

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penciptaan Berdasarkan proses penciptaan karya teater *immersive* "Petuah Sarapataanguna Butuni" dari tahap riset, perancangan, hingga pementasan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, secara artistik, penciptaan ini berhasil merumuskan bentuk pertunjukan *site-time specific* yang dinamis dengan menjadikan bus sebagai panggung berjalan (*mobile theatre*) dan kota sebagai lanskap dramaturgi. Metode ini mendekonstruksi jarak estetis antara penonton dan peristiwa, mengubah penonton dari pengamat pasif menjadi subjek yang mengalami langsung perjalanan sejarah dan memori konflik di sembilan situs, mulai dari Loji, Pasar Wameo, hingga Sumur Kanakea. Estetika *post-dramatik* yang diterapkan melalui pendekatan *task-based performance* dan teater dokumenter terbukti mampu menghadirkan realitas sosial yang autentik, di mana tubuh warga dan narasi keseharian menjadi kekuatan utama pertunjukan.

Kedua, karya ini menawarkan model revitalisasi konsep diri *Sarapataanguna* yang tidak lagi bersifat verbal-normatif, melainkan mewujud dalam pengalaman tubuh (*embodied experience*). Keempat pilar nilai *Sarapataanguna* direfleksikan secara konkret dalam struktur adegan: *Pomae-maeka* (saling menghormati) hadir dalam estetika keheningan saat melintasi zona trauma agraria; *Pomaa-maasiaka* (saling menyayangi) mewujud dalam aksi berbagi nanas yang mengubah simbol kuasa menjadi simbol rasa; *Popiapiara* (saling

memelihara) teraktualisasi dalam aktivitas dapur umum ibu-ibu PKK; dan *Poangka-angkataka* (saling mengangkat martabat) termanifestasi dalam perjamuan makan bersama di pinggir kali. Dengan demikian, *Sarapataanguna* tidak hanya dipahami sebagai wacana masa lalu, tetapi dirasakan sebagai etika relasional yang hidup.

Ketiga, sebagai upaya rekonsiliasi konflik horizontal, teater *immersive* ini berfungsi sebagai laboratorium sosial dan media pendidikan karakter yang efektif. Karya ini menciptakan ruang pertemuan (*social space*) yang inklusif, di mana sekat-sekat kelompok cair melalui aktivitas komunal seperti makan bersama dan berjalan kaki. Melalui pengalaman partisipatoris ini, ketegangan psikososial diredam bukan dengan pendekatan represif, melainkan melalui pendekatan budaya yang menyentuh aspek afektif. Hal ini menegaskan bahwa seni pertunjukan dapat berperan strategis sebagai mekanisme *restorative justice* lokal untuk memulihkan keretakan sosial dan membangun kembali kepercayaan kolektif masyarakat Buton.

## **B. Saran**

Berdasarkan proses dan hasil penciptaan karya seni pertunjukan ini, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan bagi peneliti dan seniman berikutnya dalam melanjutkan eksplorasi pada bidang serupa:

1. Perluasan Keterlibatan Komunitas Sejak Awal Proses.

Kolaborasi dengan masyarakat sebaiknya dilakukan lebih awal sejak tahap pra-produksi agar pertunjukan tidak hanya menjadi representasi, tetapi juga hasil dari proses yang benar-benar tumbuh dari dalam komunitas itu sendiri.

Pendekatan partisipatif semacam ini akan memperkuat legitimasi sosial dan keterikatan emosional masyarakat terhadap karya.

2. Pemetaan Sosio-Kultural yang Lebih Rinci.

Penelitian lapangan tentang konflik horizontal dan nilai-nilai lokal perlu diperdalam, tidak hanya melalui wawancara dan observasi, tetapi juga dengan pendekatan etnografi jangka panjang. Hal ini akan menghasilkan pemahaman yang lebih sensitif terhadap dinamika lokal, termasuk relasi kuasa, tabu sosial, dan potensi trauma.

3. Peningkatan Dokumentasi dan Diseminasi Hasil.

Dokumentasi yang baik, baik secara visual, audio, maupun naratif, sangat penting untuk memperluas dampak karya, serta membuka ruang refleksi dan evaluasi pasca pertunjukan. Diseminasi hasil melalui media daring, forum diskusi warga, maupun lembaga pendidikan akan memperkuat nilai edukatif dari karya yang telah diciptakan.

4. Pengembangan Model Dramaturgi Sosial Berbasis Nilai Lokal.

Nilai-nilai seperti Sarapataanguna memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai landasan penciptaan artistik maupun metode pelatihan sosial. Pengembangan model dramaturgi sosial berbasis nilai-nilai ini dapat menjadi kontribusi penting bagi penciptaan seni pertunjukan kontekstual dan dialogis di Indonesia.

