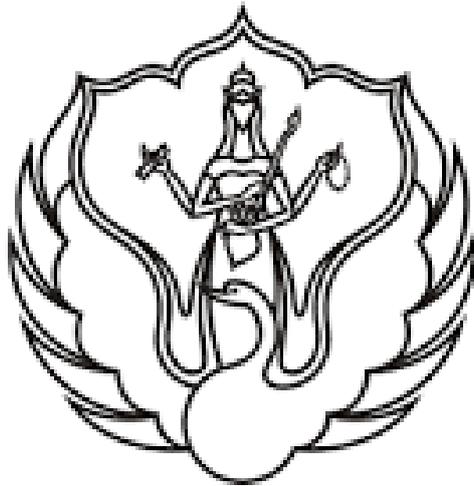


PAKET INFORMASI TERSELEKSI

TOPIK:

Teater: Pertunjukan dan Penciptaan



Oleh

Sugeng Wahyuntini, S.Sn.
Pustakawan Ahli Muda

Kontak:

e-mail : sywahyu@gmail.com

No. HP: 081904003010

UPT Perpustakaan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2021

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas perkenanNya penyusunan paket informasi terseleksi dengan topik “Teater: Pertunjukan dan Penciptaan” ini dapat terwujud sehingga bisa membantu para pemustaka bidang seni pertunjukan teater dalam mencari informasi yang dibutuhkannya. Informasi yang terdapat dalam paket ini hanya diseleksi dari jurnal-jurnal tercetak yang merupakan koleksi UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta.

Informasi terseleksi kali ini memuat 4 artikel yang membahas tentang pertunjukan dan penciptaan teater. Artikel diseleksi dari Jurnal Panggung, Jurnal Mudra, dan Jurnal Tonil. Isi paket dilengkapi dengan urutan artikel terseleksi beserta keterangan dari mana artikel tersebut didapat beserta abstraknya.

Akhir kata semoga paket informasi terseleksi ini bermanfaat bagi para pemustaka.

Yogyakarta, 27 Juli 2021

Penyusun,

Sugeng Wahyuntini, S.Sn.
NIP. 197105062005012001

DAFTAR ISI

Halaman judul	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Artikel Terseleksi	iv
Abstrak Artikel Terseleksi	v
Artikel Terseleksi	
1. Penciptaan Teater Tubuh	1
2. Konsep Garapan dan Kreativitas Seni Teater “Rumah Dalam Diri”	15
3. Rekonstruksi Nilai0Nilai Konsep Tritangtu Sunda Sebagai Metode Penciptaan Teater ke Dalam Bentuk Teater Kontemporer	26
4. Drag Performance oleh Javanese Cross Gender dalam Cabaret Show Di Yogyakarta	40

DAFTAR ARTIKEL TERSELEKSI

NO	JUDUL ARTIKEL	PENGARANG	ASAL ARTIKEL JURNAL
1.	Penciptaan Teater Tubuh	Tony Supartono	Panggung, Vol. 26 No. 2, Juni 2016: 209 - 221
2.	Konsep Garapan dan Kreativitas Seni Teater “Rumah Dalam Diri”	Yusril	Mudra, Vol. 33 No. 1, Februari 2018: 104 - 113
3.	Rekonstruksi Nilai-Nilai Konsep Tritangtu Sunda Sebagai Metode Penciptaan Teater ke Dalam Bentuk Teater Kontemporer	Tatang Rusmana	Mudra, Vol. 33 No. 1, Februari 2018: 114 -127
4.	Drag Performance oleh Javanese Cross Gender dalam cabaret Show di Yogyakarta	Langen Bronto Sutrisno, Sahid Teguh Widodo, bani Sudardi, Wardo	Tonil, Vol. 17 No. 2, September 2020: 77 - 88

ABSTRAK ARTIKEL TERSELEKSI

NO	PENULIS	JUDUL ARTIKEL	ABSTRAK
1	Penciptaan Teater Tubuh	Tony Supartono	<p>Proses penciptaan teater tubuh merupakan penawaran pembaharuan teater dengan menggarap dan mengolah tubuh, yang menjadi kunci utama produksi teater. Paper ini mengajukan rancangan untuk menawarkan pikiran-pikiran baru, pikiran-pikiran alternatif. Penciptaan teater tubuh adalah proses latihan tubuh dengan kesadaran tubuh sebagai gagasan atau tubuh itu sendiri sebagai ide, proses belajar pada tubuh sehingga mendapat kesadaran gerak-gerak yang dilahirkan oleh tubuh. Proses latihannya penulis memberi nama “interogasi tubuh aktor”, yaitu proses membongkar dan mempertanyakan kembali persoalan tubuh aktor.</p> <p>Penciptaan teater tubuh menawarkan pandangan baru tentang tubuh yang bukan sekedar media ungkap tetapi tubuh itu sendiri mandiri sebagai sebuah identitas. Tubuh dipandang sebagai fenomena yang berdiri sendiri tetapi sekaligus melakukan relasi dengan lingkungan: jalan, bangunan, kendaraan, orang-orang dan bahkan seluruh masyarakat dan ideologinya yang sedang dominan. Dengan demikian penciptaan teater tubuh adalah proses teater yang utuh antara aktor dan bahasa tubuh sekaligus relasinya dengan masyarakat.</p> <p>Kata kunci: <i>teater, tubuh, interogasi tubuh, ruang publik</i></p>
2	Konsep Garapan dan Kreativitas Seni Teater “Rumah Dalam Diri”	Yusril	<p>Karya seni teater “Rumah Dalam Diri” memuat persoalan-persoalan yang terjadi di lingkungan personal manusia dalam waktu kapan saja. Fenomena-fenomena sosial dan budaya seperti arus globalisasi yang tidak terbendung membuat pintu-pintu terpaksa dibuka dan mempersilahkan budaya global itu untuk masuk. Pemakaian pintu menyimbolkan ruang</p>

			<p>yang seharusnya tertutup dan terbuka apabila dikehendaki oleh pemilik itu sendiri. Akan tetapi ruang tidak lagi menjadi milik personal namun telah menjadi milik komunal yang menyebabkan siapapun berhak untuk membuka dan menutupnya. Artinya pintu-pintu telah terbuka untuk banyak negara. “Aku” dan “kami” telah bertukar menjadi “kita”. Tidak ada lagi ruang personal yang menyimpan persoalan-persoalan pribadi yang seharusnya bukan milik bersama. Namun kenyataannya, semua orang merasa memiliki apa yang dimiliki orang lain. Persoalan orang lain juga harus menjadi persoalan kita. Hal ini merupakan pemaksaan terhadap sesuatu yang semestinya tidak menjadi beban kita.</p> <p>Kata kunci: <i>teater, rumah dalam diri, ruang personal</i></p>
3.	Rekonstruksi Nilai-Nilai Konsep Tritangtu Sunda Sebagai Metode Penciptaan Teater ke Dalam Bentuk Teater Kontemporer	Tatang Rusmana	<p>Konsep filosofi <i>Tritangtu</i> Sunda, sebagai falsafah hidup masyarakat Sunda di Kabupaten Bandung, memiliki tiga makna penting tentang pembagian dunia, tiga dunia itu yakni <i>Buana Nyungcung</i> (Dunia Atas, simbolnya; Langit, Air, dan Perempuan), <i>Buana Larang</i> (Dunia Bawah, simbolnya; Bumi, Tanah, dan Laki-laki), dan <i>Buana Pancatengah</i> (Dunia Tengah, simbolnya; Batu, Manusia, Laki-laki dan Perempuan). <i>Tritangtu</i> Sunda merupakan perspektif penyatuan tiga dunia dalam kehidupan masyarakat petani. Penyatuan tersebut yaitu perkawinan Buana Nyungcung dengan Buana Larang, dan Buana Pancatengahlah yang menyatukannya. Konsep <i>Tritangtu</i> Sunda berpengaruh terhadap seni tutur <i>Wawacan</i> yang lazim ditampilkan ke dalam <i>Seni Beluk</i>. Wawacan inilah yang ikut membentuk pikiran kolektif masyarakat Sunda. Wawacan yang menjadi sumber penelitian disertasi ini adalah “Wawacan Nata Sukma” yang ditulis anonim oleh masyarakat Banjaran, Kabupaten Bandung tahun 1833 M (abad ke-19 dalam masa “tanam paksa” untuk menanam kopi di Pengalengan. <i>Tritangtu</i> Sunda akan difungsikan sebagai perangkat penciptaan seni teater berbasis teater kontemporer (terutama</p>

