

KARYA CIPTA

*Seni
Pertunjukan*

KARYA CIPTA

Seni Pertunjukan

Editor:

Yudiaryani

Bambang Pudjasworo

Hanggar Budi Prasetya

I Wayan Senen

Michael HB Raditya

Umilia Rokhani



Diterbitkan oleh **JB Publisher**
bersama dengan **Fakultas Seni Pertunjukan (FSP)**
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

KARYA CIPTA SENI PERTUNJUKAN

Editor: Yudiaryani, Bambang Pudjasworo, Hanggar Budi Prasetya, I Wayan Senen, Michael HB Raditya, Umilia Rokhani

Layout & cover: Teguh Prastowo

Foto cover Ki Tjokrowasito (K.P.H. Notoprojo) koleksi The Tropenmuseum ©L.H. Muis *Ca.* 1945-1955.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
Cetakan pertama Juli 2017

Diterbitkan oleh:

JB PUBLISHER

Jln. Mawar Tengah No. 72, Baciro Yogyakarta
Tel. (0274) 554985, 554986 Faks. (0274) 556086
Email: jogja.bangkit@galangpress.com
Website: www.galangpress.com

Bekerjasama dengan:

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN (FSP)
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jln. Parangtritis KM 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001
Tel. (0274) 379133, 375380 Faks. (0274) 371233, 379133
Email: fsp@isi.ac.id | website: http://fsp.isi.ac.id

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
Yudiaryani, *et. al.*

KARYA CIPTA SENI PERTUNJUKAN

Yogyakarta: JB Publisher bekerjasama dengan Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Cet. I, Juli 2017; 160x230 mm; xiv+468 hal.
ISBN: 978-602-0818-58-0

I. Seni Pertunjukan
II. Judul

III. Editor

Dicetak oleh:

PERCETAKAN GALANGPRESS

Jln. Mawar Tengah 72, Yogyakarta 55225
Telp. (0274) 554985, 554986. Fax: (0274) 554985
Email: produksi@galangpress.com,
www.galangpress.com

Catatan Editor

Sumber Kreativitas Seni Pertunjukan

Puji syukur ke hadirat Allah Swt, bahwa penulisan buku “*Karya Cipta Seni Pertunjukan*” ini akhirnya dapat diselesaikan. Pada awalnya, buku ini dipersembahkan bagi dosen-seniman dari Jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta yang telah memasuki masa purnatugas. Namun seiring dengan keinginan untuk memberi pencerahan bagi mahasiswa seni pertunjukan tentang proses kreatif seniman, buku ini dilengkapi dengan artikel-artikel di luar materi Etnomusikologi, seperti artikel tentang tari, teater, pedalangan, musik, dan karawitan. Keberadaan buku ini diharapkan untuk dapat membangun inspirasi, pengetahuan, dan sikap yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas dari penciptaan karya seni di kalangan dosen, mahasiswa, seniman, dan para pencinta seni pertunjukan.

Sebuah karya cipta seni tidak mungkin dilepaskan dari penciptanya. Wujud seni hadir di hadapan penonton melalui sebuah proses kreasi panjang yang tidak pernah diketahui oleh penonton, dan bahkan sering disepelekan oleh para pengamat. Ciptaannya diawali dari munculnya kehendak seniman untuk melakukan penciptaan, pengendapan ide yang menjadi sumber garapan, penggarapannya, sampai karya seni tersebut siap hadir di hadapan penonton. Seorang pencipta seni adalah seorang kreator, atau menurut Arthur Nalan sebagai *homocreator*, yaitu orang-orang kreatif yang mempunyai *keberanian* untuk mengikuti gagasannya dan melaksanakannya sampai selesai. Kreativitas miliknya tersebut bukan karya individual semata, tetapi karya yang memiliki

jejak-jejak sejarah dan kebudayaan. Melalui kehadiran karya seni dapat diketahui tentang sebuah semangat zaman bertumbuh, menyebar, dan mengendap dalam hati sanubari masyarakat. Perubahan dan dinamika hidup masyarakat zaman tertentu terekam secara konkret melalui paradigma (*paradigm*), tata pikir (*mind set*), dan nilai-nilai (*values*) hidup manusia. Bagaimana dengan *Paradigm (P)*, *Mind Set (M)*, *Value (V)* manusia mempertahankan hidupnya; bagaimana dengan PMV manusia mengembangkan dinamika wilayah kerjanya; bagaimana dengan PMV manusia merawat keturunannya; dan bagaimana dengan PMV manusia membangun strategi berperang demi menjaga keyakinannya?. Semuanya menjadi ide garapan seorang pencipta yang siap diramu dan digelar melalui sebuah karya cipta seni.

Menghadirkan buku *Karya Cipta Seni Pertunjukan* semacam ini sebenarnya sudah menjadi keinginan kami cukup lama. Sebagai tenaga pengajar yang berkecimpung di dunia pendidikan sekaligus di dunia seni, latar belakang dan peristiwa-peristiwa hidup yang mengharukan mewarnai kehadiran sebuah karya cipta. Seperti yang disampaikan I Made Bandem bahwa kreativitas (penciptaan) tidak terjadi dalam sebuah kekosongan. Ketika mengamati seseorang yang kreatif, sebuah hasil karya kreatif, dan atau proses kreatif, sering mengabaikan pengaruh lingkungan. Kita terkadang memutus kreativitas dari konteksnya. Karya seni diekspresikan untuk sekedar meluapkan emosi tanpa menyadari bahwa karya seni yang dihasilkan akan membawa dampak baik dan bahkan dampak buruk bagi penikmatnya. Lingkungan seni, akademik, budaya, atau apapun namanya sebenarnya mampu mempersembahkan dan dapat memberi pengaruh yang luas kepada ekspresi kreatif. Lingkungan terkait pula dalam upaya merangsang, mendorong kreativitas para seniman, dan mendukung seniman mendefinisikannya. Lingkungan di sini diberi makna yang sangat luas. Bandem menyebutnya sebagai lingkungan kebudayaan yang menunjuk pada sederetan sistem pengetahuan yang dimiliki bersama, perangai-perangai, kebiasaan-kebiasaan, peraturan-peraturan, simbol-simbol yang berkaitan dengan tujuan seluruh anggota masyarakat saling berinteraksi.

Lingkungan budaya tampaknya menjadi salah satu komponen penyumbang proses kreatif seorang seniman, pendidik, intelektual. Lingkungan budaya mendorong mahasiswa, calon seniman mencipta karya kreatif. Lanskap berkesenian menjadi sumber pengalaman hidup mereka. Memang tidak mudah menjalaninya karena hidup bukanlah alur lurus yang dipenuhi kemudahan dan keberhasilan, namun diwarnai pula dengan kegagalan dan kejatuhan.

Peristiwa kreatif pun mewarnai perjuangan manusia untuk terus mempertahankan hidupnya. Jacob Soemarjo menyatakan bahwa peristiwa kreatif manusia justru dimulai ketika ia menyadari bahwa dirinya sedang ditarik daya gravitasi pengalaman dan pengetahuan. Syarat terjadinya kreativitas adalah ketika seseorang “jatuh” ke dalam pengetahuan dan pengalaman kebenaran yang nyata. Seorang mahasiswa Etnomusikologi, misalnya, ketika melangkah keluar dan berada dalam atmosfer berkesenian, ia dikembalikan kepada realita atau istilahnya, *down to earth*. Dalam menimba ilmu pengetahuan dan ketrampilan di jurusan dan dari lingkungan berkesenian, sebuah proses kreatif bergerak. Manusia akan memahami secara tuntas hal yang selama ini dianutnya “benar” sebagai suatu pengalaman yang mempribadi. Sampai pada titik ujung kebenaran yang dianutnya itu, ia akan mengalami titik balik ke arah sebaliknya dari yang selama ini dianutnya, dan mulailah ia berjuang untuk menemukan “jalan ke atas”. Soemarjo menyebutnya dengan “paradoks”. Ibarat anak panah siap diluncurkan maka mahasiswa tersebut adalah busur panah yang ditarik ke belakang agar anak panah melesat kencang. Demikianlah pola ritual kreativitas terjadi. Begitulah seorang calon seniman menciptakan karya kreatifnya demi menjadikan dirinya seorang yang sujana.

Persis seperti nasib Sisyphus, tokoh legenda Yunani Kuna, oleh karena kesalahan yang dilakukannya, ia dihukum Dewa untuk mendorong batu hingga ke puncak gunung. Pada saat ia mencapai puncak, Dewa menjatuhkan kembali batu tersebut. Sisyphus mengejar ke bawah dan kembali mendorong batu itu ke atas. Demikian berulang-ulang terjadi. Pekerjaan tersebut dianggap sia-sia. Namun dapat bermakna ketika kita mampu memahami bahwa kerja keras Sisyphus tidak hanya kerja “mendorong” ke atas tetapi juga merasakan lelehan keringat tanpa henti; luka berdarah ketika kulit tergesek dengan batu gunung; lelah tidak terperi melawan angin gunung; lapar tidak berkesudahan. Namun Sisyphus terus mendorong. Dia berusaha melawan dan mencari strategi dari segala macam godaan yang menghalanginya mencapai puncak gunung. Perlawanan dan strategi itulah kreativitas. Dalam penderitaannya, Sisyphus mencari ide. Melalui penderitaannya, dia terinspirasi menjadi sosok yang kuat melanjutkan hidup. Sebuah fiksi legenda dan fakta peristiwa adalah penguat bagi seniman untuk berkreasi.

Peristiwa kehidupan adalah sumber ide yang tidak pernah habis. Mengutip pendapat Arifin C. Noer, sutradara dan penulis naskah lakon, bahwa kehidupan layaknya “Sumur Tanpa Dasar”. Manusia akan menggali terus menerus makna dari setiap peristiwa yang dilaluinya. Kesedihan dan kebahagiaan adalah peristiwa kreatif yang menjadi sumber kreativitas. Kesedihan melanda begitu tajam dalam

jiwa sehingga hampir tidak ada tangis air mata tersisa. Demikianlah karya tari Sal Murgiyanto *Srimpi Wiwoho Girisapto* tercipta. Kesedihan muncul ketika belahan jiwa dan sumber cinta mendahului menghadap Sang Pencipta. Sebuah tarian yang tercipta sesuai perjalanan hati seorang seniman Jawa. Tarian Jawa dari seorang Jawa mengalir santun dan indah dari renungan pengalaman Jawa. Ditarikan oleh penari-penari klasik Jawa, penari-penata tari Jawa, dalang dan ahli karawitan Jawa. Sebuah karya tari dimainkan/diciptakan oleh kreatornya untuk menandai momen-momen penting dalam perjalanan hidup. Satu demi satu momen kehidupan hadir bagaikan ritus yang berulang hingga membentuk suatu laku meditasi. Kekuatan dan ketangguhan manusia diuji sehingga membuka jalan bagi hadirnya rasa syukur dan ikhlas. Sebuah karya cipta yang bermula dari suatu kebahagiaan rohani menunjukkan begtu dekat hubungan manusia dengan Sang Pencipta. Kerohanian, rasa batin, atau kalbu mampu menggerakkan hati seseorang untuk berbuat dengan sukacita. Demikianlah bahwa kalbu yang bergerak adalah awal dari suatu penciptaan.

