

**PENCIPTAAN TEATER *IMMERSIVE*
BERDASARKAN KONSEP DIRI
SARAPATAANGUNA BUTON SEBAGAI UPAYA
REKONSILIASI KONFLIK HORIZONTAL**



**TESIS
PENCIPTAAN SENI**

Memenuhi Persyaratan Mencapai Drajat Magister
Dalam Bidang Seni, Minat Utama Seni Teater

CHENDY ARISWAN LATIEF

NIM: 2321483411

**PROGRAM STUDI SENI PROGRAM MAGISTER PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2026

TESIS
PENCIPTAAN SENI

**Penciptaan Teater *Immersive* Berdasarkan Konsep Diri
Sarapataanguna Buton sebagai Upaya Rekonsiliasi
Konflik Horizontal**

oleh:
Chendy Ariswan Latief
2321483411

Telah dipertahankan pada tanggal 10 Februari 2026 di depan
Dewan Penguji yang terdiri dari:

Pembimbing Utama



Prof. Dr. Junaidi, S.Kar., M.Hum.

Penguji Ahli



Dr. Nur Iswantara, M.Hum.

Ketua



Dr. Muhammad Falaq Apriyanto, M.Sn.

Yogyakarta, 19 FEB 2026

Direktur



Dr. Fortunata Tyasrinestu, S.S., M.Si



Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tuaku yang cintanya tak pernah putus.

Untuk warga Buton, tempat cerita dan karya ini tumbuh.

Untuk para sahabat, tim Teater Sora, guru-guru yang terus menguatkan langkahku.

Semoga karya ini menjadi wujud cinta dan upaya menjaga ingatan bersama.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chendy Ariswan Latief

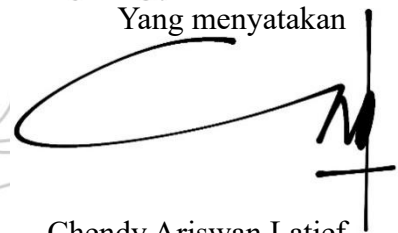
NIM : 2321483411

Program Studi : Seni Program Magister

Menyatakan bahwa karya tulisan atau hasil penelitian tesis dan karya seni dengan judul **Penciptaan Teater *Immersive* Berdasarkan Konsep Diri *Sarapataanguna Buton* sebagai Upaya Rekonsiliasi Konflik Horizontal** ini adalah benar-benar karya tulisan atau hasil penelitian dan penciptaan sendiri, bukan hasil jiplakan, terkecuali pada bagian yang telah dirujuk atau dikutip sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka, belum pernah dipublikasikan untuk mendapat gelar akademik di suatu perguruan tinggi.

Yogyakarta, 18 Februari 2026

Yang menyatakan



Chendy Ariswan Latief

PENCIPTAAN TEATER *IMMERSIVE* BERDASARKAN KONSEP DIRI *SARAPATAANGUNA* BUTON SEBAGAI UPAYA REKONSILIASI KONFLIK HORIZONTAL

ABSTRAK

Penciptaan karya seni ini dilatarbelakangi oleh fenomena konflik horizontal di Kota Baubau yang mencederai kohesivitas sosial masyarakat. Falsafah *Sarapataanguna* (*Pomae-maeka*, *Pomaa-maasiaka*, *Popiapiara*, *Poangka-angkataka*) yang semestinya menjadi pedoman etik dan resolusi konflik, kini cenderung hanya dipahami sebagai teks verbal yang berjarak dari realitas tubuh generasi muda. Penciptaan ini bertujuan untuk merevitalisasi nilai-nilai tersebut melalui medium teater *immersive* sebagai upaya rekonsiliasi kultural. Metode penciptaan yang digunakan adalah *Practice-as-Research* (PaR) dengan pendekatan kolaboratif berbasis *Latalombo Urban Lab*. Proses penciptaan meliputi riset arsip dan sejarah lisan, residensi artistik bersama komunitas warga, serta eksplorasi *site-specific*. Landasan estetik karya mengacu pada teater post-dramatik dan semangat postmodernisme yang mendekonstruksi narasi besar menjadi narasi-narasi kecil warga (*micro-narratives*). Hasil dari penciptaan ini adalah sebuah pertunjukan teater *immersive* berjudul "Petuah *Sarapataanguna* Butuni". Karya ini berwujud teater berjalan (*mobile theatre*) yang menggunakan bus sebagai auditorium bergerak, menelusuri sembilan situs memori di Kota Baubau, mulai dari Museum Warga Loji, Pasar Wameo, hingga Sumur Umum Kanakea. Pertunjukan ini meniadakan jarak antara penonton dan pemain melalui strategi partisipatoris, stimulasi multisensorik, dan *task-based performance*. Kesimpulan dari penciptaan ini menunjukkan bahwa teater *immersive* mampu mentransformasi nilai *Sarapataanguna* dari sekadar pengetahuan kognitif menjadi pengalaman tubuh (*embodied experience*). Melalui perjumpaan langsung, aktivitas makan bersama, dan interaksi di ruang publik, karya ini berhasil mereklamasi ruang-ruang traumatis menjadi ruang perjumpaan yang setara, sekaligus menawarkan model alternatif resolusi konflik berbasis pendekatan budaya.

Kata kunci: Teater Immersive, *Sarapataanguna*, Rekonsiliasi, Site-Specific, Konflik Horizontal.