			<p>penyutradaraan). Penelitian menggunakan penajaman teori resepsi Isser, untuk mengaktualisasikan karya dengan cara yang berbeda, karena tidak ada tafsir tunggal yang benar (Culler, 2003). Pendekatan lain pendapat George Land dari teori transformasi, diartikan sebagai sebuah kreasi baru atau perubahan ke bentuk yang baru baik secara fungsi maupun strukturnya. :to transform”, berarti mengkreasi yang baru yang belum pernah ada sebelumnya, transformasi juga bisa berarti perubahan “polapikir”. Perangkat penelitian menggunakan metoda yang disarankan Schrchner (2002 dan 2004) dan metode <i>mise en scene</i> yang dirumuskan oleh Patrice Pavis.</p> <p>Kata kunci: <i>tritangtu sunda, wawacan nata sukma, beluk, teater kontemporer</i></p>
4.	<p>Drag Performance oleh Javanese Cross Gender dalam cabaret Show di Yogyakarta</p>	<p>Langen Bronto Sutrisno, Sahid Teguh Widodo, bani Sudardi, Wardo</p>	<p>Penelitian ini merupakan studi <i>tentang drag performance</i> yang meliputi <i>drag queen, drag transgender, dan drag pria kemayu</i> (feminine) dalam konteks budaya masyarakat Yogyakarta. Penelitian ini melibatkan sumber data diantaranya informan yang terdiri dari artis cabaret show, penonton, dan masyarakat. Penelitian menggunakan pendekatan kajian budaya dengan model studi kasus tunggal terfokus yaitu dengan mengembangkan teori <i>drag performance</i> McNeal (1999) dan silang peran Dixon (1998). Validitas data penelitian diuji dengan peer debriefing sedangkan analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (2016). Penelitian ini menemukan bahwa pertama, terdapat ambivalensi oleh karena adanya fantasi melawan realitas, fantasi pembebasan dari berbagai tekanan, dan dalam berbagai elemen pembentuk seni pertunjukannya. Kedua, adanya kompleksitas pelaku baik berupa pemain drag queen, pemain dari laki-laki kemayu, dan pemain dari <i>transgender</i> menghasilkan bentuk seni berupa parodi dan parodi diri seniman <i>Javanese cross gender</i>.</p> <p>Kata kunci: <i>drag performance, Javanese Cross Gender, Cabaret Show, Yogyakarta.</i></p>

Penciptaan Teater Tubuh

Tony Supartono
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRACT

The process of creative of theatrical body is an offer of renewal theatre by exploring and processing the body, which become the main key in theatre production. This paper proposed the design to offer new thinking, and alternative thinking. Creative of theatrical body is a process of body practice with the body consciousness either as an idea or the body itself as the idea, the learning process of the body until get the consciousness movements which resulted by the body. For the process of practice the researcher called it as "Actor Body Interrogation" that is the process of breaking and re-asking the problem of actors' body.

Creative of theatrical body offers new point of view about the body, which not only as the expression media, but the body itself stands alone as its identity. The body is considered as the phenomena which stand alone and also making relationship to the environment, spaces, buildings, vehicles, peoples, even to the society and their ideology which dominant. Therefore, creative of theatrical body is a process of complete theatre between actor, and the body laugaugeinclude its relationship to the society.

Keyword: theatre, body, body interogation, public space

ABSTRAK

Proses penciptaan teater tubuh merupakan penawaran pembaharuan teater dengan menggarap dan mengolah tubuh, yang menjadi kunci utama produksi teater. Paper ini mengajukan rancangan untuk menawarkan pikiran-pikiran baru, pikiran-pikiran alternatif. Penciptaan teater tubuh adalah proses latihan tubuh dengan kesadaran tubuh sebagai gagasan atau tubuh itu sendiri sebagai ide, proses belajar pada tubuh sehingga mendapat kesadaran gerak-gerak yang dilahirkan oleh tubuh. Proses latihannya penulis memberi nama "interogasi tubuh aktor", yaitu proses membongkar dan mempertanyakan kembali persoalan tubuh aktor.

Penciptaan teater tubuh menawarkan pandangan baru tentang tubuh yang bukan sekedar media ungkap tetapi tubuh itu sendiri mandiri sebagai sebuah identitas. Tubuh dipandang sebagai fenomena yang berdiri sendiri tetapi sekaligus melakukan relasi dengan lingkungan: jalan, bangunan, kendaraan, orang-orang dan bahkan seluruh masyarakat dan ideologinya yang sedang dominan. Dengan demikian penciptaan teater tubuh adalah proses teater yang utuh antara aktor dan bahasatubuh sekaligus relasinya dengan masyarakat.

Kata kunci : teater, tubuh, interogasi tubuh, ruang publik.

PENDAHULUAN

Kegelisahan dalam sebuah proses panjang pada proses kreatif teater dari para pelakunya, aktor, sutradara atau penata artistik, dapat dijadikan sebagai modal dalam membuat sebuah kreativitas baru dalam penjelajahan prosesnya. Namun demikian, dalam merealisasikan kegelisahan ini tentu saja harus didukung dengan potensi-potensi kreatif lainnya dan disesuaikan dengan kebutuhan realitasnya sehingga mempunyai ciri khas dan warna tersendiri. Menurut Dedi Supriadi (1994: hal.7), kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya.

Kreativitas menjadi kunci bagi penulis dengan keyakinan bahwa kreativitas tidak dapat ditempuh dengan cara-cara instan. Hal itu dibuktikan oleh penulis dengan mengikuti proses kreatif selama kurang lebih 17 tahun pada kelompok teater Bandung (*Teater Payung Hitam*) yang dimulai dari tahun 1988 sampai dengan tahun 2005 sebagai pemain pada kelompok *Teater Payung Hitam* Bandung. Produksi *Teater Payung Hitam* sampai periode tahun 1990-an banyak menggunakan kata, sedangkan periode tahun 2000-an sampai sekarang lebih banyak mengeksplorasi tubuh. Sejak 2005 sampai sekarang penulis menjalani proses kreatif secara individu sebagai sutradara dan pemain, juga sebagai pengajar olah tubuh dasar aktor di Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung. Proses berkesenian berkelompok dan individu ini yang membuat penulis tergugah untuk mencoba menyikapi proses teater yang dijalani selama ini sebagai suatu tantangan yang harus disikapi dengan arif dan bijaksana. Situasi ini telah membangkitkan kegelisahan penulis yang

berujung pada perenungan. Kegelisahan tersebut dituangkan ke dalam sebuah pencarian dari sebuah proses teater yang baru, yaitu menciptakan proses 'teater tubuh' untuk ditampilkan baik di ruang publik maupun juga panggung. Penulis melihat tubuh sebagai bahasa yang paling purba dan mempunyai kekuatan yang sangat luar biasa, sebagai salah satu bahasa non-verbal sebelum kata dilahirkan, seperti yang diungkapkan Herry Dim (2011: 156) :

"Dalam hubungan langsung atau pun tidak langsung, ihwal pengolahan "tubuh" sebagai bahasa utama teater mengalami pematangan pada sejumlah pementasan Teater Payung Hitam di tangan Rachman Sabur. Pucuk pencapaian "teater tubuh" dicapai oleh keberadaan Tony Broer yang sebelumnya tumbuh di kawah candra-dimukanya Teater Payung Hitam. Broer ketika memutuskan untuk "berdiri semata-matahanya dengan tubuhnya dan tubuh-tubuh lain yang sepaham," serta kemudian menjalani sejumlah pengalaman pertemuannya dengan Butoh, kian tegas memperlihatkan bahwa tubuh bisa menjadi segalanya; ia bisa menjadi 'wadah' biografis dari seseorang, flora, fauna, benda-benda, atau si pembawa tubuhnya secara langsung yang membawakan seluruh narasi, penentu ruang, dan menjadi wilayah artistik".

Penciptaan teater tubuh diartikan sebagai pemaknaan dari tubuh itu sendiri. Dimulai dari bahasa tubuh, lalu lahir kata, dan kembali pada tubuh yang sampai sekarang masih terus dieksplorasi menjadi media utama teater. Ini merupakan rangkaian proses kesadaran tentang "tubuh" yang harus dikonsepsikan dengan bahasa verbal sehingga menjadi "Kata", tetapi masalah tubuh tidak pernah selesai dengan konsep, karena itu akan terus kembali pada "Tubuh".

Proses penciptaan teater tubuh merupakan penawaran pembaharuan teater dengan menggarap dan mengolah

tubuh, yang menjadi kunci utama produksi teater. Tulisan ini menjadi upaya untuk menawarkan pikiran-pikiran baru dan pikiran-pikiran alternatif tentang teater tubuh yang berbeda. "TubuhKataTubuh" adalah judul dari proses latihan tubuh dengan kesadaran tubuh sebagai gagasan atau tubuh itu sendiri sebagai ide. Ini merupakan proses belajar pada tubuh sehingga mendapat kesadaran gerak-gerak yang dilahirkan oleh tubuh dan tidak ditempatkan tubuh sebagai alat untuk menyampaikan gagasan.

