Wade-Scott, J., Scharg, A. J., Silverkorn, B., Moghaddas, A., Hantel, M., Jain, M., Sarah Kay Wiley, techjusticelaworg, Dincer melodi, M., Raine, Matthew, & Raine, Maria. (2025). *Superior Court of the State of California for the County of San Francisco*.
- Eling, F. (2025). The Psychological Impact of Digital Isolation: How AI-Driven Social Interactions Shape Human Behavior and Mental Well-Being. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(4), 3697-3705.
- Fadhilah, A. B., & Manesah, D. (2025). Analisis Penerapan Struktur Tiga Babak Teori Aristoteles dalam Skenario Film "Key" untuk Meningkatkan Suspense. *Abstrak : Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain*, 2(2), 08–18. <https://doi.org/10.62383/abstrak.v2i2.541>
- Hakim, A. R., & Rusdiarti, S. R. (2021). Virtualitas Tubuh dalam film Her (2013). *Parafrase: Jurnal Kajian Kebahasaan Dan Kesusastraan*, 21(2), 2580–5886. <https://doi.org/10.30996/parafrase.v21i2.5398>
- Harari, Y. N. (2018). 21 Lessons for the 21st Century. Manado: *CV Global Indo Kreatif*. Cetakan ke-1.
- Hartika, D., Stepani, G., Regar, N. A., Sugihwarni, P., & Malasari, T. (2023). Analysis of the Impact of Digital Technology on People's Social Life.

- Hassani, H., Silva, E. S., Unger, S., TajMazinani, M., & mac Feely, S. (2020). Artificial Intelligence (AI) or Intelligence Augmentation (IA): What Is the Future? *AI (Switzerland)*, 1(2). <https://doi.org/10.3390/ai1020008>
- Hooti, N., & Davoodi, A. (2011). A Postmodernist Reading of Henrik Ibsen's Ghosts. *Canadian Social Science*, 7(4).
- Jang, S. (2024). A Holographic Manifesto: Joi's Independence in Denis Villeneuve's Blade Runner 2049. *Jahr*, 15(2), 559–569. <https://doi.org/10.21860/j.15.2.14>
- Jayanti, K., Dharma, B., & Apriani, A. (2021). Analisis Unsur Intrinsik Naskah Drama Pinangan Karya Anton Checkov Saduran Suyatna Anirun. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 4(1), 92-98.
- Johnson, M. (2018). Psychological realism and the modern novel: Interiority, consciousness, and narrative technique. London: *Palgrave Macmillan*.
- Kaliwanovia, T. S., Oktaviani, R. N., & Hidajad, A. (2022). Kajian Struktur Lakon Lurah Klepek dan Makna Simbolik pada Pertunjukan Sandur Manduro Kecamatan Kabuh. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater, Dan Sinema*, XIX(2), 125–138.
- Kamil, M. (2023). Unsur-Unsur Surealisme dalam Puisi “Syaiun Sayabqa Bainana” Karya Faruq Juwaidah. *A Jamiy: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 12(1), 159-169.
- Kernodle, G. R. (1966). *Invitation to the Theatre*. New York City: *Harcourt, Brace & World, Inc.*
- Lee, A. R. (2020). Dreams, memory, and the psyche in psychological realist fiction. *Journal of Narrative Psychology*, 12(2), 105–128.
- Lephen, P. (2025). Mengkreasi Teks Drama(Tik) melalui Konsepsi Lajos Egri: Persoalan Teori, Metode dan Evaluasi. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater, Dan Sinema*, 22(1), 15–30.
- Los Angeles Times. (2025). ChatGPT pulled teen into a ‘dark and hopeless place’ before he took his life, lawsuit against OpenAI alleges. *Los Angeles Times*. Diambil dari: <https://www.latimes.com/business/story/2025-08-28/openai-lawsuit>. Diakses pada 11 Desember 2025.

- Lubis, M. S. Y. (2021). Implementasi artificial intelligence pada system manufaktur terpadu. *Seminar Nasional Teknik (SEMNASTEK) UISU* (Vol. 4, No. 1, pp. 1-7).
- Melani, S., Adawiah, S. S., Nurmaulidah, D., & Putra, A. W. (2024). Analisis Naskah Drama Lautan Bernyanyi Karya Putu Wijaya: Sebuah Kajian Strukturalisme Drama. *Morfologi : Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(3), 224–230. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.647>
- Melani, S., Adawiah, S. S., Nurmaulidah, D., & Putra, A. W. (2024). Analisis Naskah Drama Lautan Bernyanyi Karya Putu Wijaya: Sebuah Kajian Strukturalisme Drama. *Morfologi : Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(3), 224–230. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.647>
- Misnawati, D., Citrawijaya, O. R., Farida, & Arlusi, R. D. (n.d.). The Impact of Artificial Intelligence on Human Interaction: Redefining Communication Norms. *The Journal of Academic Science*. Retrieved <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>
- Mohammad, T., Leila, S. Z., & Saber, K. M. (2022). Collectivism and individualism in US culture: An analysis of attitudes to group work. *Training, language and culture*, 6(2), 20-34.
- Murphy, P. (2018). "You feel real to me, Samantha": the matter of technology in Spike Jonze's Her. *Technoculture: an online journal of technology in society*, 7.
- Nain, R. (2026). Henrik Ibsen's Ghosts as a "modern" tragedy. *International Journal of English Literature and Social Sciences*, 11(2).
- Ng, P. M. L., Wan, C., Lee, D., Garnelo-Gomez, I., & Lau, M.-M. (2025). I love you, my AI companion! Do you? Perspectives from triangular theory of love and attachment theory. *Internet Research*, 1–21.
- Nisa, Z. H., Azhari, T., & Wulanda, W. (2024). Representasi Surealisme Dalam Drama Korea While You Were Sleeping (2017). *Kande: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 31-42.
- Nugraha, E., Sunendar, D., Sumiyadi, & Yulianeta. (2025). Transformasi Pembelajaran Menulis Naskah Drama melalui Model Digital. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 15(2).
- Permadini, S., Walidin, M., & Rahmawati, I. (2024). Menyelidiki Tema Novel Dzat Faqdin Karya Atheer Abdullah Ibrahim. *KITABINA: Jurnal Bahasa*