CREATION OF IMMERSIVE THEATER BASED ON THE *SARAPATAANGUNA* SELF-CONCEPT OF BUTON AS AN EFFORT FOR HORIZONTAL CONFLICT RECONCILIATION

ABSTRACT

This art creation is motivated by the phenomenon of horizontal conflicts in Baubau City, which have undermined social cohesiveness. The philosophy of Sarapataanguna (Pomae-maeka, Pomaa-maasiaka, Popiapiara, Poangka-angkataka), intended as an ethical guide and conflict resolution tool, is now largely understood merely as verbal text, detached from the embodied reality of the younger generation. This creation aims to revitalize these values through the medium of immersive theatre as an effort toward cultural reconciliation. The creation method employs Practice-as-Research (PaR) with a collaborative approach based on the Latalombo Urban Lab model. The process involves archival and oral history research, artistic residency with local communities, and site-specific exploration. The aesthetic foundation of the work refers to post-dramatic theatre and the postmodern spirit, deconstructing grand narratives into the micro-narratives of the citizens. The outcome of this creation is an immersive theatre performance titled "Petuah Sarapataanguna Butuni". The work takes the form of a mobile theatre using a bus as a moving auditorium, traversing nine memory sites in Baubau City, ranging from the Loji Citizens' Museum and Wameo Market to the Kanakea Public Well. The performance eliminates the distance between the audience and performers through participatory strategies, multisensory stimulation, and task-based performance. The conclusion of this creation demonstrates that immersive theatre is capable of transforming Sarapataanguna values from mere cognitive knowledge into an embodied experience. Through direct encounters, communal dining, and interaction in public spaces, this work successfully reclaims traumatic spaces into spaces of equal encounter, offering an alternative model for conflict resolution based on a cultural approach.

Keywords: Immersive Theatre, Sarapataanguna, Reconciliation, Site-Specific, Horizontal Conflict.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya tesis berjudul *Penciptaan Teater Imersif Berdasarkan Konsep Diri Sarapataanguna Buton sebagai Upaya Rekonsiliasi Konflik Horizontal*. Penulisan dan penciptaan karya ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister di Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tesis ini lahir dari kebutuhan untuk membaca ulang nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Buton, khususnya falsafah Sarapataanguna, dan mengujinya secara artistik dalam medium teater imersif site-specific.

Proses penyusunan tesis ini melalui tahap observasi lapangan, wawancara dengan tokoh budaya serta masyarakat Buton, eksplorasi artistik, hingga realisasi pertunjukan pada situs-situs yang memiliki jejak konflik dan memori sosial. Seluruh proses tidak hanya bertujuan menghasilkan karya pertunjukan, tetapi juga berfungsi sebagai ruang eksperimentasi pengetahuan, pertemuan antarwarga, dan perumusan ulang makna rekonsiliasi melalui tubuh, ruang, dan tradisi. Peneliti menyadari sepenuhnya, bahwa tesis ini mempunyai kekurangan, hal ini disebabkan masih terbatasnya informasi serta kemampuan penulisan. Oleh karena itu adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk diterima sebagai masukan demi kesempurnaan tesis ini.

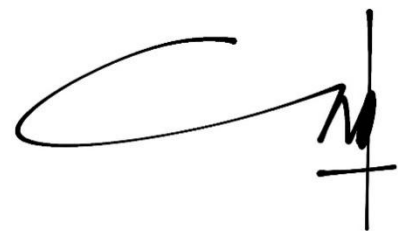
Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada bapak dan ibu dosen yang sudah memberikan bimbingan pada tahap proposal hingga sidang seperti bapak Dr. Junaidi, S.Kar., M.Hum. selaku pembimbing, bapak Dr. Nur Iswantara, M.Hum. selaku penguji ahli, bapak Kurniawan Adi Saputro, M.A., Ph.D. selaku ketua penguji pada ujian sidang Tugas Akhir Karya. Tokoh budaya seperti Imran Kudus, La Asiri, komunitas Latalombo Urban Lab, Yayasan Umuri Bolu, masyarakat Lipu, Wameo, Nganganaumala, Tarafu-Bone-bone serta para pelaku seni dan warga yang terlibat dalam proses residensi dan pertunjukan. Apresiasi juga disampaikan kepada keluarga dan semua pihak yang memberikan dukungan moral, intelektual, maupun teknis selama penelitian berlangsung.

Tak lupa teman-teman yang sudah membantu khususnya teman-teman di Teater Sora ataupun yang terlibat dibalik kesuksesan pementasan ini, Raymizard alifian yang membantu penulis berikir hingga memikirkan bentuk pementasan, Diki, Annisa, Ade Irma, Sahid, Dirman, Faruk, Nuan Dilla, Indri, Adin, Nahda, Vasli, Verial, dan jihan yang telah membantu mengerjakan aktivitas produksi, Kak Nini, Kak firman, Kak Ayas, Hari Iccang, Nyoman, Karina, Yudin, Alman, Nono, Diah, Kemal, Badar, Kak Emi, Bang Dadang, Satrio, Akram, Eka, Harni, Yudin, Yuda, dan lainnya penulis tidak dapat sebutkan satu per satu yang telah berkontribusi pada bagian artistik hingga menyentuh juga raah lainnya agar bersama saling menopang karya ini.

Ucapan terimakasih untuk orang-orang yang terdekat penulis Ibunda Mariati Latief, Ayah Salim Ahmad, Adik Nissa Rahmawati juga Shevi Erlan yang tidak hanya sekedar membantu penulis pada karya ini secara teknis maupun konsep, tetapi membantu penulis juga dalam ranah batiniah, jasmaniah yang terus menerus memberikan semangat hingga support tak terhingga lainnya.