Proses latihan "TubuhKataTubuh" dilakukan dengan membongkar dan mempertanyakan kembali persoalan tubuh aktor, sebab tubuh aktor pada proses teater sekarang seperti sudah selesai pada tahap pementasan, maka tubuh aktor seharusnya dilatih kembali. Proses ini yang dinamakan sebagai proses 'interogasi tubuh', aktor selalu diingatkan pada tubuhnya. Proses latihan ini untuk menjawab persoalan tubuh-tubuh masyarakat hari ini yang sangat tergantung pada benda-benda yang ada di sekelilingnya dan tubuh masyarakat sekarang bisa dijadikan tema pada latihan interogasi tubuh. Proses interogasi tubuh aktor ini diharapkan bisa melahirkan tubuh baru pada tubuh masyarakat. Tubuh masyarakat yang ada di ruang-ruang publik dengan sebutan "tubuh gerombolan", tubuh yang tanpa disadari sangat tergantung pada benda-benda, dari kebutuhan yang khusus dan yang umum, seperti benda-benda untuk menyamankan tubuh, pakaian, sepatu, alat-alat rias, dan lain-lain.

Proses latihan tubuh ini hanya mengeksplorasi tubuh, tidak mengeksplorasi kata yang dikeluarkan oleh aktor. Berbeda dengan Bengkel Teater yang juga pernah mengolah tubuh dalam rangka menciptakan bahasa tubuh tetapi pada kenyataannya digunakan juga sebagai pendamping bahasa verbal. Penciptaan

teater tubuh menawarkan pandangan baru tentang tubuh yang bukan sekedar media ungkap tetapi tubuh itu sendiri mandiri sebagai sebuah identitas. Tubuh dipandang sebagai fenomena yang berdiri sendiri tetapi sekaligus melakukan relasi dengan lingkungan: jalan, bangunan, kendaraan, orang-orang dan bahkan seluruh masyarakat dan ideologinya yang sedang dominan pada saat itu. Dengan demikian, penciptaan teater tubuh adalah proses teater yang utuh antara aktor dan tubuh sekaligus relasinya dengan masyarakat.

Masyarakat kita semakin "wadhag" (fisikal). Tubuh menjadi komoditi bisnis, gincu, lipstik, rambut palsu, pembesar payudara, pewangi ketiak, dan lain-lain. Tubuh didudukkan pada posisi untuk menopang jiwa zaman (*zeitgeist*) karena terkait dengan benda-benda seperti mal, mobil, pakaian, tempat-tempat pelancongan, restoran mewah, dan sebagainya. Tubuh manusia sekarang dideterminasi oleh keadaan yang menentukan kuasa, sistem kapitalis, *franchise*, dan lain-lain. Bisnis semakin merebak, untuk memiliki motor atau mobil pun semakin mudah; museum-museum digusur untuk mal, anak-anak tidak mempunyai taman untuk bermain. Dalam konteks ruang anak ini, penulis melahirkan karya dengan judul "Ayah Mencari Taman", yang dipentaskan di sekitar jalan Dago Bandung tahun 2011. Pertunjukan jalanan ini mengisahkan tentang hilangnya ruang publik (taman) atau semakin sempit ruang tersebut, atau bahkan bisa dikatakan tidak ada sama sekali. Karya ini salah satu karya penulis di ruang publik.

Salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan karya teater tubuh ini adalah menciptakan kemungkinan ruang latihan untuk aktor. Menyadarkan pada aktor bahwa proses berlatih bukan karena

ada target pementasan di panggung. Proses latihan ini juga menyadarkan aktor sebagai proses individu untuk melatih teknik tubuh dan juga penjiwaannya. Tubuh aktor yang dilatih melalui interogasi tubuh diharapkan melahirkan meta-narasi tubuh di ruang publik, yang tidak saja akan tampil di panggung, namun berbaur dengan tubuh publik dan berhadapan langsung dengan ruang publik.

Dalam bentuk yang lebih luas, proses interogasi tubuh menjadi "Ruang Aktor", yaitu sebuah ruang tempat berlatih aktor untuk menemukan "meta-narasi tubuh". Ini merupakan proses membongkar kembali gerak tubuh yang selama ini telah dilakukan oleh tubuh. Proses inidilakukan secara sadar untuk melahirkan gerak tubuh baru dengan melatih kembali gerak yang telah dilahirkan oleh tubuh selama menjalani kehidupan dengan proses interogasi tubuh di ruang publik dan panggung. Tubuh aktor akan terlatih untuk bermain di ruang publik dan juga panggung.

Tubuh menjadi persoalan yang tidak pernah selesai dalam sebuah eksplorasi penciptaan teater untuk melahirkan seni pertunjukan tubuh. Dengan demikian, penulis merumuskan permasalahan sekaligus tujuannya dalam proses penciptaan teater tubuh, meliputi: 1) Bagaimana mewujudkan ide tubuh menjadi penciptaan teater tubuh?; 2) Bagaimana merancang penciptaan teater tubuh ?; 3) Bagaimana bentuk pementasan teater tubuh di ruang publik dan panggung?.

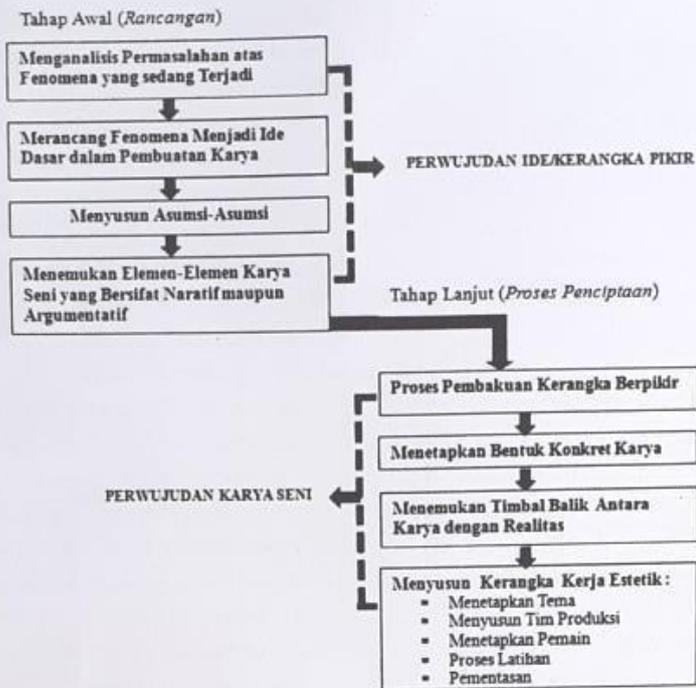
METODE

Penciptaan teater tubuh adalah karya dalam bentuk proses yang dirancang dalam latihan yang disebut interogasi tubuh aktor. Proses bagaimana tubuh aktor hadir di panggung atau ruang publik bukan sebagai media atau alat untuk menyampaikan suatu

ide atau gagasan, tetapi tubuh adalah gagasan atau ide itu sendiri. Bagaimana tubuh aktor dibebaskan, menjadi mandiri, hadir dengan merdeka, sehingga tubuh itu sendiri menjadi peristiwa.

Proses karya penciptaan teater tubuh dilatihkan di ruang publik dan langsung dipertunjukkan pada ruang publiknya dengan penampilan artistik aktor yang berbeda. Sasaran pada proses penciptaan teater tubuh adalah langsung pada tubuh publik yang ada di jalan-jalan kota atau ruang tempat berkumpulnya tubuh sebagai bentuk kesadaran kembali eksistensi tubuh di ruang publik. Tubuh diperlihatkan dengan bentuk berbeda dengan tubuh publik, tetapi publik dapat menerimanya sebab secara penampilan tidak berbeda dengan mereka. Tubuh aktor akan melahirkan tubuh-tubuh tema yang dilatihkan dalam proses pembentukan tubuhnya. Tubuh tema ini yang akan menjadi katarsis pada tubuh yang melihat tubuhnya sendiri.