5. Antisipasi Terhadap Isu Sensitivitas Sosial.

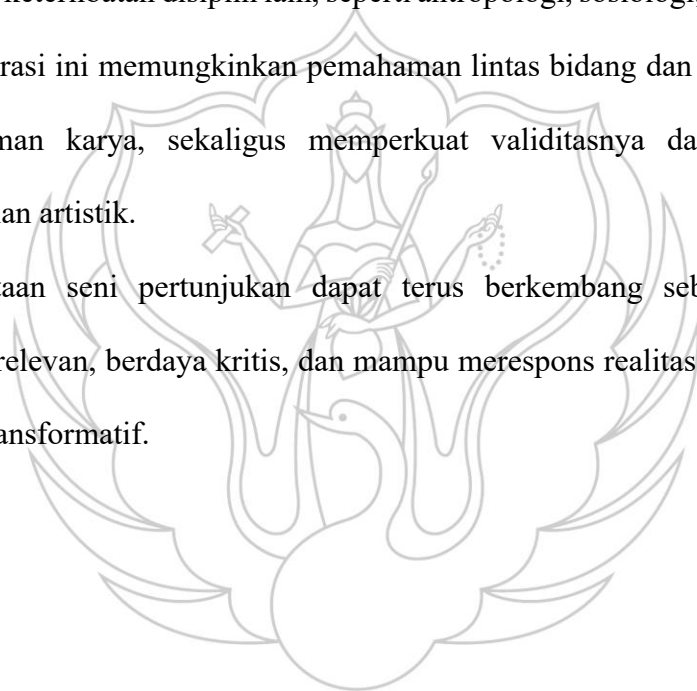
Mengingat karya ini membahas konflik dan sejarah yang sensitif, pendekatan artistik perlu disertai etika keterlibatan dan konsultasi aktif

dengan tokoh masyarakat, agar karya tidak memperkuat luka lama, tetapi justru berfungsi sebagai ruang penyembuhan dan negosiasi ulang identitas bersama.

#### 6. Kolaborasi Multidisiplin.

Penciptaan seni berbasis *site-specific* dan sosial-politik akan sangat terbantu dengan keterlibatan disiplin lain, seperti antropologi, sosiologi, atau sejarah. Kolaborasi ini memungkinkan pemahaman lintas bidang dan memperkaya kedalaman karya, sekaligus memperkuat validitasnya dalam konteks penelitian artistik.

Penciptaan seni pertunjukan dapat terus berkembang sebagai bentuk ekspresi yang relevan, berdaya kritis, dan mampu merespons realitas sosial secara reflektif dan transformatif.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, H., Sarwanto, Soetarno, & Murtana, I. N. (2019). The Aesthetic Forms of Postdramatic Theatre Work “Under the Volcano” Directed By Yusril. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research (AJHSSR)*, 3(5), 22–30.
- Awat, R., & Amin, H. (2021). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Buton Sebagai Media Penyelesaian Konflik Berulang Antara Kelompok Pemuda Di Kota Baubau (Studi Empiris Tentang Bhinci Bhinciki Kuli).
- Boal, A. (1979). *Theatre of the Oppressed*. Pluto Press.
- Badan Pusat Statistik Kota Baubau, *Sensus Penduduk 2010 Kota Baubau*
- Biggin, R. (2017). *Immersive Theatre and Audience Experience*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Borgdorff, Henk. (2012). *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University Press.
- Cantini, C. (2018). Wacana Pos-Dramatik dalam Teater Pooh-Pooh Somatic: on Crowd of Biographies Karya Kalanari Theater Movement Yogyakarta. *TAMUMATRA: Jurnal Seni Pertunjukkan*, 1(1).
- Fischer-Lichte, E. (2008). *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. Routledge.
- Hannula, Mika, Suoranta, Juha, and Vadén, Tere. (2005). *Artistic Research - Theories, Methods, and Practices*. Academy of Fine Arts.
- Indrawan, J., & Putri, A. T. (2022). Analisis Konflik Ambon Menggunakan Penahapan Konflik Simon Fisher. *Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik*, 4(1), 12-26.
- Ismadi, D. H. (2022, Januari 22). Pedoman Model Revitalisasi Bahasa Daerah Model C 2022. Diakses dari [badanbahasa.kemdikbud.go.id/post/download\\_doc/250](https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/post/download_doc/250)
- Iswantara, N. (2010). Proses Kreatif Teater Garasi Yogyakarta Dalam Lakon Waktu Batu. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan*, 11(1), 51–64.
- Iswantara, N. (2014). *Model Pendidikan Karakter Berbasis Teater Tradisional Randai Kuantan di Riau* [Naskah Publikasi]. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Junaidi, J., & Anwar, Y. S. (2022). “Pakeliran Wayang SMP Untuk Remaja Menengah”. Yogyakarta: Laporan Akhir Penelitian Dosen Isi Yogyakarta Skema Penelitian Terapan.
- Junaidi, J., Raharjo, A. B., Sahid, N., Sukanadi, I. M., Wicaksana, D. K., & Purnamasari, N. P. L. (2024). “Character Education Model in Wayang Kulit for Early Childhood”. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 24(2), 386-400.