Penulis menyadari tesis ini masih memiliki keterbatasan dan terbuka untuk penyempurnaan. Harapannya, tulisan dan karya ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teater berbasis riset, pelestarian nilai-nilai budaya lokal, serta wacana rekonsiliasi konflik melalui seni.

Yogyakarta, 11 Februari 2026

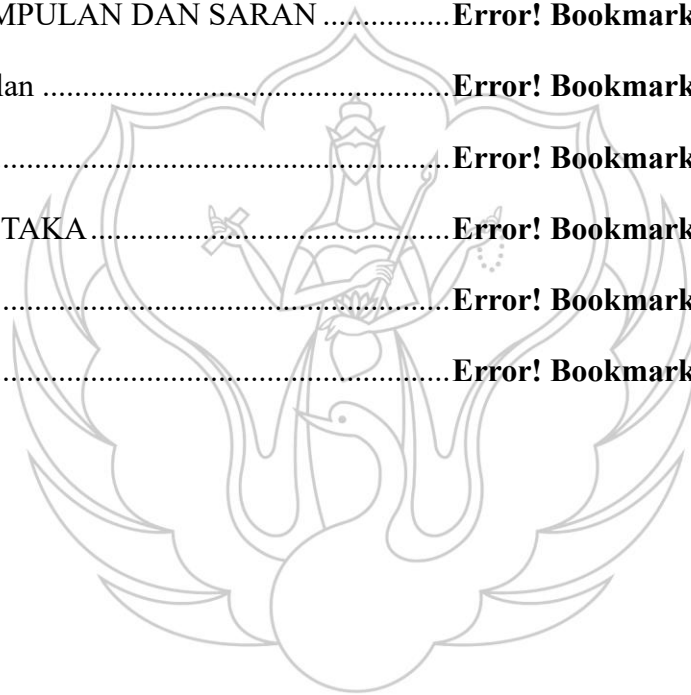


Chendy Ariswan Latief

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan Pembimbing untuk Mengikuti Ujian Tesis	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Estimasi Karya.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	13
E. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II. LANDASAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
A. Tinjauan Pustaka.....	Error! Bookmark not defined.
B. Tinjauan Karya.....	Error! Bookmark not defined.
C. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III. METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Teknik dan Sumber Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
C. Konsep Penciptaan.....	Error! Bookmark not defined.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN KARYA	Error! Bookmark not defined.
A. RISET AWAL	Error! Bookmark not defined.
B. ANALISIS BENTUK	Error! Bookmark not defined.
C. SKEMA PROSES PERTUNJUKAN	Error! Bookmark not defined.
D. PROSES PENCIPTAAN	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan Karya	Error! Bookmark not defined.
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
GLOSARIUM	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Proses obserasi penciptaan catatan dramaturgi.....	58
Tabel 5.1 Pemetaan Konsep dan Kebutuhan Pertunjukan Kabanti To Akoro	119



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Titik Wilayah yang Memiliki Lapisan Konflik di Kota Baubau .. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2 Catatan hirarki masyarakat Buton oleh L. Fontijne yang berjudul “*Memorie van Overgave Boeton en Konawe*”, diterbitkan oleh KITLV **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3 Konsep *Re-Imagining* - Teater Imersif..**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 Melakukan wawancara dengan budayawan Buton (Imran Kudus) perihal *sarapataanguna* pada tanggal 14 Maret 2025.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 5 Kunjungan situs Sumur Umum sekaligus mewawancarai warga sekitar tentang ingatan warga soal situs tersebut, pada tanggal 15 Maret 2025 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 6 Kunjungan situs Pasar Wameo sekaligus mewawancarai pedagang setempat tentang ingatan pedagang soal situs tersebut, pada tanggal 15 Maret 2025**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 7 Wawancara kepada Bapak Asri selaku *pekabanti* (pelaku kesenian lisan Buton) tentang nilai *sarapataanguna* dalam teks naskah lokal, serta metode rekonsiliasi melalui pembacaan naskah tertentu, pada tanggal 15 Maret 2025**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 8 Mewawancarai warga pemuda kelurahan Lipu-Katobengke tentang ingatan mengenai konflik dan *framing* negatif atas warga Lipu-Katobengke, pada tanggal 15 Maret 2025**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 10 Pertemuan pertama antara panitia, serta merumuskan bentuk, situs yang diangkat, dan narasi yang presentasikan. Tanggal 20 Maret 2025 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 11 Lokakarya Peningkatan Kapasitas: Kerja Seni bersama Warga. Lokakarya ini diadakan sebagai medium diskusi untuk menyelaraskan ide soal teater ruang publik. Menjembatani warga dan aktor, serta warga sebagai “aktor”. Diselenggarakan tanggal 23 Maret 2025.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 12 Menonton beberapa referensi bentuk karya yang bersifat postdramatik dan imersif. Tanggal 25 Maret 2025 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 13 Melakukan observasi di Pelabuhan Topa sebagai pelabuhan penyeberangan lokal daerah Kepulauan Buton. Tanggal 26 Maret 2025 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 14 Bapa Tua ketika menjelaskan daerah bekas Loji VOC dan kawasan sekitar Kota Mara serta Jembatan Gantung**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 15 Peserta melewati daerah Jembatan Gantung**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 16 Peserta tiba di Kota Mara dan siap memasuki bus**Error! Bookmark not defined.**