Kalbu yang bergerak dinamis mendorong terjadinya ritus kreativitas. Saptono menggambarkan cara kreativitas terjadi. Mencipta karya seni berasal dari kata 'cipta' yang berarti kesanggupan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru atau angan-angan yang kreatif. Mencipta berarti memusatkan pikiran dan angan-angan untuk mengadakan sesuatu; membuat atau mengadakan sesuatu yang baru yang belum pernah ada, luar biasa, dan lain dari pada yang lain. Saptono menuturkan proses penciptaan karya-karya gendingnya. Digambarkan cara lingkungan kebudayaan serta kehendaknya yang selalu bergerak menuntun dirinya untuk terus menaikannya ke arah kreativitas. Sejak sebelum dan selama nyantrik di Padepokan Bagong Kusudiardjo, Saptono selalu berjalan bolak-balik Yogyakarta - Semarang. Selama 6 bulan setiap malam Minggu hingga malam Senin menginap dan tidur satu atap bersama Pak Nartosabdo, tidak lain hanya untuk memenuhi keinginannya nyantrik pada Pak Nartosabdo dengan tujuan agar mendapat pengetahuan tentang penciptaan atau penyusunan suatu lagu atau gending Jawa. Tahun 1978 adalah tahun keberuntungannya. Pada tahun itu akhirnya Saptono mampu membuat dan menyusun tarian sekaligus mencipta atau menyusun gending ala Ki Nartosabdo. Hal ini tentunya dapat menjadi bekal bagi dirinya apabila di kelak kemudian hari berniat dan berkesempatan untuk menyusun suatu tarian dan atau menyusun gending. Seorang seniman bagi Saptono adalah seorang "pejalan". Dia mengikhlaskan dirinya masuk ke dalam suatu ruang hampa, kosong, yang harus diisinya dengan berbagai pengalaman tubuh dan batin sehingga kehadiran dirinya benar merupakan sosok yang unik, unggul, dan berkepribadian.

Ada pernyataan Saptono yang dapat dijadikan rujukan bahwa seorang penata seni bidang bunyi-bunyian (seni musik atau pun karawitan) apabila dalam proses penyusunannya masih menggunakan vokabuler yang ada dan tetap terhubung dengan seni tradisi, dipastikan ia pantas disebut sebagai penata atau penyusun. Namun ia, dalam proses penataannya, dapat mewujudkan alat bunyi-bunyian yang baru (belum pernah ada sebelumnya) dan menghasilkan bunyi-bunyian yang tidak sama dengan bunyi-bunyian yang telah ada serta menggunakan kata-kata (bahasa) yang baru atau tidak pernah lagi terdengar, dan hasil karyanya dapat disaksikan atau menyenangkan orang lain, maka mereka pantas disebut pencipta. Teks dan konteks menjadi pemahaman yang harus dikuasai oleh pencipta seni, yaitu penguasaan terhadap elemen-elemen kebidangannya sekaligus penguasaan terhadap pemanfaatan bagi penikmatnya. Eksperimen-eksperimen dimungkinkan dalam suatu gerak estetis untuk membongkar kemandegan pola lama sehingga menggantinya menjadi suatu progres yang dinamis dan mampu memercikkan kilatan-kilatan kebaruan.

Kondisi seperti inilah yang dianggap I Wayan Dibia sebagai keterbukaan tradisi untuk menjadikannya sebuah karya yang fleksibel dan “belum selesai”. Dalam upaya menumbuhkembangkan seni *patopengan* Bali, Dibia mencipta sebuah garapan baru, yaitu dramatari topeng *Tuan Tepis*. Eksperimen seni pertunjukan ini dilakukan dengan memasukkan lakon modern, sebuah kisah nyata, yakni perjalanan hidup seorang seniman dan ahli seni asal Jerman, Walter Spies, di Bali ke dalam dramatari *topeng* tradisional Bali. Pertunjukan tari *topeng*, sebagai bagian dari tradisi budaya Bali yang dinamis, masih memiliki banyak ruang untuk digarap kembali atau diwajahbarukan. Dengan memasukkan kisah modern image *topeng* diperbarui, yaitu dari seni dramatik yang statis dan yang hanya menyajikan kisah masa lampau menjadi seni dramatik yang dinamis serta mampu “bicara” tentang kehidupan masa kini. Pertunjukan topeng *Tuan Tepis* merupakan transformasi dari dramatari *babad* menjadi drama tari masa kini yang mampu berbicara fiksi di masa lalu dan fakta di masa kini.

Dari Bandem hingga Dibia, dari Soemarjo hingga Saptono dan Murgiyanto tampak suatu kerja yang sarat dengan praktik. Mereka tidak “menerjemahkan” suatu teori semata tetapi justru memulai suatu kerja praktik yang membayangkan adanya ide dan gagasan beserta konsep-konsep yang kental secara teori. Memahami proses kreatif para seniman di atas, kami menemukan beberapa kontribusi mereka yang berguna bagi kerja kreatif, yaitu fungsi riset, suatu penjelajahan ruang dan eksplorasi waktu yang tidak menghambat tetapi justru menjadi pengembang kerja praktik. Penemuan definisi dan kategorisasi muncul seiring dan bahkan

seusai ungkapan pengalaman mereka. Proses kreatif bersumber pada lingkungan kebudayaan yang inspiratif sehingga dapat menjelaskan cara seniman yang ikhlas menyerahkan diri pada proses. Seorang pejalan yang berjalan tanpa henti.

Mereka dan juga para penulis lainnya dalam buku ini adalah praktisi-praktisi yang kompeten yang mengetahui lebih banyak dari yang mereka katakan. Mereka mengutarakan suatu bentuk pengetahuan dalam praktik yang sebagian besar sudah dikenali. Seperti ketika I Wayan Senen mencipta gending ritual *sandyagita* yang berjudul *Bhakti Swari* yang merupakan campuran antara lagu vokal (*gita*) dengan instrumental (*gamelan*). Dengan kedua penyajian yang dikuasai benar, Senen mencipta gending *sandyagita* baru bernuansa religius Hindu Bali Jawa yang tidak saling menutupi/mengganggu antara *gita* dengan *gamelan*. Dari proses tersebut diharapkan bahwa pola penyajian bunyi-bunyian dalam upacara keagamaan Hindu di Yogyakarta dapat dinikmati dengan nyaman oleh para peserta upacara, baik yang berasal dari Bali maupun dari Jawa. Senen mampu membangun dan menguji coba model-model yang telah dikenalnya dengan baik. Ia hidup dalam lingkungan berkesenian seperti halnya penulis lainnya. Mereka mengungkapkan kapasitas refleksi intuisi mereka dalam bayang-bayang tindakan dan terkadang menggunakan kapasitas tersebut untuk menghasilkan situasi-situasi yang unik, baru, dalam ketidakpastian yang cenderung mencuatkan konflik dalam praktiknya.

Para penulis epistemologi praktik kesenian dihadapkan dengan fakta bahwa ketrampilan mengungkapkan sesuatu yang lebih langsung dapat dikenali daripada yang sekedar dikatakan dan dapat dikatakan sebagai “renungan-dalam-tindakan”. Ketrampilan praktik menghasilkan beberapa istilah bagi pengetahuan praktik, seperti istilah “lingkungan kebudayaan inspiratif” Bandem; “jatuh untuk kemudian melenting naik” Soemarjo; “pola ritus spiritual” Murgiyanto; “seniman pejalan” Saptono; “teks yang meng-konteks” Dibia, serta beberapa istilah lain yang lahir dalam implementasi praktik. Hasilnya adalah tindakan yang melewati tahapan refleksi atau perenungan panjang yang terjadi secara berulang sebagai uji coba cara seniman meningkatkan kemampuannya menggarap materi dan teknik pilihan mereka.

Dengan upaya “mengenali-dalam-praktik”, refleksi berarti mengenali, tidak hanya mengenali kembali tetapi juga mengenali hal yang ditemukannya. Dalam pengertian pertama, praktik karya seni mengacu pada penampilan dalam beragam situasi profesional yang terjadi berkat pengulangan. Artinya, seorang praktisi profesional (seniman) adalah seorang spesialis yang mempertemukan beberapa jenis situasi tertentu secara terus menerus. Pengertian kedua, praktik

karya seni menemukan istilah “kesepakatan pada konvensi”. Wujudnya bisa bervariasi sehingga seniman mampu “mempraktikkan” praktiknya. Seniman mengembangkan suatu rangkaian repertoar ekspektasi, imaji, dan teknik. Ia belajar hal yang dicari dan cara menanggapi tentang hal yang ditemukannya. Sepanjang praktiknya menetap dan stabil, ia semakin menjadi subjek yang berkurang rasa keterkejutannya. Pengenalannya dalam praktik mengakibatkan ia cenderung menjadi bertambah terdiam, spontan, dan otomatis, maka mendiskusikan diri seorang seniman dan penontonnya bermanfaat bagi sejenis spesialisasi yang trampil mengikhhlaskan dirinya untuk selalu siap melakukan perenungan dan pengenalan. Keikhhlasan seorang seniman terhadap praktik termotivasi karena adanya kesepakatan yang terjadi antarseniman dan antara seniman dengan penontonnya.