- Pramana, Utari, P., Alkhajar, E. N. S., & Widiанти, M. A. (2025). Masa Depan Komunikasi: Menjelajah Peran Artificial Intelligence dalam Interaksi Manusia. *Samvada: Jurnal Riset Komunikasi, Media, Dan Public Relations*, 4(1).
- Purnama, Y., Kartono, & Anwar, S. (2020). The Main Character Inner Conflict Element in Drama Manuscript Nyanyian Angsa Creation by Anton Chekov and the Implications toward Literature Teaching. *Hortatori: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 73–85.
<https://journal.unindra.ac.id/index.php/hortatori/index>
- Putri Anjani, D. (2023). Penggunaan First Person Voice-Over Untuk Menunjukkan Dimensi Karakter Tokoh Utama Dalam Skenario “24 Stitches” (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Roekhan, R., & Siswanto, W. (2020). Bermain Fantasi: Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Fiksi Ilmiah (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Sadler-Smith, E. (2020). Wallas’ four-stage model of creativity: An evaluation. *Thinking Skills and Creativity*, 37, 100710. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100710>
- Sahid, N. (2010). Tema dan Penokohan Drama Orde Tabung Teater Gandrik: Kajian Sosiologi Seni. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 22(2), 157-170.
- Sagemba, A. R., & Muksin, M. (2021). Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Kalor dan Perpindahan di Kelas XI SMA Negeri 8 Tikep. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8).
- Saksono, L. (2017). Struktur dan Tekstur drama Kabale und Liebe Karya Friedrich Schiller. *Identitaet*, 6(2).
- Saputra, I. G. A. M., & Putra, I. N. A. P. (2025). Perancangan Platform Digital Curhat dan Pendamping Sosial Berbasis Ai untuk Generasi Muda di Era Digital. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(3S1).
<https://doi.org/10.23960/jitet.v13i3S1.8143>
- Satoto, S. (2012). Analisis Drama & Teater Bagian 1. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

- Smith, J. A. (2019). Psychological realism in contemporary fiction: Inner lives and narrative form. New York, NY: *Routledge*.
- Sumarno, R. (2019). Penciptaan Teater berdasarkan Kasus Money Politic pada Pemilu Legislatif di Indonesia. *Tonil: Jurnal Kajian Sastra, Teater, Dan Sinema*, 16(2), 70–80.
- Sunarto, B. (2015). Basic knowledge and reasoning process in the art creation. *Open Journal of Philosophy*, 5(5), 285-296.
- Susnea, I., Pecheanu, E., Cocu, A., & Susnea, S. M. (2024). Superintelligence revisited in times of ChatGPT. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 15(2), 344-361.
- Syafriwan, & Efendi, L. (2026). Penciptaan Naskah Drama Perempuan Di Persimpangan Dengan Pendekatan Dramaturgi Lajos Egri. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 2(1), 566–568.
- Tai, M. C. T. (2020). The impact of artificial intelligence on human society and bioethics. *Tzu chi medical journal*, 32(4), 339-343.
- Tauhid, R. (2020). Dasar-dasar Teori Pembelajaran. *Jurnal PENDAS: Pendidikan Dasar*, 1(2).
- Vallée-Tourangeau, F. (2026). The Art of Thought: Wallas's Century-Long Shadow. In *The Praxis of Insight: Interactivity and Prototyping in Creative Problem Solving* (pp. 29-51). Cham: Springer Nature Switzerland.
- Wulandari, I., Yuliadi, K., & Lephén, P. (2025). Perancangan Skenario Film Paksa berbasis Kasus Kekerasan Inses di Media Daring. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 22(1), 57-69.
- Yusriansyah, E. (2022). Dramatic Reading sebagai Strategi Pembelajaran Drama di Zaman Digital. *SANDIBASAI (Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 6(11).
- Zaidah, N. (2016). Historifikasi, Alinasi pada Teater Epik Brecht dan Seni Drama Tradisi Kethoprak. *Jurnal Ikadbudi*, 5(12).