- Gambar 17 Peserta memindai *barcode* dan mendengarkan audio yang telah disiapkan).....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 18 Peserta berbincang dengan pedagang nanas, seputar nanas yang ia jual. Pedagang menjadi bagian dari “aktor”.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 19 Pekabanti sedang melantunkan narasi kabanti yang mengandung konsep *sarapataanguna***Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 20 Seorang aktor tiba-tiba muncul memperagakan seorang utusan keraton yang sedang memberi informasi, namun tidak dihiraukan**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 21 Peserta duduk di tepi pantai dan melihat garis batas kelurahan Tarafu dan Bonebone. Peserta diajak merefleksikan dan berdiskusi soal konflik di kota Baubau**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 22 Melihat proses pembuatan gerabah. Peserta juga diperbolehkan untuk turut membuat gerabah.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 23 Peserta dibagikan koran-koran yang membahas soal polemik pembangunan Bandara Betoambari di Lipu-Katobengke**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 24 Peserta dibagikan *zine* atau terbitan mandiri untuk memantik kesadaran kritis tentang realitas sosial disekitarnya.....**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 25 Memasak bersama ibu-ibu PKK Nganganaumala dan melakukan nostalgia terhadap ingatan warga setempat dengan Sumur Umum **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 26 Makan bersama (meniru gestur *kande-kandea*) versi warga sebagai sebuah presentasi rekonsiliasi atas konflik**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dramaturgi dan hasil pengamatan penelitian **Error! Bookmark not defined.**

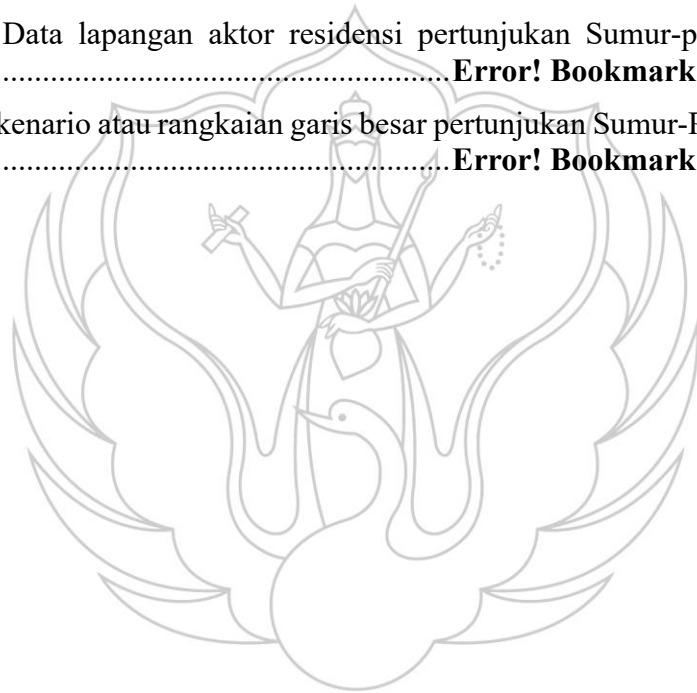
Lampiran 2. konsep dan alur pertunjukan Bus.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 3: Repositori atau bahan teks pertunjukan Bus**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 4. konsep dan alur pertunjukan Sumur Umum-Pinggiran Kali **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 5: Data lapangan aktor residensi pertunjukan Sumur-pinggiran kali**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 6: Skenario atau rangkaian garis besar pertunjukan Sumur-Pinggiran kali**Error! Bookmark not defined.**



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Konflik Horizontal biasanya terjadi karena perebutan status, nilai dan kekuasaan yang bertujuan menguasai apa yang terbatas. Konflik dalam kehidupan sosial dapat diartikan sebagai benturan keinginan, pendapat dan kepentingan yang melibatkan dua pihak atau lebih (Indrawan, 2022:13). Ketidaksepahaman ini meningkat, dapat berkembang menjadi kekerasan yang berdampak pada aspek fisik, mental, sosial, dan lingkungan. Kerusuhan Ambon 1999 membawa dampak besar bagi daerah ini, dengan gelombang pengungsian yang mengubah struktur sosial. Awalnya, konflik terjadi antara penduduk lokal dan pendatang, namun kini lebih banyak terjadi antar penduduk lokal dengan latar belakang budaya dan suku yang sama. Contoh nyata adalah bentrokan di jalan Betoambari, kota Baubau, pada 12 November 2024, yang menunjukkan urgensi penyelesaian konflik yang lebih preventif dan bukan sekadar tindakan represif.

Sumber konflik horizontal tidak hanya bersumber dari faktor sosial dan ekonomi, tetapi juga faktor psikologis. Karakter baik dapat dijadikan sebagai penguatan karakter positif, sedangkan karakter buruk dapat dijadikan sebagai pelemahan karakter negatif (Junaidi, 2021:15). Ketidakstabilan emosi para remaja juga memiliki andil dalam terjadinya konflik. Mereka biasanya mudah emosi, tidak mudah mengendalikan diri, tidak peka terhadap orang-orang disekitarnya (Prasasti, 2017: 40). Faktor internal seperti konsep diri juga menjadi aspek penting dalam membentuk perilaku seseorang. Penyesuaian diri di dalam lingkungan sosial perlu dilakukan oleh setiap individu, karena pada dasarnya setiap manusia selain

mahluk individual juga sekaligus makhluk sosial yang memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain. (Zulkarnain, 2020: 60). Seseorang dengan kesadaran sosial dan moral yang lemah cenderung memiliki emosi yang tidak terkendali, sehingga perilaku mereka menjadi agresif dan destruktif. Kurangnya pemahaman terhadap diri sendiri serta tidak adanya identitas diri yang positif turut memperparah kondisi ini.