Pada tahap berikutnya masyarakat yang telah ditentukan bisa diikutsertakan dalam latihan-latihan dan hasil latihannya bisa ditampilkan untuk melahirkan meta-narasi tubuhnya di ruang mereka sendiri. Dalam hal proses "Ruang Aktor" disosialisasikan adanya proses atau metode interogasi tubuh aktor dengan mengadakan *workshop* tubuh untuk ruang publik dan panggung yang telah penulis lakukan di beberapa kota di Jawa dan di luar Jawa. Proses ini penulis lakukan sebagai upaya sosialisasi dari proses tubuh aktor. Selain menyosialisasikan, penulis juga mengamati proses interogasi tubuh aktor dan kegiatan *workshop* melalui dokumentasi foto dan film, untuk dijadikan data dalam konsep penciptaan karya penciptaan teater tubuh. Lebih jelas, alur metode kerja penciptaan teater tubuh dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1:
Alur Metode Penciptaan Teater Tubuh

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pementasan teater yang dikomunikasikan pada publiknya adalah proses apresiasi antara karya dan publiknya yaitu proses komunikasi seni yang pasti akan terjadi sampai sekarang. Kehadiran teater dari proses penciptaan teater tubuh yang dirancang dalam tulisan ini tidak dapat menghindari hukum komunikasi, yakni ada stimulus dan respons. Adapun yang dimaksud dengan stimulus adalah ide, gagasan, yang disampaikan kepada publik. Oleh karena itu, ide butuh media. Dalam teater konvensional, tubuh adalah media penyampai ide. Tetapi dalam tulisan yang penulis buat, tubuh sebagai media didudukkan sebagai ide atau gagasan.

Perwujudan Ide Tubuh sebagai Penciptaan Teater Tubuh

Pikiran tentang tubuh sebagai ide atau gagasan didukung oleh konsep yang diajukan oleh Marshal Mc. Luhan, "the media is the message" (1994: 7). Luhan mengatakan bahwa tubuh tidak lagi dilihat oleh publik sebagai alat atau media tapi tubuh itu sendiri oleh publik dilihat sebagai gagasan atau ide. Tubuh langsung menjadi pesan itu sendiri. Dalam proses penciptaan teater tubuh, publik atau penonton diberi kesadaran kembali pada tubuh yang selama ini dilupakan keberadaannya, seperti dalam mal atau tempat perbelanjaan yang mewah, maka ada kesepakatan tubuh yang tidak berpakaian layak atau kurang uang tidak ada

keberanian masuk ke dalamnya. Tubuh diperdaya oleh benda-benda yang ada di sekitarnya, dan yang nampak adalah tubuh sebenarnya, yaitu tubuh-tubuh yang berkedok. Inilah tubuh masyarakat sekarang, dalam proses interogasi tubuh aktor ini akan dilatih sehingga bisa melahirkan meta-narasi tubuh aktor. Penulis pada persoalan ini melihat tubuh menjadi sebuah persoalan, di mana teater harus kembali pada persoalan dasarnya, yaitu tubuh, seperti yang dikatakan oleh Jerzy Grotowski sebagai tokoh pembaharu dalam konsep teater, yaitu bahwa tubuh aktor menjadi media paling utama. Pada buku "*Toward a Poor Theater*" terjemahan Max Arifin, ia menyatakan bahwa tubuh aktor adalah inti dari teater itu sendiri. Penonton hanya melihat serangkaian denyut dari tubuh (ini yang disebut oleh konsep tubuh Grotowski dengan *via negativa*, tubuh bukan tumpukan keterampilan (*skill*) tetapi usaha menghilangkan semua penghalang (Grotowski, 2002: 5).

Penyerahan diri aktor secara total diwujudkan dalam teater miskin Grotowski. Di sinilah penulis menjadikan konsep tubuh dari Grotowski sebagai inspirasi dalam proses yang akan dilakukan dalam proses interogasi tubuh aktor yang akan membongkar meta-narasi tubuh aktor. Tubuh menjadi media utama dan menjadi inti dari penciptaan teater tubuh yang dapat dimainkan di panggung dan di ruang publik. Grotowski (2002: 13) menyatakan sang aktor lahir kembali bukan saja sebagai seorang aktor tetapi sebagai seseorang, dan dengan dia saya lahir kembali. Grotowski menempatkan inti pada peristiwa teater adalah aktor. Tulisan ini mengajukan rancangan aktor hadir bukan karena kostum dan *make-up*, tetapi karena tubuhnya. Penemuan ini tetap berpijak pada keutuhan "tubuh" aktor, yaitu tubuh

yang merupakan media penghubung partisipasi baik dari sudut keaktoran maupun penonton (Yudiaryani, 2002: xiii).

Seni pertunjukan (*performance art*) adalah karya seni yang melibatkan aksi individu atau kelompok di tempat dan waktu tertentu. Seni pertunjukan ini biasanya melibatkan empat unsur: waktu, ruang, tubuh seniman, dan hubungan seniman dengan penonton. Dalam masyarakat baru atau modern, seni pertunjukan adalah kegiatan di luar kegiatan kerja sehari-hari (Sumardjo, dkk, 2001: 2). Meskipun seni pertunjukan bisa juga dikatakan termasuk di dalamnya kegiatan-kegiatan seni *mainstream* seperti teater, tari, musik, dan sirkus, tetapi biasanya kegiatan-kegiatan seni tersebut pada umumnya lebih dikenal dengan istilah seni pertunjukan.

Berangkat dari penjelasan tersebut, *Butoh* dan *Geikidan Kaitaisha* penulis jadikan inspirasi dalam mencipta metode pelatihan Interogasi Tubuh. *Butoh* dan *Geikidan Kaitaisha* adalah proses penyikapan persoalan manusia sampai saat sekarang. Hal ini sebagai suatu tantangan yang harus disikapi dengan arif dan bijaksana. Penyikapan *Butoh* dan *Geikidan Kaitaisha* ini dituangkan ke dalam sebuah pencarian dari sebuah proses teater yang baru. Karya teater ini adalah teater yang karyanya dapat dipentaskan di jalanan dan di dalam gedung pertunjukan. *Butoh* dan *Geikidan Kaitaisha* menggunakan tubuh sebagai media ungkapannya. Penulis sebelumnya pernah terlibat secara langsung dalam latihan-latihan *Butoh* dengan Kazuo Ohno, dan ikut serta dalam pelatihan dan produksi kolaborasi internasional dengan kelompok *Geikidan Kaitaisha*.

Fenomena penggunaan media tubuh sebagai penyampai ide dan gagasan kepada apresiator juga terdapat pada beberapa kelompok teater di Indonesia. Seperti

beberapa pementasan *Teater Garasi*, *Teater Kubur* dan *Teater Payung Hitam*. Proses kreatif dan teknik yang digunakan oleh masing-masing kelompok teater ini memang berbeda, tetapi semangat untuk membongkar tubuh sebagai gagasan, juga eksplorasi tubuh yang dilakukan masing-masing kelompok, menjadi pembanding dalam mencipta metode pelatihan ini, karena penulis pernah ikut serta sebagai pemain (*Teater Payung Hitam*) dan penonton (*Teater Garasi* dan *Teater Kubur*).

Dalam Damajanti (2006: 12; 21) dijelaskan bahwa kreativitas adalah alat utama untuk mengembangkan inovasi yang sering diasosiasikan dengan aktivitas artistik. Kreativitas berarti menciptakan atau membuat sesuatu yang berbeda (bentuk, susunan, dan gayanya) dengan yang lazim dikenal orang banyak. Perbedaan yang diciptakan atau yang dibuat itu sekaligus merupakan pembaharuan tanpa atau dengan mengubah fungsi pokok dari sesuatu yang diciptakan itu. Setiap aktivitas yang menyangkut pengkodean makna dimulai dengan kerja eksperimen dan penjelasan yang intensif. Gunanya, untuk menemukan berbagai kemungkinan artistik sekaligus estetis dalam penciptaan karya. Penemuan dari serangkaian kerja tersebut kemudian dikodifikasi dan dirajut untuk menjadi suatu karya seni yang *total* (utuh).

Metode Penciptaan Teater Tubuh sebagai Penyatuan Tubuh Aktor dan Masyarakat

Tubuh masyarakat adalah tubuh sekarang, menjadi sebuah pilihan untuk terus dibongkar, sehingga akan melahirkan proses karya ini pada tubuh aktor dan masyarakat yang diikutsertakan. Di ruang publik akan muncul bahasa tubuh baru yang disadari maupun tidak disadari oleh aktor dan juga oleh publik sebagai tubuh gerombolan yang ada di ruang publik.

"Interogasi Tubuh" adalah proses latihan tubuh aktor dalam karya penciptaan teater tubuh sebagai bahan dasar yang dipakai untuk melahirkan proses teater yang baru.

Tubuh yang bebas sebenarnya tidak bebas. Kebebasan itu sendiri juga terikat. Teater tubuh adalah teater verbal dan konvensional bila bahasa dan seluruh idiomnya pada suatu saat mulai mapan. Teater bukan hanya pertunjukan yang bertutur dengan bahasa yang dikenal sebagai drama, tetapi juga pertunjukan yang ber-"bahasa" dengan tubuh, rupa dan bunyi (Putu Wijaya, 2008: 23). Tubuh sebagai proses dialog menjadi sebuah eksplorasi yang tidak pernah selesai dari kelompok teater yang memilih proses ini. Dalam pertunjukan hampir tidak ada dialog yang keluar dari mulut aktor, kalau pun ada hanya sebagai hasil dan akibat dari ekspresi tubuh. Kekuatan tubuh, kelenturan tubuh, dan keseimbangan tubuh menjadi dasar-dasar latihan yang dipakai oleh kelompok teater yang memilih tubuh sebagai proses dialog. Tubuh bukan alat penyampai dialog naskah, sehingga tubuh menjadi tujuan itu sendiri yang di dalamnya ada plot, karakter, konflik, struktur, irama bahkan pernyataan-pernyataan, maka proses tubuh ini akan menemukan "bahasa" tubuh tersendiri.