Kesepakatan antara seniman dan penontonnya menjadi bagian penting bagi terjadinya komunikasi seni. Hal yang dimaksud dengan konvensi, yaitu *pertama*, secara sederhana, konvensi adalah kesepakatan bersama tentang makna sikap seniman yang di dalamnya terdapat tingkah laku dan ucapan. Kesepakatan semacam itu sangat utama ketika manusia ingin saling mengerti. *Kedua*, kesepakatan yang mendasarkan diri pada konvensi berawal dari norma-norma yang disetujui oleh mereka yang terlibat di dalamnya. *Ketiga*, kesepakatan baik yang tertulis maupun tidak menghilangkan ‘kesadaran intensional’ individu dengan cara menggabungkannya dengan sistem kemasyarakatan dan konvensi-konvensi di dalamnya. Sepanjang konvensi-konvensi itu mudah menampakkan makna maka konvensi tersebut menemui kemapanannya. *Keempat*, kesepakatan hadir berdasarkan pengalaman atau observasi yang secara perlahan membentuk ‘koordinasi keseimbangan’. Jika keseimbangan tercipta, komunikasi antara seniman dan penontonnya terbangun dan terjaga.

Menempatkan seni pertunjukan sebagai titik awal keberangkatan suatu pengamatan tentang komunikasi masyarakat memunculkan kenyataan bahwa seni pertunjukan menghadirkan kembali situasi kemasyarakatan. Penonton menghadiri pertunjukan dalam rangka mengalami kembali situasi sosial yang mereka hadapi; atau mungkin mereka hadir karena terdorong oleh antusiasme terhadap spektakel pertunjukan yang harus ditafsirkan kembali. Seni pertunjukan tidak mungkin ada tanpa seniman dan karyanya. Setiap pementasan seni pertunjukan, penonton membentuk ‘publik’ nya sendiri. Publik ini memiliki selera, kecenderungan dan asal-usul kedaerahan yang kerap sangat berbeda dengan ‘publik’ di atas panggung. Kedua jenis publik ini mau atau tidak mau membentuk kelompok di pihaknya. Keduanya saling berhubungan secara khas.

Terkadang keadaan tersebut menghasilkan partisipasi di dalam pementasan itu sendiri melalui katarsis yang dialami penonton. Pada saat publik distrukturkan secara logis dalam suatu kelompok dapat dikatakan bahwa panggung tidak lagi membutuhkan publisitas karena apresiasi muncul secara langsung dari penonton.

Demikianlah terjadi suatu penciptaan karya seni yang tidak lagi diperuntukkan sebagai ungkapan estetis seniman semata namun sudah merambah ke wilayah pemanfaatan bagi penontonnya dengan latar belakang kemasyarakatannya. Bahkan apresiasi dan tanggapan langsung penonton akan memwarnai pula kehadiran sebuah kreativitas seni pertunjukan. Akhir kata, kami berharap agar buku *Karya Cipta Seni Pertunjukan* ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam membangun inspirasi, pengetahuan, dan sikap, yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas penciptaan karya seni di kalangan dosen, mahasiswa, seniman, dan para pecinta seni pertunjukan.

Yogyakarta, 23 Juli 2017

Editor

DAFTAR ISI

CATATAN EDITOR

Sumber Kreativitas Seni Pertunjukan — v

PROLOG

Jakob Sumardjo | Manusia Jatuh ke Atas — 3

DINAMIKA KONSEP DAN TEORI

Y. Sumandiyo Hadi | Keterlibatan dalam Seni Pertunjukan sebagai Sebuah Metode Riset Penciptaan Seni — 13

Victor Ganap | Penelitian Karya Cipta Musik Tradisi Nusantara — 27

I Gusti Ngurah Wiryawan Budhiana | Golden Section Sebagai Unsur Kreativitas Dalam Penciptaan Karya Musik — 44

Martinus Miroto | Riset Artistik-Koreografi di Lingkungan Akademis — 77

PROSES KREATIF BERBASIS TEORI

Sal Murgiyanto | Srimpi “Wiwoho Girisapto”: Catatan dari Balik Layar — 109

NLN Suasthi Widjaja Bandem | Tari Kebesaran: Sebuah Tantangan Kreativitas — 143

I Wayan Dibia | Topeng “Tuan Tepis” Modernisasi Dramatari Topeng Bali — 166

Endang Caturwati | Fenomena dan Penciptaan Seni Tari dan Seni Musik — 182

Ni Nyoman Sudewi | Metode dan Tahapan Kreatif Penciptaan Tari Legong Bawang Kesuna — 198

Yudiaryani | Pengalaman Menyutradarai Teater Perempuan “Pilihan Pembayun” (Teater Kini Berbasis Tradisi) — 213

- Rano Sumarno** | Metode ‘Planting’ untuk Penyutradaraan Teater — 239
- Aneng Kiswanto** | Proses Kreatif Penciptaan Karya Seni Pakeliran Multi Dimensi “Sumpah Pralaya” — 256
- I Wayan Senen** | Proses Kreatif Penciptaan Gending ‘Bhakti Swari’ — 270
- Pande Made Sukerta** | Di Sekitar Karya Baru — 293
- Saptono** | Menyusun Gending — 307
- I Ketut Ardana** | Metode Penciptaan Karya-Karya Baru Karawitan Bali — 348
- Singgih Sanjaya** | Konsep Aransemen dalam Metode Lima Langkah Aransemen Musik — 367
- Sunaryo** | Implementasi Taksonomi Bloom dalam Penciptaan Musik — 378
- Trustho** | Proses Kreatif dalam Seni Karawitan Sebuah Pengalaman Pribadi — 390

SENIMAN DAN PROSES KREATIF PENCIPTAAN

- Arthur S. Nalan** | Catatan Seorang Homocreator: Menulis Lakon, Lakon ‘Carangan’, Pertunjukan Teater Wayang Kontemporer — 405
- Kasidi Hadiprayitno** | Penciptaan Wayang Lakon Drupadi Dewi Bumi dan Kesuburan — 427
- I Wayan Dana** | Membaca Ulang “Metode I Mario” Mencipta Tari Kebyar — 440

EPILOG

- I Made Bandem** | Metodologi Penciptaan Seni — 457



❧ Prolog ❧





Pengalaman Menyutradarai Teater Perempuan “Pilihan Pembayun” (Teater Kini Berbasis Tradisi)

Yudiaryani

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pengantar

Awalnya adalah Riset

Pertunjukan teater *Pilihan Pembayun* awalnya merupakan kegiatan penelitian Hibah Kompetensi tahun 2011 yang dikelola, pada waktu itu, oleh Direktorat Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Penelitian tersebut merupakan keinginan saya merancang suatu kerja penyutradaraan dengan metode, sistem dan teknik Mini Kata. Penyutradaraan Mini Kata menguji coba relasi dan komparasi sumber-sumber teater tradisi dan teater modern. Demikian juga, saya menggunakan konsep Mini Kata untuk menafsir ulang cerita tentang Pembayun, menjadi naskah drama *Pilihan Pembayun*.

Sebagai sebuah metode, Mini Kata membantu keinginan saya mengimplementasikan ide tentang *Pilihan Pembayun* melalui penyutradaraan teater kini berbasis tradisi. Keinginan tersebut terdorong oleh langkanya penciptaan pertunjukan teater melalui riset, yaitu riset akademik yang menggabungkan berbagai elemen teater modern dan elemen teater tradisi untuk menjadi wujud teater kini. Saya berharap dengan penggabungan keduanya pertunjukan *Pilihan Pembayun* akan selaras dengan citarasa penonton masa kini. Saya mengambil elemen-elemen pertunjukan tradisi dari gerak *Bedhaya*, tembang Jawa, gerak silat, komposisi Ketoprak, sedangkan elemen-elemen pertunjukan modern

adalah dari gerak dan komposisi Mini Kata, gerak *hip-hop*, gerak *inner acting* seting minimalis, dan panggung prosenium.

Istilah “Mini Kata” pertama kali dicetuskan oleh seorang penyair dan jurnalis, Goenawan Mohamad ketika menyaksikan pertunjukan nomor-nomor improvisasi tahun 1968 oleh WS Rendra, setelah kepulangannya dari Amerika tahun 1967 (Yudiaryani, 2015:3-4). Rendra memperkenalkan nomor-nomor tersebut—yang disebut Goenawan Mohamad—sebagai pertunjukan Mini Kata. Nomor-nomor improvisasi tersebut hanya mengutamakan gerak indah yang berupa imaji dengan komposisi panggung sederhana dan akting tanpa dialog, hanya dengan bunyi ujaran “bip bop...bip bop” dan desisan “zzz...zzz”. Bentuk ini merupakan suatu usaha kesadaran akan keterbatasan dunia verbal—sebuah kehendak puisi untuk menghindarkan diri dari kecerewetan kata-kata dan sedapat mungkin langsung menggambarkan suatu situasi. Pada saat pertama kali pertunjukan Mini Kata ditampilkan, banyak menumbuhkan pro dan kontra penonton, karena saat itulah untuk pertama kalinya mereka menyaksikan teater modern tanpa naskah drama.

Pertunjukan Mini Kata menjadi populer dan digemari oleh anak-anak muda di tahun 70-an. WS Rendra dan Mini Kata menjadi kajian disertasi saya tahun 2007. Meskipun dianggap sebagai suatu metode pelatihan, gerak Mini Kata mampu menjadi suatu pertunjukan teater dengan dihadiri penonton. Riset penciptaan teater melalui metode Mini Kata menggeser cara saya menyutradarai teater dari yang semula berbasis pada pelatihan semata, menjadi berbasis pada training–pelatihan–workshop– pertunjukan. Jika sebelumnya saya hanya tertarik dengan teater kata-kata, saat ini saya menyutradarai *Pilihan Pembayun* dengan menggabungkan *acting*, *singing*, dan *dancing*.

Inspirasi Masa Lalu dan Masa Kini

Dalam sebuah buku berjudul *An Invitation to the Theatre* tulisan Kernodde (1967: 5-6) dinyatakan bahwa perjalanan pertunjukan teater dari tahun ke tahun dari suatu masa ke masa berikutnya hingga masa kini merupakan suatu perjalanan revitalisasi. Kernodde membaginya ke dalam enam cara tampilan, yaitu realisme dalam wujud *well made play*, dua modifikasi awal realisme dinamakan “realisme terseleksi” dan “realisme terstilisasi” yang muncul tahun 1920-an, dan tiga cara pergulatan dengan realita yang penting yang berkembang di tiga dekade terakhir, yaitu realisme abstrak, realisme dongeng Timur, dan realisme epik. Realisme di abad ke-19 menjadi kelanjutan dari romantisme abad sebelumnya, dan kemudian beralih menjadi peristiwa ‘di sini’ dan ‘saat ini’, dari imajinasi fantasi perjalanan

beralih pada kajian jurnalistik bagaimana masyarakat hidup, dari spekulasi idealistik beralih pada ketertarikan pragmatik dengan persoalan-persoalan aktual, dari kemegahan pangeran dan pahlawan beralih pada perjuangan masyarakat biasa. Dari keenam tampilan tersebut terdapat elemen pertunjukan yang hilang dan ada elemen baru yang muncul, dan ada elemen panggung yang saling bergabung, dan ada elemen yang berubah bentuk. Saya melakukan proses penyutradaraan teater *Pilihan Pembayun* berada dalam dinamika keenam tampilan tersebut.