Penguatan konsep diri di Baubau menjadi hal yang mendesak mengingat dinamika sosial yang terjadi. Baubau sebagai eks Kesultanan Buton memiliki warisan budaya yang dapat dijadikan fondasi dalam pembentukan konsep diri yang kuat, salah satu nilai budaya yang memiliki makna universal dan telah membentuk kesadaran kolektif masyarakat Buton sejak masa kesultanan adalah falsafah *Sarapataanguna*. Falsafah ini tidak membedakan suku, ras, agama, ataupun status sosial, melainkan menjadi pedoman hidup dan etika sosial yang menekankan keseimbangan serta keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat.

Falsafah *Sarapataanguna* berasal dari bahasa Wolio yang terdiri atas tiga kata: sara (norma, nilai, aturan, atau hukum), pata (empat), dan angu (buah, unsur, atau satuan). *Sarapataanguna* berarti "empat norma atau nilai" yang menjadi pedoman dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan berketuhanan. Nilai ini diformalkan dalam Kitab Murtabat Tujuh, yang menjadi undang-undang dasar Kesultanan Buton. Falsafah ini terjabarkan dalam empat perilaku dasar: *Pomae-maeka* (saling menghormati), *Pomaa-maasiaka* (saling menyayangi), *Popiapiara* (saling memelihara), dan *Poangka-angkataka* (saling

mengangkat dan membesarkan). Konsep ini bertujuan untuk menciptakan harmoni sosial.

Pemerintah kota Baubau pada masa pemerintahan AS Tamrin melakukan upaya penanaman *sarapataanguna* lewat hasil kadusrya disertasinya yang kemudian diadaptif menjadi Po-5. Po-5 ialah evolusi *Sarapataanguna* yang Tamrin tambahkan 1 poin nilai falsafah yakni *Pobinci-bincikikuli*, yang artinya saling merasakan rasa sakit. Pada penerapannya Po-5 ini menjadi turunan dalam kebijakan implementasi politis pada aspek-aspek tertentu dengan tujuan menjaga keharmonisan masyarakat termasuk dalam pendidikan anak usia dini, dengan harapan nilai-nilai tersebut dapat tertanam sejak dini dan membentuk karakter generasi muda. Hal ini sejalan dengan temuan Junaidi dkk. (2024:395) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter sejak usia dini melalui media budaya mampu membentuk pribadi anak yang berkualitas dan melatih kemampuan interaksi serta komunikasi mereka. Revitalisasi nilai *Sarapataanguna* melalui teater imersif ini juga sejalan dengan pemikiran Iswantara (2014) yang menyatakan bahwa seni pertunjukan berbasis tradisi memiliki potensi strategis sebagai model pendidikan karakter. Jika dalam Randai Kuantan nilai-nilai Islam dan adat ditransformasikan menjadi ajaran moral bagi penonton, maka dalam karya ini, nilai *Sarapataanguna* 'ditubuhkan' melalui pengalaman partisipatoris untuk membangun kesadaran rekonsiliasi dan memulihkan keretakan sosial. Selain itu, pemerintah bersama beberapa forum koordinasi pimpinan daerah telah melakukan mediasi dan deklarasi damai antara kelompok-kelompok pemuda yang bertikai, seperti yang terjadi di Kelurahan Bone-Bone dan Tarafu.

Upaya ini melibatkan tokoh masyarakat, aparat keamanan, dan pemerintah daerah untuk menciptakan kesepakatan damai dan mencegah konflik. Menurut Kompas (2024), Polres Baubau aktif membubarkan potensi aksi tawuran dan mengamankan senjata tajam dari kelompok remaja, serta melaksanakan program “Polri Peduli Budaya Literasi” yang berupaya mengalihkan fokus pemuda ke aktivitas literasi, seperti membagikan buku ke sekolah-sekolah dasar dan menengah. Tokoh masyarakat dan organisasi sipil juga terlibat dalam menjaga stabilitas sosial melalui forum dialog dan pendekatan informal. Berdasarkan laporan Keraton News (2025), Kapolres Baubau bahkan secara terbuka menyatakan pentingnya peran tokoh adat dan tokoh masyarakat dalam menciptakan ketenangan menjelang kontestasi politik seperti pemilihan kepala daerah.

Dorongan penciptaan karya ini juga berakar kuat dari kegelisahan empiris peneliti sebagai pelaku seni yang berinteraksi langsung dengan dinamika sosial di Baubau. Dalam pengalaman pribadi saat diminta menjadi pemateri budaya untuk pelajar terkait pencegahan perilaku tercela (*anti-pebula*), peneliti menemukan adanya kesenjangan yang nyata; nilai-nilai luhur seringkali hanya diterima sebagai hafalan kognitif, namun gagal terinternalisasi menjadi kesadaran afektif. Metode verbal, himbauan satu arah, maupun pertunjukan seni yang konvensional terasa memiliki 'jarak' psikologis yang membuat audiens—terutama generasi muda—hanya menempatkan nilai budaya sebagai objek masa lalu, bukan pedoman perilaku masa kini. Kegelisahan inilah yang memantik kesadaran peneliti bahwa untuk meredam potensi konflik yang latent, tidak cukup hanya dengan memberikan 'tontonan' atau 'nasihat'. Diperlukan sebuah medium yang mampu meruntuhkan

dinding pembatas tersebut, sebuah bentuk seni yang memaksa tubuh dan rasa untuk mengalami langsung urgensi dari persaudaraan, bukan sekadar mendengarkannya.