- Kaye, N. (2000). *Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation*. London: Routledge.
- Kuppers, Petra. (2007). *Community Performance: An Introduction*. Routledge.
- Leavy, Patricia. (2009). *Method Meets Art: Arts-Based Research Practice*. New York: Guilford Press.
- Lehmann, H. T. (2006). *Postdramatic Theatre*. London: Routledge.
- Mace, M.-A., & Ward, T. (2002). Modeling the Creative Process: A Grounded Theory Analysis of Creativity in the Domain of Art Making. *Creativity Research Journal*, 14(2), 179-192.
- Machon, J. (2017). *Immersive theatres: Intimacy and immediacy in contemporary performance*. Bloomsbury Publishing..
- Parekh, B. (2000). *Rethinking Multiculturalism: Cultural Diversity and Political Theory*. Harvard University Press.
- Prasasti, S. (2017, July). Kenakalan remaja dan faktor penyebabnya. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling* (Vol. 1, No. 1, pp. 28-45).
- Smith, Hazel, and Dean, Roger T. (2009). *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh University Press.
- Tahara, T., Lampe, M., & Malim, D. D. L. O. (2019). Refungsionalisasi Nilai-nilai Budaya Buton Sebagai Resolusi Kerawanan Sosial di Kota Baubau. *Kainawa: Jurnal Pembangunan dan Budaya*, 1(2), 101-114.
- Tommy F Awuy. (1999). *Teater Indonesia: Konsep, Sejarah, Problema* (T. F. Awuy (Ed.); Pertama). Dewan Kesenian Jakarta.
- Zulkarnain, I., Si, M., & Asmara, S. (2020). *Membentuk Konsep Diri Melalui Budaya Tutur: Tinjauan Psikologi Komunikasi*. Puspantara.

## GLOSARIUM

**Art-Based Research (ABR)**, Pendekatan penelitian yang menggunakan proses artistik sebagai metode untuk mengungkap, merepresentasikan, dan memahami realitas sosial-budaya (Leavy, 2009).

**Audiens Imersif**, Penonton yang tidak hanya mengamati pertunjukan, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dan aktif dalam ruang serta peristiwa teater.

**Batu Galampa**, Batu sakral di muara Sungai Baubau yang dipercaya sebagai penjaga batas antara darat dan laut serta simbol keseimbangan manusia dengan alam dalam kepercayaan masyarakat Buton.

**Dapur Umum**, Ruang sosial tempat aktivitas memasak bersama berlangsung; dalam konteks pertunjukan, menjadi medium kebersamaan, perawatan, dan rekonsiliasi sosial.

**Dramaturgi Partisipatoris**, Bentuk dramaturgi yang memungkinkan partisipasi langsung warga atau penonton sebagai bagian dari struktur pertunjukan dan penciptaan makna bersama.

**Dramaturgi Ruang Spesifik (Site-Specific Dramaturgy)**, Pendekatan penciptaan teater yang mengaitkan peristiwa pertunjukan dengan karakter, sejarah, dan makna ruang tempat pertunjukan berlangsung (Kaye, 2000).

**Embodied Knowledge**, Pengetahuan yang bersumber dari pengalaman tubuh dan keterlibatan langsung dalam praktik artistik, bukan semata dari teori atau teks.

**Fragmen**, Bagian atau adegan terpisah dalam struktur pertunjukan teater yang membentuk satu kesatuan tematik dalam keseluruhan karya.

**Improvisasi**, Teknik penciptaan spontan dalam pertunjukan yang memungkinkan fleksibilitas, kebaruan, dan interaksi langsung dengan ruang maupun penonton.

**Kabanti**, Syair tradisional Buton yang memuat ajaran moral, spiritual, dan sosial, sering digunakan dalam upacara adat, pendidikan, serta pertunjukan budaya.

**Keraton Buton**, Pusat pemerintahan tradisional Kesultanan Buton yang menjadi simbol peradaban politik dan kebudayaan masyarakat Buton.