Dengan konsep revitalisasi teater semacam itu, saya mengerjakan suatu proses “bongkar pasang”, yang dalam bahasa ilmiahnya suatu kesadaran dekonstruksi. Bagi saya, semua karya seni teater pasti mengalami dekonstruksi, karena seni pertunjukan teater sifatnya sesaat; setiap malam pertunjukan mati. Jika pertunjukan berlangsung dua hari, maka pertunjukan malam pertama tidak akan sama persis dengan malam kedua. Menurut Munslow (1997: 125), kesadaran dekonstruksi tidak sekedar mengartikan masa lalu sebagai produk tekstual penyampai sejarah yang berbentuk narasi tertulis, tetapi narasi tertulis adalah bentuk penceritaan (*story telling*) yang juga menjadi model tekstual bagi masa lalu itu sendiri. Sebenarnya, sejarah tidak pernah ada sampai ahli sejarah menuliskannya dalam bentuk narasi tentang masa lalu. Artinya, bahwa bukan masa lalu yang ingin dipastikan, tetapi pesan di masa lalu lah yang ingin dipastikan oleh kesadaran dekonstruksi. Dengan demikian, saya memperlakukan masa lalu sebagai sebuah teks untuk diuji kemungkinan-kemungkinan maknanya. Oleh karena saat ini kita sering meragukan pesan yang pasti, maka bagi saya peristiwa di masa lalu adalah “kemungkinan-kemungkinan” pesan tentang masa lalu. Tidak seorang pun dapat mengklaim bahwa dirinya mengetahui masa lalu sebagai adanya. Kesadaran dekonstruksi dalam mencipta seni dengan seluruh kemungkinan-kemungkinan mendorong saya untuk terus melakukan bongkar pasang.

Kerja bongkar pasang dalam rangka menghidupkan kembali bentuk pertunjukan beserta nilai-nilai yang dikandungnya merupakan cara pula untuk mendekatkan pertunjukan *Pilihan Pembayun* pada cita rasa penonton kini. Sebagai pengajar dan sutradara teater, saya berada dalam lingkungan yang kondusif untuk berkarya seni. Jurusan Teater ISI Yogyakarta, tempat saya menimba ilmu dan seni, dikelilingi oleh atmosfer berkesenian. Berada di Jurusan Teater, setiap hari saya mendengar suara para aktor meneriakkan dialog-dialog dari sebuah naskah drama. Beranjak keluar dari Jurusan, di sebelah kiri terdengar bunyi gamelan, tembang-tembang Jawa dengan hentakan kaki penari lengkap dengan suara

para instrukturnya. Menoleh ke kanan, suara saxopone, drum, dan terompet yang terdengar dari Jurusan Musik Barat. Berjalan ke daerah sebelah selatan, akan terdengar bunyi gamelan dan suara para calon dalang melantunkan *suluk* dimulainya pergelaran wayang kulit. Bagi saya, suasana seni tradisi dan modern bergabung membangun imajinasi kreatif bagi siapa pun yang meresapinya.

Sebagai pelaku seni, saya tidak memiliki latar belakang tradisi yang kental. Saya dididik dengan latar belakang keluarga militer dan hampir tidak pernah menggeluti kesenian tradisi. Ayah saya yang militer selalu mengajarkan pada saya bagaimana sebagai warga negara Indonesia harus mencintai negaranya. Hampir setiap minggu, saya dan kakak-kakak saya diajak ayah untuk menonton film perang di bioskop. Sepulang menonton, ayah saya selalu menambah inspirasi kami terhadap nasionalisme dan heroisme. Kelak, suasana di masa kecil semacam itulah yang selalu menginspirasi kerja kreatif saya. Sikap egaliter, disiplin, dan kepatuhan merupakan cara saya untuk luruh setia pada profesi saya sebagai dosen dan seniman. Sikap menyukai tantangan ke depan juga merupakan ciri khas karakter anak militer. Salah satunya adalah membongkar kemandegan dan mencipta kebaruan. Sikap-sikap seperti itulah yang juga menyadarkan saya untuk tidak pernah meninggalkan nilai-nilai moral dan etika yang sudah mentradisi dalam lingkungan akademik saya. Bahwa apa yang terjadi di masa lalu, hal yang mentradisi adalah sesuatu yang layak untuk dipertimbangkan kembali. Bagi saya, seni tradisi kaya akan imajinasi dan luwes untuk “ditemplei” apa saja, dibongkar pasang pun seni tradisi bisa menjelma menjadi sebuah karya yang modern yang bisa dinikmati oleh penonton dari latar belakang sosial dan ekonomi yang berbeda-beda. Saya belajar menyerap tradisi melalui suasana kreatif, pergaulan antar kreator seni, irama kerja, dan diskusi akademik bersama teman sesama pengajar di Jurusan Teater dan Jurusan lain di lingkup Fakultas Seni Pertunjukan.

Menjadi Sutradara Teater Perempuan

Sering kita mendengar bahwa menyutradarai teater adalah “kerja” laki-laki. Artinya, bahwa teater adalah dunia laki-laki. Sangat jarang perempuan menjadi sutradara teater. Pada saat saya menjadi sutradara teater sekitar lima belas tahun yang lalu, tepatnya tahun 2000, hanya ada satu sutradara perempuan yang dikenal di Indonesia, yaitu Ratna Sarumpaet. Selain Ratna, saat itu, mungkin sayalah yang meneruskan jejaknya sebagai sutradara teater. Banyak pemeran perempuan, tetapi langka sutradara perempuan di panggung teater. Sutradara adalah seorang pemimpin, pembimbing, pelayan, dan juru taman bagi kelompoknya. Di masyarakat penganut sistem patriarki, sutradara adalah cerminan diri laki-

laki. Misalnya, latihan teater sering dilakukan di malam hari, dan sering saya menghantar pemain saya pulang malam hari. Banyak persoalan keluarga pemain menjadi materi diskusi saya dengan mereka. Saya dan pemain sering berlatih dari jam 5 sore hingga jam 12 malam. Pada tahun 2001, saya mendirikan Komunitas Teater Perempuan, yang kemudian tahun 2005 berubah menjadi Lembaga Teater Perempuan Yogyakarta. Lembaga ini berbicara tentang perempuan dan segala persoalan yang dihadapi perempuan, baik persoalan yang dihadapi secara domestik maupun persoalan secara publik. Melalui lembaga ini, saya dan teman-teman perempuan—mereka adalah kolega dan mahasiswa saya di Jurusan Teater dan seniman perempuan—berusaha menyuarakan rasa keterpinggiran kami dari mayoritas laki-laki di dunia teater. Konsep berteleter saya adalah tidak menjadikan teater perempuan sebagai teater “teriak”, tetapi teater “inspirasi” yang mengajak laki-laki bekerja sama. Teater saya adalah teater yang mengajak kaum perempuan untuk menjadi perempuan yang “tangguh”, yang tidak menadahkan tangan di bawah, tetapi menelungkupkan tangan di atas yang artinya selalu siap memberi bantuan tanpa selalu meminta. Tantangan bagi saya sebagai sutradara perempuan adalah bagaimana mewujudkan konsep, ide, tentang “perempuan” menjadi suatu bentuk pertunjukan teater berbasis jender. Saya memilih dan merancang panggung berdasarkan elemen-elemen panggung yang memang bisa dilakukan oleh perempuan, misalnya saya tidak akan menggunakan artistik panggung yang rumit, besar, dan berat. Saya lebih banyak memusatkan permainan drama dengan *inner acting realis* daripada drama dengan epik kolosal yang banyak pendukungnya. Maka dengan berbasis jender, gaya penciptaan teater modern saya yang berbasis tradisi akan menampilkan dan akan menumbuhkan apresiasi penonton tentang bagaimana selayaknya perempuan yang berkesenian.

Sebagai sutradara perempuan dan penggagas lahirnya Komunitas Teater Perempuan Yogyakarta tidak mudah menangani keberlanjutan komunitas tersebut. Banyak tantangan dan hambatan yang harus saya hadapi. Hambatan terbesar adalah pendanaan. Sebuah komunitas teater sangat bergantung pada pendiri sekaligus pemimpinnya. Mulai dari bentuk ekspresi garapan, audisi pemain, hingga pendanaan ditentukan oleh pendiri komunitas. Tidak heran ketika seorang pendiri/pemimpin komunitas berhenti karena sesuatu hal maka berhentilah aktivitas komunitas tersebut. Demikian juga yang terjadi pada komunitas saya hingga saat ini, yaitu Lembaga Teater Perempuan. Jika saya mendapat hibah penelitian, jika saya berhasil menabung dari gaji saya setiap bulan, jika saya mendapat sponsor dana, jika saya menerima naskah yang berpihak pada perempuan, jika saya dibantu pemain-pemain yang mau bekerja keras tanpa honor yang memadai, saya mampu menggarap sebuah pertunjukan teater. Saat

ini, ketergantungan sebuah komunitas teater terhadap pendirinya masih tinggi. Apalagi jika suatu komunitas teater yang tidak profesional, seperti lembaga Teater Perempuan Yogyakarta ini, tidak menempatkan karya kreatifnya sebagai suatu karya industri, maka pilihan agar tetap eksis adalah dengan semboyan – meniru Putu Wijaya – “gagah dalam kemiskinan”. Artinya, kami berlatih dahulu, kami berproses bersama dahulu, baru kemudian kami berpikir bagaimana mencari dana dan akan pentas di mana dan kapan. Kami mencipta dari titik nol hingga mewujudkan pertunjukan. Mirip dengan pola perburuan masyarakat primitif, yaitu dengan “magi simpatetik”. Meniru tarian kijang hingga binatang kijang datang mendekat dan kita tangkap. Begitulah kami “berburu” untuk menghidupi komunitas kami. Pertunjukan teater *Pilihan Pembayun* adalah contoh perburuan kaum perempuan yang berjalan dari Yogyakarta tahun 2012 dan 2013, lanjut ke Jakarta dan Singapore tahun 2014, hingga ke Surabaya tahun 2015.



Gambar 1. Dari kiri ke kanan: Pembayun menyamar sebagai Ledhek Madusari. Inten Pawestri adalah panglima perang Perdikan Mangir. Sekar Dadu adalah panglima perang Mataram.