Upaya-upaya ini meskipun patut diapresiasi, tetap menyisakan celah yang signifikan. Pertama, pendekatan yang dominan masih bersifat reaktif-represif alih-alih preventif-transformatif. Penanganan konflik cenderung menekankan penghentian kekerasan secara langsung (misalnya razia, pembubaran massa, mediasi insidental) tanpa menggali akar psikososial atau identitas kultural yang membentuk perilaku kolektif. Kedua, sebagian besar program rekonsiliasi masih didominasi oleh elite formal dan belum melibatkan masyarakat sebagai subjek aktif dalam membentuk narasi perdamaian mereka sendiri. Peneliti mengambil posisi kritis dan reflektif, melalui pengalaman menyelenggarakan Festival Sara Yi Sora di Benteng Sorawolio, yang mengangkat tema pelestarian nilai-nilai *sarapataanguna* Buton melalui pawai pertunjukan kolaboratif, terlihat bahwa ekspresi seni dapat menjadi ruang mediasi yang lebih inklusif dan partisipatif. Festival tersebut membuka ruang pertemuan antar warga dari berbagai latar belakang etnik, umur, dan strata sosial yang selama ini terpolarisasi. Hasilnya, terjadi pertukaran narasi, pengalaman, dan emosi kolektif yang memperkuat solidaritas lintas kelompok.

Proyek penciptaan seni yang peneliti rancang tidak hanya menjadi bentuk representasi artistik, tetapi juga hipotesis kultural, bahwa teater berbasis falsafah lokal seperti *Sarapataanguna* mampu menjadi metode rekonsiliasi sosial dan penguatan konsep diri kolektif, terutama bagi masyarakat multietnik di Buton. Penghidupkan kembali falsafah ini dan mencegah konflik sosial, pendekatan berbasis seni dapat menjadi solusi efektif. Teater *immersive* muncul sebagai

medium yang potensial dalam menanamkan kembali nilai-nilai *Sarapataanguna* melalui pengalaman teater yang lebih mendalam dan partisipatif. Teater *immersive* memungkinkan penonton untuk terlibat langsung dalam pertunjukan, menjadikan mereka bukan sekadar pengamat, tetapi juga bagian dari narasi yang menggambarkan nilai-nilai kebersamaan dan harmoni sosial. Pendekatan ini mengharapkan generasi muda tidak hanya mengingat falsafah *Sarapataanguna* sebagai bagian dari warisan budaya, tetapi juga memahami dan menginternalisasi nilai-nilainya dalam kehidupan sehari-hari.

Teater *immersive* merupakan bentuk pertunjukan yang menempatkan penonton sebagai bagian dari pengalaman teater, menghapus batas antara aktor dan audiens. Berbeda dengan teater konvensional yang mempertahankan jarak antara penonton dan panggung, teater *immersive* menciptakan keterlibatan langsung yang membuat pengalaman menjadi lebih mendalam dan personal. Machon (2017:356) menjelaskan bahwa teater *immersive* menitikberatkan pada pengalaman multisensorik, interaktivitas, dan keterlibatan audiens dalam ruang pertunjukan. Oleh karena itu, teater *immersive* tidak hanya menjadi medium hiburan, tetapi juga dapat berfungsi sebagai sarana transformasi sosial dan budaya.

Penciptaan teater *immersive* digunakan untuk memperkuat pengalaman penonton dalam memahami nilai-nilai budaya Buton. Melalui pendekatan ini, penonton tidak sekadar menyaksikan, tetapi juga mengalami secara langsung esensi dari konsep diri yang bersumber pada budaya lokal. Sejalan dengan gagasan Biggin (2017:4), yang menyatakan penonton tidak hanya menjadi pengamat pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam membentuk narasi dan makna pertunjukan, yang

pada gilirannya memperkuat keterlibatan emosional mereka. Penciptaan karya ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai konsep diri *Sarapataanguna* Buton dalam kesadaran kolektif, terutama dalam konteks rekonsiliasi konflik horizontal.

Fenomena di atas nantinya akan dituangkan melalui penelitian lapangan maupun studi literatur terhadap *Sarapataanguna* sebagai landasan pencipta dalam menciptakan pertunjukan teater *immersive* berdasarkan pengalaman hidup masyarakat Buton, khususnya di daerah yang sering mengalami konflik. Penciptaan karya ini menitikberatkan pada prinsip konsep diri, kemudian dielaborasi dengan elemen dan prinsip teater sehingga dapat membentuk ekspresi tubuh aktor dalam pertunjukan. Karya ini nantinya berjudul "Tana Badana Butuuni", yang berasal dari bahasa Wolio: Tana berarti tanah, Badana berarti tubuh, dan Butuni merujuk pada Buton sebagai bangsa. Dengan demikian, pertunjukan teater ini memberikan pengalaman bagi penonton bahwa mereka sebagai tubuh memiliki kedekatan empiris dengan tanah Buton dengan nilai-nilai falsafah yang seharusnya ditanamkan dalam konsep diri.