Metode latihan tubuh *Butoh* diterapkan dalam proses latihan "Interogasi Tubuh" yang ada dalam penciptaan teater tubuh. Tokoh yang pertama kali memperkenalkan *Butoh* adalah Kazuo Ohno dan Tatsumi Hijikata. *Butoh* adalah sebuah eksplorasi tubuh yang lahir di Jepang sekitar tahun 60-an. Gerakan kesenian ini menjadi pelopor dari munculnya semangat eksplorasi pada tubuh. *Butoh* tidak menjadi sebuah tarian yang baku, namun menjadi bentuk seni pertunjukan yang baru pada waktu itu. Sekitar tahun 70-an *Butoh* mulai dikenal di

luar Jepang dan sampai sekarang menjadi metode eksplorasi tubuh dan digunakan sebagai dasar latihan kelompok teater yang memilih bentuk tubuh sebagai media ekspresi. Selain *Butoh*, penulis memakai metode *Geikidan Kaitaisha* yang dikenal dengan "*Theatre of Deconstruction*", teater yang mendekonstruksi kembali tubuh, menjadi pernyataan global untuk melawan globalisasi, sebuah sikap perlawanan dengan tidak menyerang tetapi masuk ke dalamnya. Pementasan *Geikidan Kaitaisha* yang memakai tubuh sebagai konsep teaternya, menemukan latihan-latihan tubuh dari eksplorasi-eksplorasi dalam setiap latihan, yang dijadikan konsep teater tubuh *Geikidan Kaitaisha*.

"Interogasi Tubuh" dalam prosesnya memakai acuan dari konsep latihan tubuh *Butoh* dan *Gekidan Kaitaisha*. Dalam "Interogasi Tubuh" diolah kembali sesuai dengan yang ditemukan oleh penulis selama melatih konsep tubuh ini. *Butoh* dan *Gekidan Kaitaisha* mempunyai kesamaan dalam konsep tubuhnya yaitu memakai tubuh bukan sebagai alat atau media untuk menyampaikan gagasan atau ide, tapi tubuh sebagai gagasan atau ide itu sendiri, walaupun keduanya mempunyai perbedaan dalam proses latihannya. Proses terus-menerus melatih tubuh untuk terus memberikan kesadaran pada aktor bahwa tubuhnya sendiri adalah gagasan atau ide, dengan membongkar tubuh untuk menemukan meta-narasi tubuh aktor. Penulis juga melengkapi proses latihan tubuh ini dengan proses yang selama ini dilakukan dalam proses mencipta karya-karya tubuhnya sejak tahun 2005 sampai sekarang.

Perkembangan teater tubuh berbeda dengan dunia tari yang juga paling dekat dengan tubuh. Proses penciptaan tari yang jelas menggunakan tubuh sebagai media

penyampai gagasan, kesenian yang menggunakan tubuhnya sendiri sebagai medianya. Menjadi sangat tidak masuk akal kalau begitu saja membiarkan tubuhnya diambil oleh wacana lain. Tubuh adalah alasan pertama manusia memasuki bahasa-bahasa kesenian; ketika bahasa yang dimasukinya itu merupakan perangkat sistem nilai yang akan menguasainya, maka pada saat itu tari sudah mati (Malna, 2008: 21). Tubuh menjadi sebuah sumber yang tidak akan pernah selesai untuk dieksplorasi dalam dunia teater, maka tubuh adalah sebuah kebebasan, bahasa-bahasa tubuh yang baru akan terus dilahirkan pada tubuh aktor.

Menurut Damajanti (2006: 61), dalam proses penciptaan karya seni seniman terus-menerus dihadapkan pada masalah yang harus dipecahkan. Proses "Interogasi tubuh" dilakukan dalam latihan tubuh pada penciptaan teater tubuh untuk membongkar meta-narasi tubuh yang akan dihadirkan di ruang publik juga di panggung. Penciptaan teater tubuh adalah sebuah program khusus pementasan teater berupa pertunjukan di ruang publik yang menjadi tempat berkumpulnya tubuh-tubuh, seperti di halte, taman kota, stasiun bus, mal atau pusat perbelanjaan, jalan raya, dan lain-lain. Pertunjukan yang mengambil ruang publik sebagai panggung pertunjukan, sekaligus untuk melihaf secara langsung respons dari masyarakat yang menyaksikan ketika tubuh-tubuh kembali dihadirkan kepada mereka. Interogasi di ruang publik, akhirnya akan menciptakan komunikasi yang jujur antara aktor dan apresiatornya.

Tubuh sekarang sebagai objek dari pertunjukan yang tentu akan memberikan respons alami dari apa yang disajikan dalam pertunjukan. Hal inilah yang akhirnya mengungkap pernyataan tentang konflik

tersembunyi pada tubuh yang mungkin tidak disadari. Logika dan pola yang mereka terima dan terapkan sekaligus selama ini, akan kembali diusik untuk dipertanyakan oleh mereka sendiri. Cara ini ditempuh sebagai upaya untuk "mengganggu" konstruksi nalar mereka yang sudah tertanam dan disepakati bersama, untuk "menyingkap" identitas dan realitas yang disembunyikan. Proses ini diciptakan untuk menimbulkan daya tarik epistemik dan estetis sekaligus. Proses selanjutnya dibuat perencanaan produksi yang akan dipakai sebagai acuan program kerja dalam proses penciptaannya.

Proses penciptaan teater tubuh merupakan perjalanan proses kreatif dari seniman atau pelaku teater itu sendiri, baik sebagai sutradara atau aktor. Perjalanan dari proses kreatif ini yang kemudian dituliskan dalam sebuah proses penciptaan teater tubuh yang berisi proses latihan untuk melahirkan pentas teater baru, baik tubuh di ruang publik maupun tubuh di panggung. Proses selanjutnya adalah aktor melakukan latihan-latihan yang ada di dalam penciptaan teater tubuh. Tahapan selanjutnya adalah aktor mementaskannya sesuai dengan hasil proses latihannya. Proses pementasan ini adalah sebuah proses penyampaian ide kreasi aktor kepada publik yang ada di ruang publik, sehingga publik dapat membaca proses kreatif dari aktor tersebut. Pementasan karya tubuh di ruang publik dan panggung ini hasil dari proses penciptaan teater tubuh. Pementasan ini diwujudkan dengan harapan untuk dapat menambah keragaman dan menawarkan alternatif dalam proses eksplorasi tubuh yang ada dalam proses kreatif dunia teater. Kesadaran bahwa eksplorasi tubuh teater tidak akan pernah selesai dan selalu memberi inspirasi dalam proses kreatif penciptaan teater, menjadikannya sangat penting dalam proses

eksplorasi pencarian metode ketubuhan. Di sini terlihat semangat dari sebuah proses pencarian yang tidak pernah selesai, sehingga proses kreatif melahirkan metode dan karya yang lebih bermakna langsung pada publik. Kesadaran pada proses kreatif menjadi semangat pencarian pada pelaku teater itu sendiri untuk melahirkan kebaruan dalam penciptaan teater.

Tubuh menjadi pilihan penulis secara total sebagai ide dasar dalam proses penciptaan teater tubuh, di mana dalam proses kreatif teater tubuh, sampai hari ini menjadi ide yang tidak pernah selesai. Fenomena teater tubuh sampai sekarang menjadi proses eksplorasi yang menarik yang dilakukan oleh kelompok-kelompok teater, aktor, dan bersamaan dengan fenomena masyarakat. Kebersamaan menjadi bentuk penyatuan antara pelaku seni dan masyarakat dalam proses penciptaan teater tubuh yang diyakini menjadi bentuk-bentuk baru proses penciptaan dalam teater.

Bentuk Teater Tubuh di Ruang Publik dan Jalan

Peristiwa yang diangkat dalam proses penciptaan teater tubuh adalah fenomena yang terjadi di jalan raya dan ruang publik. Kedua tempat ini adalah tempat bertemunya beragam kepentingan dan aktifitas masyarakat. Prosesnya sendiri menghadirkan kembali permasalahan-permasalahan yang dihadapi masyarakat secara umum agar tercipta *komunikasiestetik* (Jaeni, 2012) antara pertunjukan dan masyarakat yang menyaksikannya. Komunikasi tersebut merupakan relasi nilai-nilai yang dapat memberi kesempatan bagi masyarakat untuk berpartisipasi sekaligus memberi tanggapan terhadap pertunjukan yang disaksikannya.