Adegan ini merupakan cerminan dari gaya pertunjukan teater kini berbasis jender. Spektakel adegan menunjukkan ketangguhan seorang tokoh perempuan, yaitu Pembayun, Sekar Dadu, dan Inten Pawestri.

Pembahasan

Cerita tentang *Pembayun* menjadi Naskah *Pilihan Pembayun*

Awal penciptaan *Pilihan Pembayun* memang cukup idealis, yaitu ingin menyutradarai teater modern berbasis riset. Risetnya adalah tentang nilai-nilai tradisional dalam cerita tutur untuk diwujudkan kemudian menjadi bentuk teater modern yang mampu diterima oleh penonton masa kini. Setelah riset penciptaan di tahun 2012, pertunjukan teater *Pilihan Pembayun* dipentaskan di Jurusan Teater ISI Yogyakarta tahun 2013, dan kemudian di tahun 2014 *Pilihan Pembayun* dengan bantuan dana dari Dinas Kebudayaan DIY dipentaskan di Jakarta, dan mendapat kesempatan unjuk kebolehan di ajang *The 8th Asia Pacific Bureau Theatre Schools Festival & Directors Conference*, yaitu pertemuan seluruh sekolah teater se Asia Pasifik yang tahun itu diselenggarakan di LASALLE College of the Arts Singapore. Di akhir tahun 2015, untuk melaksanakan program Fakultas Seni Pertunjukan, *Pilihan Pembayun* digelar kembali di Taman Budaya Cak Durasim Surabaya. Dengan format yang agak berbeda dengan sebelumnya, yaitu dengan suasana Ludruk dan Saweran, *Pilihan Pembayun* mendapatkan apresiasi yang bagus. Berkat promosi di media internet, dan juga melibatkan peran serta alumni teater dan tari di Jawa Timur, pertunjukan teater *Pilihan Pembayun* disaksikan sekitar 800 penonton yang terdiri dari siswa SMA, mahasiswa, umum, dan seniman di Jawa Timur. Dengan demikian proses penciptaan teater *Pilihan Pembayun* mengalami perjalanan panjang dan melelahkan. Berawal dari riset di ruang studio teater dan berjalan jauh dari Jogjakarta, Jakarta, Singapore, dan berakhir di hadapan penonton Surabaya. Saya tidak tahu kemana lagi *Pilihan Pembayun* akan mengembara.

Pada saat penelitian dirancang, saya menggunakan cerita sejarah yang populer di masyarakat, yaitu kisah tentang *Pembayun* dan *Mangir*. Kisah *Pembayun* dan *Mangir*, hampir dapat disamakan dengan kisah *Romeo dan Juliet* di Barat, sering digunakan untuk menunjukkan bagaimana penguasa di Mataram memperlakukan perdikan di sekitarnya untuk tunduk dan mengakui kekuasaan Mataram. Tema politik sering dilekatkan terhadap kisah tersebut. Dalam penelitian ini, saya menampilkan tema yang jarang diperbincangkan, yaitu tentang pergolakan batin seorang perempuan. *Pembayun* harus memilih apakah dia mengikuti pesan bapaknya atau mengikuti rasa cintanya terhadap suami.

Di bawah ini terdapat perbedaan dua versi cerita, yaitu antara cerita *Pembayun* yang selama ini dipercaya oleh masyarakat dan cerita *Pilihan Pembayun* sebagai versi cerita saya dan pendukung Lembaga Teater Perempuan Yogyakarta.

Tabel 1. Dua versi cerita, *Pembayun* dan *Pilihan Pembayun*

Sinopsis <i>Pembayun</i>	Sinopsis <i>Pilihan Pembayun</i>
<p>Cerita: Panembahan Senopati Raja I Kerajaan Mataram merasa resah karena Mataram masih belum mampu menaklukkan wilayah Perdikan Mangir. Atas saran Penasehatnya, wilayah Mangir hanya bisa ditaklukkan dengan cara halus. Akhirnya diputuskan menjalankan siasat <i>mbarang ledhek</i>. Rara Pembayun putri Panembahan Senopati diperintahkan menyamar sebagai ledhek untuk mbarang diiringi pengawal terpilih sebagai niyaganya. Rombongan ledhek sebelum berangkat mampir dulu ke Sendang Kasihan menjalani ritual pengasihannya bagi Rara Pembayun agar menjadi ledhek yang menarik. Ketika rombongan sampai di wilayah Mangir segera disambut oleh rakyat dengan suka cita. Berita tentang ledhek cantik sampai ke telinga Mangir Wanaboyo. Akhirnya Mangir melamar dan menikahi ledhek Pembayun. Ki Ageng sangat bersukacita, ia mengadakan pesta besar-besaran ketika kandungan istrinya genap 7 bulan (mitoni). Di malam Mitoni itulah dengan berat hati Pembayun menceritakan bahwa dirinya adalah putri Panembahan Senopati. Atas bujukan Pembayun, akhirnya Mangir datang menghadap Panembahan Senopati di Mataram. Kedatangan Mangir di Mataram disambut meriah, oleh karenanya beliau dilarang membawa senjata karena itu pisowanan keluarga. Saat Ki Ageng Mangir sungkem dikaki Panembahan Senopati, maka segera Panembahan Senopati membenturkan kepala Mangir pada watu gilang, Mangir tewas dengan kepala hancur. Ia dikubur dengan separo badan di luar dinding istana separuh lagi di dalam istana sebagai simbol musuh sekaligus menantu.</p> <p>Tokoh:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembayun 2. Adisara 3. Baru Klinthing 	<p>Cerita: Panembahan Senopati Raja I Kerajaan Mataram merasa resah karena Mataram belum mampu menaklukkan wilayah Perdikan Mangir. Senopati memikirkan cara agar dapat menaklukkan pemimpin Perdikan, Ki Ageng Mangir Wanabaya. Strategi <i>mbarang tledek</i> dirancang, dan diutuslah Nyi Adisara bersama dengan putrinya Pembayun menyamar sebagai <i>tledek</i>. Mangir adalah Perdikan yang subur dan demokratis. Ki Ageng Mangir Wonoboyo dicintai oleh rakyatnya. Dengan cinta, Ki Ageng Mangir menikahi Madusari. Namun penyamaran Pembayun terbongkar oleh senopati kepercayaan Mangir, Inten Pawestri. Pembayun dan Mangir bertengkar hebat. Nyi Sepuh segera mengatur siasat bersama dengan Baru Klinting ketika hendak mengantar pulang Pembayun ke Mataram. Mangir menyamar sebagai Baru Klinting, demikian juga sebaliknya. Pada saat Mangir sujud di kaki Senopati, dan ketika Senopati akan membenturkan kepala Mangir di singgasananya, terjadi perlawanan dari Baru Klinting yang menyamar sebagai Mangir. Di tengah perkelahian, Panembahan Senopati mengenali Baru Klinting adalah anak kandungnya. Penyatuan Mataram dan Mangir berada di tangan Baru Klinthing, yaitu penyatuan Merapi dan laut Kidul. Pembayun memilih pergi bersama Mangir untuk menyongsong masa depan. Senopati, di satu sisi, harus melepas putrinya. Di sisi lain, ia harus membunuh anaknya sendiri.</p> <p>Tokoh:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembayun → Ledek Madusari 2. Adisara → Nyai Pinjung 3. Nyai Sepuh (Ni Ayu Paker) 4. Inten Pawestri (tokoh rekaan) 5. Sekar Dadu (tokoh rekaan) 6. Baru Klinthing

Inten Pawestri merupakan tokoh rekaan yang dimunculkan sebagai tokoh yang mampu merealisasikan konsep-konsep pertahanan bagi Perdikan Mangir. Inten Pawestri secara harafiah berarti intannya perempuan. Ia dimaksudkan sebagai lambang seorang perempuan yang patut menjadi teladan, karena ia cantik, cerdas, teguh pendirian dan berkilau seperti permata batu intan. Batu intan tidak hanya indah namun juga keras bahkan mampu membelah kaca. Inten Pawestri memperlihatkan kekerasan hati dan ketangguhan jiwa. Seorang perempuan dapat menjadi sekeras intan dan selembut sutra. Sekar Dadu merupakan tokoh rekaan yang berfungsi sebagai kepanjangan tangan Nyai Adisara, panglima perang Mataram. Sesuai tugas-tugasnya sebagai telik sandi yang tangguh, nama Sekar Dadu berarti bunga berwarna *dadu* (jingga). Ia merupakan setangkai bunga yang cantik, cerdas penuh muslihat dan pandai olah kanuragan. *Dadu* atau jingga merupakan warna mencolok namun susah dikelompokkan ke dalam warna-warna legendaris semacam putih (untuk melati atau menur), atau merah (untuk mawar atau rose). Bunga-bunga warna *dadu* atau jingga biasanya tumbuh sebagai semak-semak liar semacam bunga *telekan* (*lantana sp*), atau *kenikir* (*tembelek ayam*). Warna dadu atau Jingga merupakan warna mistis yang mengancam, sesuai tugas dari tokoh Sekar Dadu sebagai eksekutor di lapangan. Tokoh Baru Klinthing juga merupakan tokoh rekaan dengan tafsir baru. Baru Klinthing secara tradisi berwujud tombak sakti. Tombak yang terjadi dari lidah ular yang dipotong tersebut menghidupkan kembali kisah tombak Baru Klinthing dalam legenda *Rawa Pening*, atau kisah Ajisaka. Di dalam legenda atau dongeng rakyat pengulangan tema atau motif sering dilakukan dengan tujuan untuk mendukung angan-angan kolektif komunitas. Dikisahkan bahwa tokoh Baru Klinthing merupakan simbol dari hasil hubungan gelap Ki Ageng Mangir II dengan Ni Ayu Sunti dengan kisah Ni Ayu Sunti memangku pisau yang dipinjamnya dari Ki Ageng Mangir II, sehingga pisau tersebut melesak masuk ke dalam rahimnya dan jadilah ia hamil. Kelak Ni Ayu Sunti melahirkan anak bernama Baru Klinthing. Tokoh Baru Klinthing merupakan tokoh simbol, tidak berwujud tombak, melainkan manusia cacat. Sebuah kerajaan selalu memiliki abdi *palawija* yakni orang-orang cacat, yang sesungguhnya merupakan ‘pelengkap’ kekuasaan. Perdikan Mangir memiliki Baru Klinthing. Abdi *palawija* yang cacat dipercaya dapat menolak bala dan menjadi perantara supranatural pada kekuatan Dzat Maha Tinggi, karena di balik kecacatan tersembunyi anugerah keilahian.