Karya ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana teater *immersive* dapat menjadi media yang efektif dalam membangun kesadaran budaya dan mengurangi konflik sosial. Dengan membiarkan penonton menjadi bagian dari pertunjukan, karya ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman yang lebih reflektif. Penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana teater *immersive* dapat menjadi pendekatan inovatif dalam penciptaan seni pertunjukan yang berbasis pada nilai-nilai lokal dan penguatan konsep diri komunal. Peneliti akan membuat karya dan juga penelitian

mengenai Penciptaan Teater *Immersive* Berdasarkan Konsep Diri *Sarapatanguna* Buton Sebagai Upaya Rekonsiliasi Konflik Horizontal.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan dalam latar belakang, pengkarya menemukan beberapa permasalahan atas urgensi yang terdapat pada Konsep diri *Sarapatanguna* Buton sebagai upaya Rekonsiliasi Konflik Horizontal. Pengkarya merumuskan beberapa pertanyaan yang menjadi batasan dalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana merefleksikan konsep diri *Sarapatanguna* secara artistik melalui penciptaan seni pertunjukan?
2. Bagaimana menghasilkan bentuk karya seni yang merekonsiliasi konflik horizontal *immersive*?

C. Estimasi Karya

1. Refleksi Artistik Konsep Diri *Sarapatanguna* dalam Penciptaan Karya

Refleksi konsep diri *Sarapatanguna* secara artistik diwujudkan melalui pendekatan teater imersif yang menghidupkan nilai-nilai dasar falsafah tersebut dalam bentuk tindakan performatif dan interaksi sosial. Falsafah *Sarapatanguna* yang menekankan keseimbangan antara pikiran, rasa, ucapan, tindakan, dan niat dijadikan sebagai prinsip penciptaan tubuh aktor, struktur dramaturgi, serta relasi penonton dan ruang pertunjukan. Karya teater ini menempatkan tubuh aktor sebagai medium utama refleksi diri. Tubuh tidak hanya diperlakukan sebagai alat ekspresi, tetapi sebagai ruang pengetahuan yang mengandung nilai-nilai *Sarapatanguna* seperti kejujuran (*mosara*), kebersamaan (*mepokoasa*), dan ketulusan (*salamateya*). Proses latihan

diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran tubuh aktor terhadap lingkungan sosial dan kulturalnya sehingga pengalaman pertunjukan menjadi refleksi konsep diri orang Buton yang selaras dengan alam dan komunitas.

Pendekatan artistik dilakukan melalui eksplorasi *Kabanti* syair filosofis Buton yang diolah menjadi fragmen dramatik dengan bahasa tubuh, musik lokal, dan aktivitas keseharian seperti memasak atau berinteraksi di sumur umum. Representasi tersebut tidak dimaksudkan untuk memvisualisasikan nilai secara simbolik semata, melainkan menghadirkan pengalaman langsung yang memungkinkan penonton mengalami transformasi emosional dan reflektif bersama para pelaku. Dengan demikian, refleksi artistik *Sarapatanguna* dalam karya ini tidak berhenti pada tingkat estetika visual, tetapi menjadi proses etis yang menghubungkan nilai budaya dengan praktik sosial melalui medium teater. Pertunjukan berfungsi sebagai ruang kontemplatif yang mempertemukan tubuh, ruang, dan kesadaran kolektif sehingga penonton, aktor, dan lingkungan saling terlibat dalam penciptaan makna dan empati.

2. Bentuk Pertunjukan

Bentuk pertunjukan yang dirancang dalam penciptaan ini adalah teater *immersive* yang diselenggarakan secara *site-time specific*. Pertunjukan akan berlangsung di sembilan *site* di Kota Baubau, yaitu Museum Warga Loji: Penonton mengunjungi rumah warga yang menyimpan artefak sejarah Buton sebagai upaya pengarsipan mandiri oleh warga, Jembatan Gantung: Observasi batas wilayah Kesultanan dan Kolonial; simbol jembatan sebagai penghubung sekaligus pemisah memori kolektif, Kawasan Kota Mara: Penonton menaiki

bus dimulainya pengalaman audio (soundscape) yang membedah sejarah ruang reklamasi dan hilangnya ekosistem pesisir, Pasar Wameo: Redefinisi simbol nanas melalui aksi mengupas dan membagikan buah kepada penonton sebagai praktik relasi horizontal (habluminannas), Dermaga Perbatasan Bonebone-Tarafu: Penonton turun di titik konflik; melakukan observasi sensorik untuk merasakan "tabir tak kasat mata" yang memisahkan kedua wilayah tersebut, Pengrajin Gerabah Lipu: Kunjungan ke rumah pengrajin; narasi mengenai identitas masyarakat Lipu yang menggunakan bahasa lokal sebagai bentuk epistemic resistance, Lintasan Bandara – Topa: Pertunjukan senyap di dalam bus; mendengarkan rekaman narasi represi lahan kebun warga sebagai penghormatan terhadap trauma sejarah. Sumur Umum Kanakea: Aktivitas memasak bersama ibu-ibu PKK; memantik "api ingatan" warga mengenai sumur sebagai pusat perjumpaan masa lalu, dan Pinggir Kali Baubau yang dihubungkan oleh bus yang berjalan. Pemilihan ruang ini didasarkan pada pertimbangan historis, kultural, serta sosial keduanya merupakan ruang perjumpaan warga, baik secara fungsional maupun simbolik. Dalam konteks pertunjukan ini, sumur dimaknai ulang sebagai dapur kolektif terbuka sebuah metafora ruang komunikasi, tempat berbagi kabar, nilai, dan bahkan trauma. Pemindahan konsep dapur ke ruang terbuka ini merupakan strategi untuk mengaktifkan kembali fungsi sosial ruang bersama serta menelusuri jejak peradaban lokal yang bersifat komunal.