Bentuk teater tubuh yang diwujudkan penulis bisa menjadi cara baru, namun

dalam proses penciptaannya dikawal oleh pemikiran teater lingkungan Richard Schechner dan teater jalanan (*Theatre of Road*) seperti dijelaskan berikut ini.

1. Konsep Pemikiran Richard Schechner

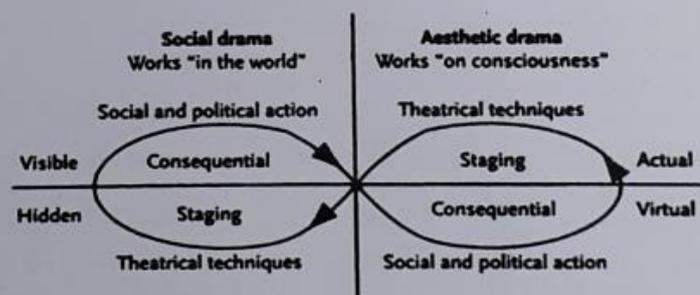
Schechner menggunakan tiga model yaitu *fan*, *web*, dan *infinity loop* dalam membahas *performance*. Model kipas angin (*fan*) disajikan sebagai spektrum pengorganisasian kategori, dan model jaringan (*web*) disajikan untuk mengungkapkan pengaruh dinamis dan interkoneksinya. Model ketiga dari Schechner adalah diagram "lingkaran tak terbatas" (*infinity loop*) yang menjelaskan relasi antara drama sosial dan drama estetik. Model ini akan digunakan sebagai referensi teori dalam penulisan proses penciptaan teater tubuh. Berikut adalah gambar dari diagram "lingkaran tak terbatas"

Schechner membahas drama sosial, dan meminjam diagram dari Victor Turner untuk mengintegrasikan antara drama dan estetika. Diagram ini menggambarkan umpan balik positif yang dinamis, bahwa drama sosial mempengaruhi drama estetik, drama estetik mempengaruhi drama sosial (Schechner, 2004:214). Dengan kata lain,

relasi antara drama sosial dan drama estetik adalah ulang-alik. Keduanya saling mempengaruhi untuk mempertahankan konsistensi masing-masing. Jika drama estetik menggunakan drama sosial — yang termanifestasi dalam peristiwa sosial dan politik— sebagai sumber penciptaannya, maka drama sosial memiliki kecenderungan untuk menggunakan drama estetik sebagai metode penulisannya di atas panggung.

Dalam proses penciptaan bentuk teater tubuh, penulis menggunakan teori teater lingkungan dari Richard Schechner yang erat hubungannya dengan model "lingkaran tak terbatas" (*infinity loop*). Teater lingkungan merupakan tekstur teater yang dirajut dari teks lingkungannya. Lingkungan secara teatral dapat dipahami dengan dua cara, pertama, seseorang dapat bekerja dalam suatu lingkungan, dalam arti ia mencipta lingkungan dengan mengubah ruang; kedua, seseorang menyetujui saja bekerja dalam lingkungan yang ada, dalam arti melakukan negosiasi dengan lingkungan dan berdialog dengan ruang.

Dengan demikian, peristiwa teatral pada teater tubuh dapat berlangsung baik dalam ruang yang secara total telah diubah formatnya, atau ruang yang ditemukan



Gambar 2:
Diagram "lingkaran tak terbatas" (Schechner, 2004: 214).

secara spontan. Konsep teater demikian berfungsi untuk menyerap potensi-potensi yang ada di alam sekitar untuk memperkaya unsur-unsur pertunjukan (Yudiaryani, 2002: 323-324). Artinya, bahwa teater berasal dari jaringan lingkungan yang melibatkan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat.

Sebagai tekstur, teater tubuh membentuk jaringan dari peristiwa tersebut dan dikomunikasikan kepada penonton. Penonton diharapkan berpartisipasi dengan memberi tanggapan terhadap pertunjukan teater. Tanggapan tersebut juga merupakan bagian dari tekstur. Partisipasi penonton terhadap pemaknaan pertunjukan teater lingkungan menghadirkan teater sebagai representasi peristiwa sosial. Sementara, teater tubuh membuat jaringan teks, baik yang berbentuk horizontal (dengan peristiwa seni) maupun vertikal (dengan peristiwa non-seni, seperti sosial, politik, dan budaya). Hal-hal demikian yang menginspirasi teater tubuh yang penulis ciptakan, sebagai jenis teater yang melibatkan aktivitas manusia sebagai suatu jaringan yang menyatukan seluruh peristiwa, baik horizontal maupun vertikal. Seniman terlibat dengan masalah sosial yang secara integral terkait pula dengan karyanya. Dalam pandangan ini, seniman akan menerjemahkan keinginannya ke dalam tindak pembacaan sosial yang dihadirkan melalui pertunjukan teater.

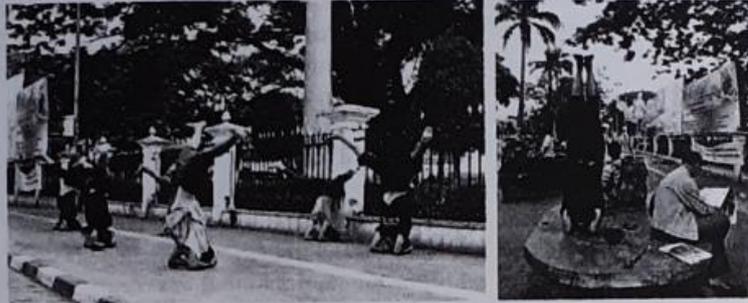
2. Konsep Pemikiran Teater Jalanan

Beragamnya kepentingan masyarakat yang bertemu di sebuah ruang publik, menjadi tantangan bagi penulis demi keberhasilan komunikasi untuk memecahkan misteri yang akan ditemui pertunjukan ini karena segala sesuatu yang terjadi tidak dapat diprediksi. Seperti yang dikatakan Judith Malina dalam wawancara dengan Cindy Rosenthal (dalam Cohen &

Cruz, 1998: 50) bahwa jalan raya adalah sebuah tempat yang penuh misteri karena merupakan milik semua orang yang menjadi lorong menuju ke tempat lain di mana orang tidak ingin berhenti. Jalan memiliki aturan sendiri yang berbeda dari setiap jalan yang lainnya, sebagaimana satu orang berbeda dengan orang lain. Estetika teater jalanan didasarkan pada usaha untuk memahami bahasa orang-orang yang berada di jalan tersebut.

Penulis menyadari dalam proses penciptaan teater tubuh yang dipertunjukkan di ruang publik akan menghadapi apa yang disebut dengan estetika jalanan, yaitu belajar memahami bahasa tubuh yang ada di jalanan. Hal ini disebabkan karena tubuh menjadi poin yang sangat dominan dalam penciptaan teater tubuh untuk membongkar kesadaran pada bahasa tubuh yang harus terus dicari dalam latihan interogasi tubuh aktor.

Ruang publik adalah ranah-ranah kehidupan bersama yang diperebutkan dalam arus peristiwa sehari-hari, tergantung pada kekuatan yang punya sumber daya yang paling kuat untuk menguasainya (Herry & Priyono dalam Hardiman, 2010: 370). Tubuh menjadi hilang dalam ruang publik sebab yang terjadi adalah ruang transaksi benda-benda yang selalu ingin dimiliki oleh tubuh, kendaraan roda dua, dan lain-lain. *Handphone* adalah salah satu contoh benda yang disadari atau tidak disadari membentuk tubuh gerombolan di jalan raya, yang sebenarnya mempunyai fungsi sosialnya untuk perjalanan jauh menjadi lebih dekat dan lebih cepat; dan ketika komunikasi sosial dengan alat komunikasi - *handphone* - tak disadari terbentuklah tubuh autisme - tubuh sangat dikuasai benda - semua menjadi pendek dalam hal komunikasi, tubuh menjadi diam tak bergerak.



Gambar 3:
Proses latihan "Interogasi Tubuh" di ruang publik
(Foto: Yuyun Trimulyana, tahun 2012)

Pemilihan ruang publik dan ruang terbuka sebagai tempat pertunjukan teater tubuh, Mason (1992: 85-86) menjelaskan bahwa pada pertunjukan di luar ruangan, perubahan kondisi dan gangguan di setiap pertunjukan adalah peristiwa unik, menuntut pemain untuk memiliki semangat dan energi yang besar dan kemungkinan untuk menggunakan materi, lokasi, dan efek yang berbeda, karena sebaliknya pertunjukan di dalam ruangan cenderung menjadi lebih dari sebuah produk yang mudah diulang. Pengulangan memberi kesempatan untuk penataan tetapi sekaligus juga kurang memberikan fleksibilitas. Penulis dalam proses penciptaan teater tubuh pada pementasan di ruang publik dan di dalam gedung mengalami peristiwa unik dan proses kreatif dari pemain yang berbeda, sedangkan untuk proses di dalam gedung masuk pada proses pengulangan dari adegan-adegan yang dibuat.