Di dalam *Pilihan Pembayun* tokoh Baru Klinthing menjelma menjadi sosok penting yang bijak, strategis, dan sakti mandraguna. Namun tokoh ini tetap menyandang wujud yang tidak tampak normal, yaitu “*kembar dampit*”. Satu mewujud dan satunya tidak mewujud; terkadang tampak satu orang dan kadang

tampak dua orang. Ide tentang “*kembar dampit*” tersebut ingin menegaskan tentang peran masa lalu dan masa depan Baru Klinthing yang merupakan anak Merapi, penjaga kota Mataram di sisi utara. Baru Kinthing adalah masa lalu yang menjadi dasar bagi gerak Pembayun dan Mangir ke masa depan. Pembayun dan Mangir adalah masa depan, sedangkan Baru Klinting adalah masa lalu. Keduanya tidak dapat dipisahkan, karena fungsi dan perannya saling mendukung.

Tokoh Pembayun menyamar menjadi Ledhek Madusari. Nama Madusari berarti intisari madu. Madu merupakan cairan nektar yang sangat manis dan berkasiat, apalagi intisari yang dikandungnya. Nama tersebut menyiratkan karakter seorang *ledhek* yang cantik manis, luwes, dan selalu sedap dipandang dalam segala gerak tarian, *solah bawa*, dan budi bahasanya. Ia tidak sekedar menarik secara lahiriah namun juga memancarkan daya tarik magis yang menawan sekaligus memiliki nilai guna yang luarbiasa bagi Mataram.



Gambar 2. Pembayun menyamar menjadi Ledhek Madusari ketika bersama pengiringnya berangkat menuju Perdikan Mangir

Tokoh Nyai Adisara adalah selir Panembahan Senopati, ibu Pembayun. Ia merupakan teluk sandi yang hebat yang dimiliki Mataram, sehingga ia pernah diutus untuk tugas perdamaian ke wilayah Madiun. Tokoh Adisara menyamar menjadi Nyai Pinjung. *Pinjung* dalam istilah Jawa merupakan cara memakai kain dari dada sampai ke bawah tanpa memakai stagen. *Pinjungan* biasanya dilakukan

ketika para perempuan mandi baik di sungai, di sumur atau pun di sendang, bukan di *pakiwan* (kamar mandi). Adisara dimaksudkan sebagai simbol orang yang bersedia dan siap untuk 'klebus' (basah benar karena air), siap menanggung segala resiko, dan terjun langsung menghadapi segala tugas dan masalahnya. Nyai Pinjung merupakan orang yang bersedia melakukan apa pun demi junjungannya Panembahan Senopati.

Nyai Sepuh merupakan nama dari tokoh Ni Ayu Paker, yakni ibunda dari Ki Ageng Mangir Wonoboyo III (atau Ki Ageng Mangir IV). Disebut sebagai Nyai Sepuh karena Ibunda Mangir Wonoboyo III ini merupakan 'ibu Suri' bagi Tanah Perdikan Mangir. Beliau seorang perempuan yang cerdas, matang dan bijaksana yang mampu menjadi sesepuh tanah Perdikan Mangir. Strategi Nyai Sepuh menyelamatkan Mangir dari pembunuhan yang telah dirancang Senopati. Baru Klinthing harus menggantikan Mangir yang tewas di tangan Senopati. Baru Klinthing melakukan dharma, dan ia *moksa*.

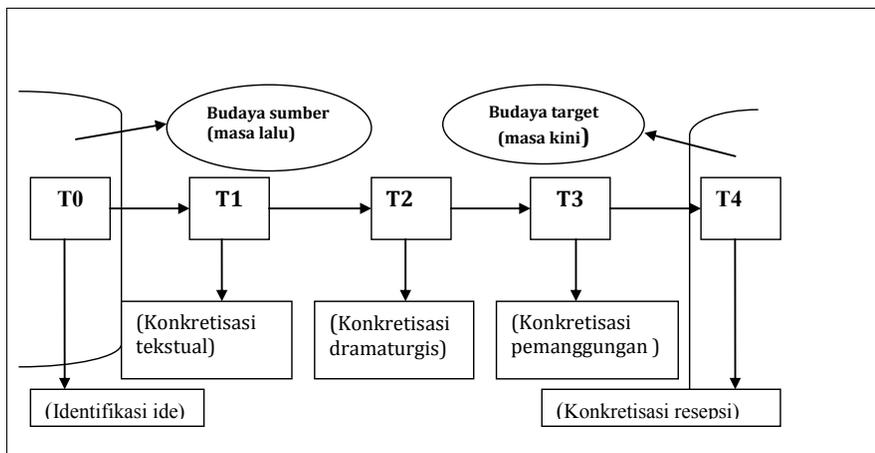
Dengan menafsirkan cerita *Pembayun* menjadi *Pilihan Pembayun* saya ingin menunjukkan bahwa hidup tidak sekedar menjalankan *laku*, tetapi hidup adalah dan menjadi pilihan-pilihan seperti yang dihadapi baik Senopati, Mangir, maupun Pembayun. Pada saat kita sudah menentukan pilihan, maka hidup adalah perjuangan mempertahankan pilihan. Pilihan yang dilakukan Pembayun menjadi kontekstual saat ini. Setelah pertunjukan *Pilihan Pembayun* usai, banyak orang yang mengatakan bahwa tokoh-tokoh perempuan dalam pertunjukan sangat kuat karakternya dan tangguh dalam sikap dan tindakannya. Memang sedari awal, dasar kerja kreatif saya pada "persoalan-persoalan perempuan". Dapat dikatakan bahwa beberapa karya penyutradaraan saya, seperti pertunjukan teater *Perempuan Nagari*, *Vagina Monolog*, *Konde yang Terburai*, dan *Pilihan Pembayun* berpihak pada perempuan. Saya berusaha menampilkan persoalan perempuan sekaligus solusi untuk menghadapinya. Persoalan perempuan yang pernah saya tampilkan di antaranya, kekerasan dalam rumah tangga, konflik ekonomi antara suami dan istri, ketidakadilan dan keterpinggiran yang dialami perempuan dalam ranah publik, ketidakmampuan perempuan berbicara tentang dirinya yang tersakiti.

Riset dan Pendekatan Teoretik

Kita kembali kepada riset penyutradaraan *Pilihan Pembayun*. George R. Kernodde (1967: 354-355) menyatakan bahwa suatu pertunjukan teater adalah hasil dari pelaku seni merelasikan dan mengkomparasikan struktur dan tekstur pertunjukan. Struktur pertunjukan adalah tema, plot, dan penokohan. Tekstur pertunjukan adalah dialog, suasana/irama, dan spektakel. Relasi dan komparaasi

merupakan proses perubahan bentuk dari struktur menjadi tekstur. Tema, plot, dan penokohan adalah isi, konten, atau pesan pertunjukan. Pada saat ketiganya hadir di atas panggung, maka yang disaksikan oleh penonton adalah bentuk dialog, suasana, dan spektakel. Penyutradaraan *Pilihan Pembayun* adalah relasi dan komparasi struktur dan tekstur tradisi dengan struktur dan tekstur teater modern. Untuk mewujudkan relasi dan komparasi keduanya, saya bekerjasama dengan koreografer-koreografer dari Jurusan Tari, yaitu Daruni dan Iwan Dadijono, dan komposer dari Jurusan Etnomusikologi, yaitu Warsana Kliwir.

Mendasari langkah-langkah penciptaan *Pilihan Pembayun*, saya menggunakan teori transmisi Patrice Pavis (1992: 138—139). Pavis membuat skema tentang bagaimana perjalanan pertunjukan teater yang dimulai dari identifikasi ide budaya sumber sebagai dasar penciptaan hingga menjadi pertunjukan teater, dan yang kemudian ditanggapi atau diresepsi penonton. Teori transmisi Pavis menunjukkan rute perjalanan kreatif pertunjukan teater sebagai berikut:



Tahap Nol (T0) adalah Mengidentifikasi Ide Dasar Penyutradaraan

Tahapan Nol merupakan identifikasi ide dalam ranah budaya sumber. Ide masih abstrak dan berada di angan dan pikiran seniman sehingga ide ini belum memiliki wujud yang jelas. Melacak budaya sumber dilakukan dengan menganalisis kekhasannya atau ciri-ciri khasnya, baik dari idiom bentuk maupun pesan yang dikandungnya. Mendekatkan kekhasan bentuk budaya sumber dengan kekhasan budaya target secara kontekstual. Kontekstualisasi budaya sumber memperkaya bobot ‘pesan’ bagi resepsi penonton.

Di tahapan ini, saya berusaha memahami budaya Jawa di Yogyakarta. Tahapan ini dapat digunakan sebagai cara menemukan cerita lisan dengan pesan-pesannya yang hidup di masa lampau dan berkembang di masyarakat. Dapat dikatakan bahwa cerita *Pembayun* memiliki beberapa kekhasan Yogyakarta. Sejarah Mataram Kuna dan Mataram Islam, serta cerita tentang *Mangir-Pembayun* dengan kisah cinta mereka dan juga semangat bela negara dari Mangir dan Pembayun menjadi bagian yang selalu kami diskusikan dalam proses pelatihan. Terutama bagian bagaimana sulitnya Pembayun memilih antara kehendak ayahnya ataukah suaminya yang harus diikuti. Dalam keyakinan beragama saya, Islam menempatkan perempuan di sisi suaminya, sehingga di adegan terakhir tidak ada adegan tewasnya Mangir di tangan Panembahan Senopati. Bukan Mangir yang terbunuh tetapi Baru Klinthing. Mangir melarikan diri bersama dengan Pembayun. Adegan akhir tersebut dimaknai bahwa Mangir-Pembayun adalah masa depan yang harus diperjuangkan dan dilestarikan. Bahwa penyatuan trah kasultanan Mataram dengan trah kerakyatan Mangir adalah wujud sejatinya masyarakat Yogyakarta. Bagi saya, Yogyakarta adalah daerah yang multikultur dengan beragam etnis dan budaya yang mampu hidup berdampingan. Masyarakat Yogyakarta dikenal sebagai masyarakat penuh toleransi terhadap berbagai perbedaan.