**Kolaborator**, Mitra kerja artistik dalam proses penciptaan, seperti seniman, komunitas lokal, atau institusi budaya yang terlibat dalam pertunjukan.

**Konflik Horizontal**, Benturan sosial antara kelompok masyarakat dengan latar belakang suku, agama, atau kepentingan yang sama kuatnya dalam suatu wilayah.

**Latalombo Urban Lab**, Komunitas seni di Baubau yang berperan sebagai kolaborator dalam riset dan perancangan artistik situs pertunjukan.

**Living Archive**, Konsep arsip hidup di mana ingatan, pengalaman, dan partisipasi warga menjadi bagian aktif dari proses dokumentasi dan penciptaan budaya.

**Loji**, Kawasan pesisir bersejarah di Baubau yang menjadi titik penting perdagangan dan interaksi multikultural pada masa Kesultanan Buton.

**Nasehat dari Bumi**, Fragmen pertama dari pertunjukan “Petuah Sarapatanguna Butuni” yang menyoroti relasi manusia dengan tanah, identitas, dan asal-usul melalui simbol-simbol kehidupan agraris dan kosmologis.

**Nasehat dari Laut**, Bagian dari struktur dramaturgis awal yang menggambarkan hubungan manusia dengan laut sebagai sumber kehidupan, perjalanan, dan spiritualitas Buton (tidak dipentaskan dalam versi akhir).

**Nganganaumala**, Kawasan di Baubau tempat situs Sumur Umum berada, menjadi ruang utama bagi pertunjukan “Sumur Umum–Dapur Umum”.

**Pekabanti**, Penembang atau penyair tradisional yang melantunkan syair Kabanti dengan iringan musik tradisional Buton seperti gambus.

**Pomae-maeka**, Nilai dalam falsafah Sarapatanguna yang berarti saling menghormati antarindividu dan menolak sikap merendahkan sesama.

**Pomaa-maasiaka**, Nilai kesalingan dalam falsafah Sarapatanguna yang berarti saling menyayangi dan mengasihi antar manusia.

**Popiapiara**, Nilai kebersamaan dalam falsafah Sarapatanguna yang berarti saling memelihara, menjaga, dan merawat hubungan sosial maupun lingkungan hidup.

**Poangka-angkataka**, Nilai solidaritas dan gotong royong dalam falsafah Sarapatanguna yang berarti saling mengangkat dan membesarkan martabat bersama.

**Practice-as-Research (PaR)**, Metode penelitian artistik di mana proses penciptaan karya seni menjadi bentuk riset itu sendiri (Nelson, 2013).

**Research-led Practice (RLP)**, Pendekatan penciptaan seni yang didasarkan pada hasil penelitian konseptual dan kontekstual sebelumnya (Smith & Dean, 2009).

**Residensi**, Proses tinggal dan berinteraksi langsung dengan masyarakat atau lingkungan tertentu sebagai bagian dari riset dan penciptaan karya artistik.

**Rekonsiliasi Sosial**, Proses membangun kembali hubungan sosial yang retak akibat konflik, melalui tindakan kolektif, empati, dan pengalaman bersama.

**Sarapataanguna**, Falsafah hidup masyarakat Buton yang menekankan keseimbangan relasi manusia dengan sesama, dengan alam, dan dengan Tuhan; mengandung nilai Pomae-maeka, Pomaa-maasiaka, Popiapiara, dan Poangka-angkataka.

**Site-Specific Performance**, Pertunjukan yang dirancang khusus berdasarkan konteks dan karakter ruang tertentu, baik secara geografis maupun sosial-budaya.

**Sumur Umum**, Situs bersejarah di Baubau yang dahulu menjadi tempat pertemuan warga dari berbagai wilayah untuk mengambil air; dalam karya ini diposisikan sebagai ruang simbolik rekonsiliasi dan memori kolektif.

**Teater Imersif (Immersive Theater)**, Bentuk teater yang melibatkan penonton secara langsung dalam ruang dan peristiwa pertunjukan, menciptakan pengalaman multisensori dan partisipatif (Machon, 2013; Biggin, 2017).

**Teater Postdramatik (Postdramatic Theater)**, Bentuk teater yang menolak struktur dramatik konvensional dan mengutamakan pengalaman ruang, tubuh, serta hubungan langsung antara pemain dan audiens (Lehmann, 2006).

**Wameo**, Kawasan pasar di Baubau yang menjadi lokasi penelitian dan titik interaksi sosial masyarakat pesisir dalam proses penciptaan karya.

**Yayasan Umuri Bolu**, Lembaga seni di Baubau yang berperan sebagai skenografer pada site pertama (Keraton) dan pendukung proses visualisasi pertunjukan.