Madison (dalam Denzin, 2011: 590) menambahkan bahwa pertunjukan jalanan merupakan gambaran lain fungsi komunikatif dan efektivitas politis pertunjukan dalam menggerakkan komunitas menuju perubahan. Penulis yakin bahwa fungsi komunikatif yang terjadi pada pementasan di ruang publik dan panggung akan

mengalami perbedaan, di ruang publik sebuah perubahan bisa ditawarkan langsung pada publiknya yang sebenarnya berbeda dengan publik yang memang siap menonton pementasan dalam gedung.

SIMPULAN

Pemikiran teater jalanan merupakan sebuah proses yang terus akan berkembang bahkan mungkin akan berubah sebab pemikiran yang ada dalam konsep teater jalanan adalah fenomena dari proses penciptaan teater di luar panggung atau di dalam panggung. Keterlibatan kreator dalam proses penciptaan teater tubuh mutlak adanya sebagai bagian dari proses latihan interogasi tubuh aktor. Proses interogasi tubuh aktor ini mendapatkan konsep karya seni. Proses penciptaan teater tubuh tidak bisa dalam waktu singkat, namun memerlukan waktu proses yang panjang karena harus *trial and error*, mencoba lalu gagal, kembali mencoba lalu gagal lagi, dan terus dilakukan proses ini hingga menjadi konsep dasar dari latihan interogasi tubuh aktor. Proses latihan panjang ini yang menjadi poin sangat penting dan harus disadari oleh aktor untuk menumbuhkan ide, gagasan, pikiran, dan kerangka perwujudan estetik.

Aktor dalam melakukan latihan interogasi tubuh akan menjalani tiga tahap proses yaitu, proses tubuh fisik, aktor menjalani proses fisik, proses tubuh tema, aktor mulai masuk pada latihan tubuh yang berkomunikasi dengan benda-benda di luar tubuhnya, atau yang ada di sekitarnya, termasuk tubuh-tubuh yang ada di sekitarnya, dan proses tubuh aplikasi, aktor dinyatakan sudah siap untuk melahirkan tubuhnya di jalan atau di panggung.

Proses selanjutnya adalah pertunjukan di ruang publik sebagai sebuah eksperimen. Pentas teater ini di mal, di jalan-jalan, di alun-alun, di depan toko, di pasar-pasar, atau di mana saja. Pentas bisa menarik orang banyak atau justru tidak menarik sama sekali. Bahkan bisa dianggap pertunjukan ini dilakukan oleh seorang yang gila. Reaksi orang-orang jalanan itu akan diamati dan direkam dengan kamera. Hasil rekaman itu akan menampilkan sebuah fenomena dialog publik dengan tubuh. Apakah orang-orang jalanan "menjadi" sadar, bahwa tubuh aktor itu bisa juga tubuh mereka sendiri? Aktor yang bermain di jalan-jalan umum bisa menjadi stimulus bagi publik bahwa mereka melihat diri mereka sendiri. Apa yang lebih diharapkan adalah, bahwa publik bisa menyaksikan bahwa tubuh bisa tegar, kuat, atau lemah dan putus asa bahkan tersiksa.

Setelah pementasan, proses untuk mempelajari dan mendiskusikan kembali teater tubuh dilakukan agar dapat mencatatkan meta-narasi yang dimunculkan oleh tubuh aktor di ruang publik. Ini bagian dari kerja evaluasi yang sangat penting untuk dijadikan masukan bagi aktor ketika kembali melakukan proses latihan pada tahap interogasi tubuh.

Daftar Pustaka

- Afrizal Malna
2008 "Konflik Tubuh-Kolonial dan Tubuh Post-Kolonial, Erotika dan Raga". *Majalah GONG* Edisi 102/IX.
- Budi Hardiman, F. (editor).
2010 *Ruang Publik, Melacak "Partisipasi Demokratis" dari Polis sampai Cyberspace*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Cohen, Jan & Cruz, (editor).
1998 *Radical Sreet Performance, an International Anthology*. London and New York: Routledge.
- Dedi Supriadi
1994 *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta
- Denzin, K. Norman & Yvonna S. Lincoln, (editor).
2011 *The Sage Handbook of Qualitative Research 1*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jaeni
2012 "Komunikasi Estetik dalam Seni PertunjukanTeater Rakyat Sandiwara Cirebon", *Jurnal Panggung: Signifikasi Makna Seni dalam Berbagai Dimensi*, Vol 22, no. 2, p 160-168), STSI Bandung.
- Herry Dim
2011 *Badingkut: Di antara Tiga Jalan Teater*. Depok: Penerbit Komodo Books.
- Irma Damajanti
2006 *Psikologi Seni*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Jakob Sumardjo, dkk.
2001 *Seni Pertunjukan Indonesia, Suatu Pendekatan Sejarah*. Bandung: STSI Press.
- Luhan, Marshal Mc.
1994 *Understanding Media*. London, Massachusetts: MIT Press Cambridge.
- Mason, Bim.
1992 *Street Theatre and Other Outdoor Performance*. London and New York: Routledge.

- Jerzy Grotowski
2002 *Menuju Teater Miskin*,
(Diterjemahkan oleh Max Arifin).
Yogyakarta: MSPI & Arti.
- Putu Wijaya
2008 *Teater Tubuh, Erotika dan Raga*.
Majalah GONG Edisi 102/IX.
- Schechner, Richard
2004 *Performance Theory*. London and
New York: Routledge.
- Yudiaryani
2002 *Panggung Teater Dunia:
Perkembangan Konvensi dan Bentuk
Teater*. Yogyakarta: Pustaka Gondho
Suli.



Konsep Garapan Dan Kreativitas Seni Teater “Rumah Dalam Diri”

YUSRIL

Prodi Seni Teater-Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padangpanjang (ISI)
Jl. Bahder Johan-Padangpanjang-Sumatera Barat

E-mail : yusril2001@yahoo.com

Karya seni teater “Rumah Dalam Diri” memuat persoalan-persoalan yang terjadi di lingkungan personal manusia dalam waktu kapan saja. Fenomena-fenomena sosial dan budaya seperti arus globalisasi yang tidak terbendung membuat pintu-pintu terpaksa dibuka dan mempersilahkan budaya global itu untuk masuk. Pemakaian pintu menyimbolkan ruang yang seharusnya tertutup dan terbuka apabila dikehendaki oleh pemilik pintu itu sendiri. Akan tetapi ruang tidak lagi menjadi milik personal namun telah menjadi milik komunal yang menyebabkan siapapun berhak untuk membuka dan menutupnya. Artinya pintu-pintu telah terbuka untuk banyak negara. “Aku” dan “kami” telah bertukar menjadi “kita”. Tidak ada lagi ruang personal yang menyimpan persoalan-persoalan pribadi yang seharusnya bukan milik bersama. Namun kenyataannya, semua orang merasa memiliki apa yang dimiliki orang lain. Persoalan orang lain juga harus menjadi persoalan kita. Hal ini merupakan pemaksaan terhadap sesuatu yang semestinya tidak menjadi beban kita.

Kata kunci : teater, rumah dalam diri, ruang personal

Concept and Creativity of “Rumah Dalam Diri” Theater

The Theater production entitled “*Rumah dalam Diri*” contains problems that may happen in a human’s personal environment in anytime. Social and cultural phenomena such as globalization that are unstoppable result in doors that must be opened to allow global culture to enter. The use of the door symbolizes a room that’s supposed to be closed and opened whenever the owner wants it to be opened or closed. However, the room is no longer a personal possession. It has become a communal possession that grants anyone the right to open and close said door. It is symbolic of the fact that doors have been opened for many countries. The separation of I and We has simply changed into We. There is no longer a personal room that keeps personal problems not necessarily in the possession of a communal. In fact, everybody feels that s/he has a right to possess everything owned by others. Someone else’s problem must become ours. This is a coercion toward something that’s not necessarily our problems.

Keywords : theater, rumah dalam diri, personal room

Proses Review : 2 - 19 Januari 2018, Dinyatakan Lolos: 22 Januari 2018

PENDAHULUAN

Aktor di atas pentas saling mempengaruhi yaitu suatu tipe kekuasaan yang jika seseorang dipengaruhi agar bertindak dengan cara tertentu, dapat dikatakan terdorong untuk bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorongnya. Dalam pandangan masyarakat umum banyak yang berpendapat bahwa kekuasaan dapat menimbulkan pengaruh tertentu (Budiarjo, 2007: 70). Tindakan-tindakan aktor di pentas merupakan respon terhadap pengaruh yang ditularkan oleh aktor-aktor lain.