Pada saat elemen-elemen budaya Jawa disepakati menjadi sumber ide garapan, saya kemudian berdiskusi dengan Iwan dan Daruni bagaimana mengimplementasikannya menjadi suatu gerak, yang bagi saya, bukan gerak suatu struktur tari Jawa tetapi gerak yang bebas, gerak yang “menarik” isi hati. Jika dengan istilah Mini Kata, gerak tersebut adalah gerak naluri, yaitu gerak yang mampu berdialog tidak hanya melalui verbal tetapi juga melalui batin aktor. Gambar di bawah ini merupakan proses pencarian bentuk gerak yang mampu mengekspresikan perasaan, emosi, dan batin tokoh. Gerak-gerak tersebut bersifat spontan. Banyak gerak yang mereka temukan. Penemuan-penemuan tersebut kemudian ditransfer kepada penari dan juga aktor di saat proses latihan.

Tahap Pertama

Tahap Pertama (T1) adalah mengobservasi elemen artistik budaya sumber. Tahapan ini merupakan *textual concretization* (konkretisasi tekstual), yaitu usaha seniman mengkonkretkan gagasan melalui wujud artistik. Cara yang dilakukan adalah mencari keutamaan nilai-nilai budaya sumber yang pernah dikenali. Misalnya, makna kisah *Pembayun* yang menjadi pesan yang disampaikan seniman kepada penonton. Tahap pertama ini merupakan konkretisasi gagasan ke dalam

bentuk artistik, yaitu pemindahan nilai-nilai budaya sumber melalui pemilihan teknik dan materi untuk membuat suatu model tampilan.

Bentuk panggung prosenium menjadi pilihan saya, karena saya ingin meletakkan satu unit level persis di area tengah permainan. Di titik tengah panggung adalah area panggung terkuat, sehingga akan memudahkan penonton berkonsentrasi menonton pertunjukan. Kemudian satu layar putih vertikal tergerai di atas level. Layar putih berfungsi sebagai eksit dan entrans tokoh, terutama tokoh supranatural seperti pasukan lampor Merapi dan Ratu Kidul.



Gambar 3. Bentuk area permainan aktor di tengah panggung pertunjukan



Gambar 4. Adegan pembuka meletusnya gunung Merapi dengan pasukan lampor

Tahap Kedua

Tahap Kedua (T2) adalah mewujudkan perspektif pencipta. Tahapan ini merupakan tahapan *dramaturgical concretization* (konkretisasi dramaturgi), yaitu usaha penyesuaian antara eksplorasi seniman dengan perspektifnya. Di dalam tahapan ini, beragam konteks mulai diperhitungkan seniman. Konteks budaya target mulai ditanggapi seniman. Seniman memilih materi dan teknik penciptaan untuk mengkonkretkan elemen-elemen pertunjukan. Cita rasa penonton diamati cermat. Kecenderungan selera estetis penonton menjadi bahan pertimbangan kreativitas seniman. Di dalam tahapan ini, kreativitas penciptaan secara pertunjukan mulai mendapat bentuknya.

Penyutradaraan dengan kolaborasi ragam konvensi seni saya sebut sebagai *Teater Mix-Text*, yaitu teks yang memungkinkan ditampilkan kembali ke dalam bentuk “seolah-olah”. Maka saya menyebut garapan saya sebagai kolaborasi gerak “seolah Bedhaya (Bedhayan)”, “seolah Minikata (Minikata-an)”, “seolah HipHop (Hip-Hopan)”. Gerak *Bedhayan* memiliki konsep penyatuan antara makro dengan mikro kosmos. Keaktoran membutuhkan konsep tersebut dalam pencarian karakter peran. Gerak *Minikata-an* memiliki konsep mengolah gerak naluri yang

mampu memperkaya dialog menjadi suatu keindahan tersendiri. Gerak *Hiphopan* menjadi konsep gerak yang dinamis sekaligus ritmis dan kontekstual. Ketiganya diharapkan mampu memperkaya bentuk pertunjukan teater *Mix-Text Pilihan Pembayun*, baik dari keaktoran, penyutradaraan, artistik, dan musik.



Gambar 5. Adegan latihan Mini Kata. Konsep melingkar ditampilkan dengan pemeran-pemeran utama duduk melingkari seting di bagian tengah panggung. Gerakan terjadi secara bersamaan. Pemeran bergerak, berdialog, dan menembang. Pemeran melingkar bergerak halus tanpa suara, dan ketika gilirannya tampil, mereka akan masuk dalam lingkaran.

Pertunjukan *Pilihan Pembayun* adalah hasil penafsiran saya terhadap cerita Pembayun. Agar pertunjukan ini disukai penonton, maka saya berusaha memasukkan elemen-elemen yang disukai penonton. Di Yogyakarta, penonton dari kelas tertentu masih menikmati tari *bedhaya*. Bahkan para penari klasik Jawa selalu mengimpikan anak perempuan mereka kelak menjadi penari *bedhaya*. Maka gerak tari *bedhaya* akan masuk menjadi elemen pertunjukan. Iwan, sang koreografer, menyebutnya dengan gerak *bedhayan*, bukan gerak murni *bedhaya* tetapi “seolah-olah *bedhaya*”. Anak-anak muda masa kini menyukai gerak *hiphop* yang terinspirasi oleh penari *hiphop* di Amerika. Saya juga ingin agar ada elemen gerak *hiphop* di adegan para *ledhek*. Gerak *hiphop* adalah gerak yang

energik penuh dengan luapan emosi dan saya pikir sesuai dengan gerak energik para *ledhek*. Gerak emosi penari *ledhek* yang dulu ditarikan dengan gerak tari kerakyatan, untuk pertunjukan *Pilihan Pembayun* ditarikan dengan gerak *hiphop*. Gerak Mini Kata dilakukan para aktor ketika menampilkan gejolak hati Mangir dan Pembayun. Pada saat penyamaran Pembayun menjadi *ledhek* Madusari terbongkar, marahlah Mangir dan terjadi pertikaian sengit yang hampir adu fisik. Gerak Mini Kata yang berbasis pada gerak naluri tampil di panggung bersama dengan dialog yang mereka ucapkan.



Gambar 6. Latihan pencarian gerak dan emosi Panembahan Senopati ketika menyampaikan hasratnya menguasai Perdikan Mangir.



Gambar 7. Latihan pencarian gerak dan emosi Ratu Kidul ketika memberi wejangan pada Panembahan Senopati.

Adegan Mini Kata adalah puncak adegan pertunjukan *Pilihan Pembayun*. Saya selalu menyampaikan pada mahasiswa penyutradaraan, bahwa setiap karya penyutradaraan harus ada adegan-adegan *masterpiece* (unggulan). Adegan inilah yang tidak akan pernah dilupakan oleh penontonnya. Seorang sutradara harus merancang dengan baik pengadeganan, agar penonton mampu mengikuti alur ceritanya. Kejutan dramatik, baik melalui kekuatan akting pemeran maupun permainan lampu dan musik harus berkelindan di setiap adegan tanpa diduga penonton. Pengadegan yang mampu dirancang dengan irama “*kendho-kenceng*” menjadi pula bagian dari pertunjukan. Videografi ditampilkan untuk menunjukkan adegan meletusnya Gunung Merapi dan sebagai simbol kelahiran bayi “aneh” Baru Klinthing. Videografi gelombang besar dan deburan ombak Laut Selatan—tampak seolah akan menelan penonton—mengiringi kedatangan tokoh Ratu Kidul untuk me-wisuda Pembayun menjadi Ledhek Madusari. Saya merasakan bagaimana kerjasama yang indah antara sutradara, koreografer, komposer, dan videografer menyebabkan adegan Mini Kata tampil begitu spektakuler. Seperti yang dikatakan Kernodde bahwa keindahan sebuah pertunjukan teater adalah ketika seluruh pendukung berhasil mengkolaborasikan dengan baik dialog, irama, suasana, dan spektakel.



Gambar 8. Gerak Hiphop-an para Ledhek ditampilkan di Yogyakarta (kiri) dan di Jakarta (kanan)



Gambar 9. Gerak Bedhayan ditampilkan di Yogyakarta (kiri) dan ditampilkan di Jakarta (kanan)

Tahap Ketiga

Tahap ketiga (T3) adalah mentransfer ide menjadi wujud panggung. Tahapan ini merupakan usaha mendekatkan perspektif seniman dengan penerimanya, yaitu dengan cara memodifikasi bentuk tradisi atau bentuk yang telah ada, dan bentuk modern atau bentuk yang baru tercipta. Gaya penciptaan akan mewujudkan dengan jelas, sehingga metode penciptaan seniman pun sebagai ciri khas dirinya tampil di atas panggung.

Saya menyutradarai kisah menarik bak Romeo dan Juliet tersebut dengan menggabungkan beragam konvensi seni pertunjukan yang telah kita kenali bersama, di antaranya gerak Mini Kata, gerak tari *bedhaya*, gerak HipHop, *inner acting* realis, musik diatonik-pentatonik, dan bentuk panggung stilisasi. Naskah yang akan menjadi dasar garapan berjudul *Pilihan Pembayun*, karya Hirwan Kuardhani. Tafsir lain dari cerita tersebut adalah bahwa bukan Mangir yang dibunuh Panembahan Senopati, tetapi Baru Klinthing yang adalah anak gelap Panembahan sendiri. Kemana Mangir? Dan Juga Pilihan Pembayun? Atas seijin Panembahan Senopati, Pembayun dan Mangir lari dari kekacauan perang Mataram-Mangir. Agama Islam memang mengatur bahwa istri harus patuh pada suami, tentu saja suami yang juga patuh pada agama. Dari sudut pandang inilah, tafsir *Pilihan Pembayun* memberi wujudnya.



Gambar 10. Adegan rakyat Perdikan Mangir: Rakyatnya rukun dan panen selalu berlimpah.

Dalam pertunjukan *Pilihan Pembayun*, semua pemain memainkan 3-4 karakter tokoh. Misalnya, pemain yang berperan sebagai Baru Klinthing berperan sebagai penari *ledhek* dan pengendang. Pemain yang berperan sebagai penari *bedhayan* berperan juga sebagai penari *ledhek* dan prajurit. Penari *bedhayan*, prajurit perempuan, dan rakyat Perdikan Mangir diperankan oleh pemain yang sama. Oleh karena bentuk pertunjukan epik semacam ini memang membutuhkan tokoh-tokoh figuran yang cukup banyak, maka untuk mengurangi jumlah pemain dilakukan multikasting, kecuali bagi aktor yang memainkan tokoh Mangir, Pembayun, Panembahan Senopati dan Nyai Adisara. Melalui cara tersebut, yaitu multitasking pemeran, akan memudahkan pertunjukan ditampilkan oleh siapa pun keliling di kota mana saja dan untuk peristiwa apa saja.