Bus dipilih sebagai ruang berjalan, karena menjadi media transpor fisik, juga sebagai bentuk metafora perjalanan lintas kampung dan lintas memori.

Pertunjukan di atas bus ini dirancang dalam semangat metode *study tour* performatif—menjadi ruang belajar kolektif dan reflektif bagi masyarakat atas sejarah lokal, nilai *Sarapataanguna*, dan konteks multikultural yang menyertainya.

Bentuk teater *immersive* dipilih karena sifatnya yang partisipatoris dan transformatif. Penonton tidak lagi hanya sebagai pengamat, melainkan turut serta dalam pengalaman, peristiwa, dan ruang pertunjukan. Keterlibatan langsung masyarakat sebagai performer, pertunjukan ini membuka kemungkinan perjumpaan antarindividu dari latar belakang yang berbeda—sejalan dengan nilai-nilai *Sarapataanguna*. Cara ini membuat pertunjukan tidak hanya menjadi medium estetika, tetapi juga ruang negosiasi dan rekonsiliasi sosial, yang lahir dari ruang hidup masyarakat sendiri. Imersi dalam konteks ini tidak hanya dimaknai sebagai pengalaman sensoris, tetapi juga keterlibatan emosional dan kultural yang menghubungkan penonton, pelaku, dan ruang secara erat.

3. Gaya Pertunjukan

Gaya pertunjukan dalam karya ini dirancang berdasarkan pendekatan *task-based site-specific performance*, yang menempatkan tindakan nyata, tubuh, ruang, dan waktu sebagai pusat ekspresi. Pertunjukan tidak dibangun dari representasi dramatik, melainkan dari kehadiran konkret pelaku dalam ruang yang memiliki relasi historis dan sosial terhadap konflik. Berlatar di bus yang berjalan, gaya pertunjukan ini menghadirkan interaksi langsung antara warga, ruang, dan publik. Tindakan seperti mengambil air, saling menyapa,

duduk bersama, hingga mendayung dilakukan sebagai tindakan performatif yang mencerminkan prinsip-prinsip *Sarapataanguna*. Tidak ada karakter fiksional yang dihadirkan seluruh aksi dan aktor berasal dari kehidupan nyata, menjadikan karya ini bergaya partisipatif dokumenter-performatif. Pengalaman *immersive* diciptakan bukan dari teknologi atau efek dramatik, melainkan dari kedekatan spasial dan emosional antara performer, penonton, dan ruang. Dalam hal ini, gaya pertunjukan menyerupai ritual sosial terancang, di mana masyarakat dan penonton berbagi ruang yang sama, mengalami waktu yang sama, dan membuka ruang untuk kemungkinan rekonsiliasi.

4. Teknik Pertunjukan

Teknik pertunjukan yang digunakan dibangun dengan memperhatikan konteks ruang publik, keterlibatan warga, serta prinsip-prinsip etik dalam menghadirkan pengalaman sosial secara sensitif dan reflektif. Teknik-teknik tersebut antara lain:

- a. Tindakan yang Fungsional, Pelaku melakukan aktivitas nyata seperti mengambil air dari sumur atau duduk di bus tanpa akting atau naskah dramatis. Teknik ini menciptakan “keaslian performatif” yang mempertemukan kenyataan dan penciptaan dalam satu peristiwa.
- b. Pelibatan Komunitas sebagai Pelaku Performa, masyarakat dilibatkan tidak sebagai objek yang direpresentasikan, tetapi sebagai subjek aktif yang menyampaikan pengalaman, nilai, dan refleksi. Teknik ini menghadirkan bentuk teater sebagai partisipasi sosial.

- c. Mobilitas Dramaturgis, perpindahan lokasi dari loji ke sumur menjadi teknik penyusunan dramaturgi spasial. Hal ini menciptakan metafora perjalanan sosial, serta merepresentasikan keterhubungan antar ruang dan antar kelompok masyarakat.
- d. Kehadiran Masyarakat sebagai Aktor Partisipatif, Masyarakat diajak berjalan, duduk bersama warga, mendengar syair, dan masuk ke aliran waktu pertunjukan. Teknik ini memungkinkan pengalaman yang bersifat personal dan reflektif, selaras dengan sifat teater *immersive*.
- e. Penggunaan Unsur *Kabanti* sebagai Mediasi Makna, Syair-syair *kabanti* digunakan sebagai suara narasi. Dinyanyikan, atau diceritakan, *kabanti* menjadi jembatan antara nilai-nilai lokal dengan pengalaman pertunjukan yang kontemporer.
- f. Peristiwa Terbuka dan Tidak Ditentukan Secara Ketat, tidak semua peristiwa dirancang secara skriptural. Sebagian peristiwa terbuka terhadap improvisasi warga, perubahan cuaca, atau reaksi penonton. Teknik ini menjadikan pertunjukan fleksibel dan relevan secara sosial.

D. Tujuan Penelitian

1. Ingin merefleksikan konsep diri *Sarapataanguna* secara artistik melalui penciptaan seni pertunjukan
2. Ingin menghasilkan bentuk karya seni yang merekonsiliasi konflik horizontal secara *immersive*

E. Manfaat Penelitian

Terciptanya teater sebagai upaya rekonsiliasi konflik horizontal yang sering terjadi sebagai media edukasi dan penanaman konsep diri dengan nilai-nilai falsafah *sarapataanguna*.