Tahap Keempat

Tahap keempat (T4) adalah menakar tanggapan atau resepsi penonton. Tahapan ini merupakan konkretisasi penerimaan, yaitu ujicoba seniman mendekatkan konkretisasi penciptaan elemen-elemen pertunjukannya kepada citarasa penontonnya. Cita rasa penonton bertemu dengan cita rasa seniman. Terjadi pertemuan antara kreativitas artistik seniman dan kualitas estetis penonton.



Gambar 11. Pengadeganan Mini Kata dalam adegan terbukanya penyamaran Pembayun (kiri), dan adegan cinta kasih Mangir dan Pembayun (kanan).

Pertunjukan Teater Mix Text *Pilihan Pembayun* dipentaskan dengan acara yang berbeda-beda di empat tempat dan acara, yaitu di Jurusan Teater ISI Yogyakarta, di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, di La Salle Colleges of the Art Singapore, dan di Taman Budaya Cak Durasim Surabaya. Awalnya saya mencari tahu citarasa penonton di masing-masing tempat tujuan pertunjukan melalui narasumber setempat. Dari titik itulah, saya melakukan pembenahan dan penyesuaian kualitas artistik. Pada saat *Pilihan Pembayun* dipentaskan di Jurusan Teater ISI Yogyakarta,—yang sebagian besar penontonnya adalah mahasiswa seni,—saya menampilkan adegan ‘*dramatic reading*’, di beberapa adegan, seperti adegan pembuka cerita, adegan suasana kerakyatan Perdikan Mangir, dan suasana romantis antara Panembahan Senopati dan Nyai Adisara. Dialog dalam adegan-adegan tersebut dibacakan oleh aktor-aktor yang berperan sebagai tokoh. Adegan *dramatic reading* dirancang untuk menunjukkan bagaimana kepiawaian aktor ketika membaca dialog sambil duduk, tidak menggerakkan tangan dan kakinya, dan hanya bertumpu pada karakter vokal mereka. Itulah keindahan *dramatic reading*. Keindahan lainnya adalah ketika halaman-demi halaman dibuka dan dibalik dengan cara bersamaan oleh para aktor, bunyi halaman-halaman kertas, dan tampilan konsentrasi pemain ketika membaca, yang semuanya menjadikan suasana dan spektakel panggung mengesankan. Bagi seorang aktor, *dramatic reading* menjadi salah satu cara untuk menunjukkan ketrampilan vokal, yaitu bagaimana mengatur nafas, artikulasi, dan volume suara hingga dialog yang diucapkan terdengar sampai penonton yang duduk paling belakang sedangkan aktor masih dalam posisi duduk.

Pada saat *Pilihan Pembayun* ditampilkan di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, gaya pertunjukannya pun mengalami perubahan. Penontonnya sebagian besar adalah mahasiswa yang tidak terlalu paham tentang seni teater, dan sebagian lagi adalah seniman Jakarta. Adegan *dramatic reading* saya hilangkan. Karakteristik penonton di Jakarta adalah menyukai tontonan yang lucu tetapi dengan kualitas ketrampilan tinggi. Saya mengartikannya sebagai pertunjukan modern penuh suspense dan spektakel. Maka saya menampilkan gaya tontonan yang cepat, lugas, detil.



Gambar 12. Adegan yang dimainkan dengan gaya *dramatic reading* dipadu dengan tembang Jawa.

Saya menambahkan *modern ballroom dance* di adegan Mini Kata. *Bedhayan* ditarikan semua oleh pemain teater. Silat gaya Yogya lebih saya tampilkan secara detil daripada sebelumnya. Permainan *inner acting* yang ditampilkan para aktor yang berperan sebagai tokoh utama cerita menambah kekuatan pada adegan Mini Kata.



Gambar 13. Adegan Mini Kata dengan Inner Acting Realis



Gambar 14. Dengan menggunakan kostum tradisi Jawa, Mangir dan Pembayun melakukan modifikasi gerak dansa modern.

Pada saat *Pilihan Pembayun* ditampilkan di APB Singapore, saya mengeditnya untuk durasi 45 menit dan hanya dimainkan oleh 10 pemain. Penyutradaraan ditangani oleh Mas Wahid Nurcahyono dan Pak Iwan Dadijono. Meskipun sutradara berbeda namun substansi cerita tetap dijalankan. Perbedaannya adalah dialog dikurangi dan ekspresi tubuh dan spektakel diperbanyak. Hal tersebut sesuai dengan penonton yang berasal dari 23 sekolah teater dari 20 negara yang

tidak mengerti bahasa Indonesia. Tari *bedhayan*, gerak *hip hop*, gerak *ballroom modern dance*, gerak *Mini Kata* ditampilkan lebih dominan daripada pertunjukan di Indonesia. Tari *ledhek* ditampilkan untuk mengajak penonton ikut berjoged. Meskipun adegan kerakyatan ditampilkan, namun ketika terjadi kolaborasi dengan elemen-elemen modern, maka penonton asing mengerti maksud cerita *Pilihan Pembayun*. Seperti yang disampaikan oleh Aubrey Mellor, salah satu pendiri APB Theatre Schools Festival & Directors conference, staf pengajar La Salle Colleges of the Arts Singapore kepada saya

”...Meskipun dipentaskan dalam bahasa Indonesia dan dengan bentuk tradisi Indonesia, saya mengerti pesan yang ingin disampaikan. Melalui gabungan beragam gerak tradisi dan modern tidak menyulitkan saya memahami pesannya...”



Gambar 15. Suasana dan tari kerakyatan Jathilan (kiri) mengiringi adegan-adegan *Pilihan Pembayun* di Singapore. Penonton diajak terlibat dalam tarian rakyat *Ledhek Mbarangan* (kanan)

Pada saat *Pilihan Pembayun* ditampilkan di Surabaya, saya menyutradarai *Pilihan Pembayun* bersama dengan Mas Wahid Nurcahyono, karena pertunjukan ini mewakili Fakultas Seni Pertunjukan untuk kegiatan diseminasi. Penonton Surabaya meskipun kota megapolitan tetapi pertunjukan tradisi dan kerakyatannya masih kuat mempengaruhi cita rasa penonton. Oleh sebab itu, kami menampilkan *Pilihan Pembayun* dengan pertunjukan yang ringan, segar, lucu, kerakyatan, tetapi tetap tampak kekuatan elemen alur cerita. Adegan *ledhek* dengan *saweran* menjadi gaya garapan baru, dan dalam waktu 10 menit, melalui adegan *saweran* para *ledhek* mendapat uang sebesar 1, 5 juta rupiah dari penonton.

Penutup

Menyutradarai pertunjukan teater modern berbasis riset di masa kini memiliki banyak manfaat. Pendanaan awal dari dana riset dapat digunakan terlebih dahulu ketika proses latihan berlangsung yang biasanya harus mengeluarkan dari kantong pribadi. Dana keseluruhan yang dibutuhkan untuk pertunjukan lebih jelas. Berapa hari pertunjukan akan berlangsung dan di mana saja pertunjukan akan dilangsungkan dapat direncanakan lebih awal. Jika pertunjukan membutuhkan dana yang lebih besar dari dana riset, saya dapat mencari sponsorship dan donasi. Saya juga dapat menghitung berapa harga tiket yang layak untuk menutup kekurangan dana produksi.

Riset penciptaan juga mempermudah saya untuk mempertimbangkan perancangan artistik pertunjukan *Pilihan Pembayun*. Melalui riset, elemen-elemen pertunjukan tersebut mampu dibongkar pasang, misalnya elemen tradisional dengan elemen modern, dan elemen lokal dengan elemen mancanegara. Inspirasi masa lalu dalam kehidupan pribadi saya dapat saya hadirkan dan bongkar kembali demi memperkaya bentuk ciptaan kreatif saya. Demikian juga keterlibatan saya, sebagai perempuan, di ranah publik dengan beragam permasalahannya dapat menjadi sumber ide. Sebagai sutradara perempuan tidaklah mudah membagi waktu antara keluarga, kampus, dan komunitas teater. Tiga dunia kerja yang relatif berbeda namun saya harus menghadapinya dengan konsentrasi dan ketrampilan manajemen waktu yang prima. Sutradara juga membutuhkan relasi dan kolega kerja yang mampu mendukung pemantapan pelatihan *Pilihan Pembayun*. Oleh karena saya menginginkan pertunjukan *Pilihan Pembayun* berbasis pada tradisi, maka saya bekerja sama dengan kolega—dalam pelatihan mereka menjadi instruktur gerak— yang paham dan ahli dalam gerak tari Jawa, khususnya Yogyakarta. Demikian juga saya bekerjasama dengan komposer musik Jawa Yogyakarta. Saya mengundang guru gerak silat khas Yogyakarta juga untuk melatih sikap tubuh pemain ketika melakukan adegan perang.

Riset penciptaan seni pertunjukan mendukung saya untuk lebih mendalami teori-teori, baik dari bidang ilmu sosiologi, antropologi, jender, maupun dramaturgi. Saya mempelajari beberapa teori di dalamnya,—seperti teori transformasi Kernodde, teori transmisi Pavis, teori Mini Kata Rendra, dan kesadaran dekonstruksi Munslow—dan merenungkan apakah teori-teori tersebut dapat membantu saya mengembangkan ide dan mencipta bentuk-bentuk kreatif dalam *Pilihan Pembayun*. Saya melakukan langkah-langkah kolaborasi antarteori dan juga antarbentuk kreatif. Maka dengan bantuan teori-teori tersebut, saya merasakan bertambahnya dinamika penciptaan pertunjukan *Pilihan Pembayun*.

Meskipun tidak harus terucap, sebuah karya seni tercipta dipastikan karena adanya kerja pikir, tindakan, dan rasa yang dialogis. Benarlah jika dikatakan bahwa sebuah teori pertunjukan tercipta karena ada praktik yang mendahuluinya; demikian juga saya meyakini bahwa sebuah praktik penciptaan pasti dimulai dari sebuah teori.

Daftar Bacaan

Kernodde, George R. 1967. *Invitation to the Theatre*. USA: Harcourt, Brace&World, Inc.

Munslow, Alun. 1997. *Deconstructing History*. London: Routledge.

Pavis, Patrice. 1992. *Theatre at the Crossroads of Culture*, terj. Loren Kueger, London: Routledge.

Yudiaryani. 2015. *WS Rendra dan Mini Kata*. Yogyakarta: Galang Pustaka.