Pemakaian tangga merupakan cara untuk melihat usaha personal manusia untuk menuju kuasa. Menurut Sahrul (2013: 7) bahwa keinginan untuk melihat kebudayaan dengan cara berbeda (bisa terbalik) akan membangun pertunjukan seni memberi alternatif untuk dimaknai berbeda dengan realitas. *Berjenjang naik bertangga turun* sebagai simbol dari sistem pemerintahan hanyalah alat tumpangan untuk melihat makna yang universal dan ambiguitas. Penamaan istilah hanya berlaku pada tataran verbal bukan dalam tataran makna yang ingin diungkapkan.

Dalam masyarakat yang memakai pola *berjenjang*

naik bertangga turun akan memunculkan kelompok pengatur dan yang diatur, yang mengeksploitasi dan yang dieksploitasi yang keduanya memiliki tatanan sosial yang berbeda. Pada masyarakat seperti itu terdapat struktur dominasi. Untuk mempertahankan dominasi itu, kelompok yang dominan berusaha merepresentasikan dunia sesuai dengan keinginannya, yang dibarengi dengan kekuasaan (*power*) yang dimiliki. Namun, kelompok dominan dalam kebudayaan perlu menampakkan solidaritas. Pemakaian properti tangga terlihat bagaimana manusia yang berada di atas tangga yang paling tinggi akan mendominasi manusia yang berada di bawahnya. Manusia yang berada di bawah hanya menjadi pondasi agar manusia di atasnya tetap nyaman dalam dominasinya.

Keterkaitan antara ikon dominan dan ikon kebertahanan kelompok yang didominasi menimbulkan keganadaan ideologi sehingga muncul ideologi kompleks. Dalam beberapa adegan keinginan untuk *duduk sama rendah berdiri sama tinggi* dari kelompok yang didominasi (ketika aktor sejajar di atas tangga) menyebabkan pondasi berdirinya tangga menjadi berbeda. Ideologi kompleks adalah ideologi yang dipandang sebagai kesadaran yang keliru yang merepresentasikan dunia secara terbalik (*upside down*) dan dalam bentuk yang diinversi. Dunia atau suatu realitas dilihat dari sudut pandang kelompok dominan dan pada saat yang sama juga dilihat dari sudut pandang kelompok yang didominasi.

Jadi properti pintu, kursi dan tangga merupakan ikon yang menyoal beberapa persoalan yang diangkat yaitu kekuasaan, kebebasan, dan usaha personal untuk mencapainya. Ditambahkan oleh Sahrul (2013: 7) bahwa kode teks pertunjukan merupakan hasil dari tindakan yang dilakukan pada kode budaya *extra-performance* oleh konvensi teater yang sesuai dengan teks pertunjukan tersebut. Dalam perpektif teks pertunjukan, kode budaya ekstratekstual (kelompok estetis dan nonestetis) juga mendahului teks pertunjukan dan konvensinya dan mempunyai fungsi menentukan, memotivasi pada teks pertunjukan dan konvensinya. Sebagai kode ideologis, epistemik, atau aksiologis, ia merupakan bagian dari teks umum yang meliputi teks pertunjukan, dan "asal mula" konvensi.

PEMBAHASAN

Konsep Garapan

Konsep garapan teater "Rumah Dalam Diri" adalah pementasan teater kontemporer. A. Kasim Ahmad (2006: 12-15) menambahkan bahwa teater modern itu memiliki tiga jalur yaitu; 1) teater modern yang konvensional; 2) teater modern dengan pembaruan;

dan 3) teater modern terkini. Teater kontemporer yang dimaksudkan sama dengan teater modern terkini yang dikatakan oleh Kasim Ahmad.

Menurut Sahrul (2015: 5) bahwa teater modern terkini adalah teater yang banyak mengadakan pencarian-pencarian bentuk yang berbeda dengan teater sebelumnya. Banyaknya perbandingan, pengalaman dan pengetahuan dalam menggumuli teater, baik teater tradisi, teater Barat ataupun teater Asia, para teaterawan yang kreatif mencoba mencari dan menggali "jiwa" atau "esensi" teater itu sendiri. Hampir serupa dengan jalur kedua, namun lebih banyak melakukan pencarian bentuk dan pengungkapannya juga baru sama sekali, sehingga pencapaiannya semakin tinggi. Kadang-kadang teater menjadi "asing" dan sulit dimengerti oleh masyarakat banyak.

Teater "Rumah Dalam Diri" mencari bentuk baru dalam cara ungkap estetis pertunjukan. Ruang dalam karya ini tidak hanya ruang datar (horizontal) namun juga ruang vertikal. Dinding pintu menjadi ruang bermain aktor dengan gaya akrobatik. Begitu juga tangga yang ditegakan juga berfungsi sebagai ruang vertikal bagi aktor bermain.

Konsep garap aktor juga berbeda dengan teater konvensional, di mana akting aktor tidak lagi normal, namun telah didistorsi menjadi bentuk yang berbeda. Distorsi memiliki pengertian penyimpangan dari aturan umum atau bertentangan dengan fakta. Tubuh aktor digerakan secara akrobatik dengan perilaku yang aneh. Kadang-kadang aktor berjalan dengan normal, namun lebih banyak berbuat tidak normal seperti meletakkan kepala di bawah sambil bergelantungan atau hanya memperlihatkan potongan-potongan tubuh yang berserakan dan sebagainya.

Konsep garapan untuk properti adalah memaksimalkan makna dari properti yang dipakai. Pintu memiliki banyak makna seperti tempat masuk dan ke luar, ruang terbuka, menutup dan membuka diri, jalan menuju kebebasan dan sebagainya. Begitu juga dengan kursi yang juga dimaksimalkan pemaknaannya seperti kekuasaan, kedudukan, alat, dan sebagainya. Sedangkan tangga disamping bermakna sebagai alat untuk memanjat, juga bisa dimaknai sebagai jalan menuju ke langit, usaha manusia mencapai keinginan dan sebagainya.

Konsep garap properti juga didukung oleh konsep garap cahaya sehingga pementasan betul-betul melahirkan estetika yang berbeda dengan teater-teater lainnya. Cahaya adakalanya meneror penonton dan adakalanya sebagai pembangun suasana dan sebagainya.

Meneror penonton dalam arti positif juga menjadi konsep garap. Properti, aktor, cahaya, kata, dan musik merupakan alat untuk meneror penonton sehingga penonton berada dalam pementasan bukan berjarak dengan tontonan. Artinya panggung adalah seluruh ruangan pementasan dan penonton terlibat dalam pementasan tersebut.

Metode berkarya yang pertama adalah metode *alam takambang jadi guru*. Alam memiliki makna yang mendalam dengan segala bentuk, sifat, serta segala yang terjadi di dalamnya, merupakan sesuatu yang dapat dijadikan sebagai pedoman, ajaran, dan guru. Alam merupakan tempat hidup dan sumber kehidupan manusia. Maka dari itu manusia haruslah memanfaatkan alam dengan seoptimal mungkin. Semua yang terdapat di alam ini, memiliki kegunaannya masing-masing serta memiliki makna penciptaannya.

Dalam karya seni teater "Rumah Dalam Diri" alam memiliki hubungan dengan tubuh aktor. Rasa dingin air akan membuat tubuh menggigil dan bentuk tubuh yang menggigil tersebut digunakan dalam akting di atas panggung. Begitu juga dengan rasa yang lain yang diakibatkan oleh perubahan alam dan lingkungan. Tubuh manusia bisa beradaptasi dengan kondisi apapun dan membentuk estetika yang lain dari kondisi normal manusia.

Metode berkarya yang kedua adalah metode *paco-paco* yaitu metode merangkai serpihan-serpihan perca menjadi satu kesatuan yang utuh dan bernilai estetis. Cuplikan-cuplikan peristiwa berseliweran memenuhi panggung pementasan dan masing-masing peristiwa tersebut memiliki benang merah terhadap pemaknaan yang hadir lewat pemakaian properti. Properti seperti pintu, kursi, dinding, dan tangga menjadi jembatan peristiwa, sehingga tidak terkesan mengambang.

Metode *paco-paco* mirip dengan *puzzle* yang disusun menjadi satu. Menurut Nisak (2011: 110), *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode *paco-paco* juga memiliki pengertian yang mirip dengan *puzzle*, namun pada metode *paco-paco* mewakili kebudayaan Minangkabau yang memakai perca-perca kain untuk disambung-sambung menjadi satu bentuk yang unik. Kain yang berasal dari perca

ini dipakai dalam perhelatan adat dan budaya Minangkabau. Kain disebut *tabia* dan *tirai*.

Dalam alek nagari, *tabia* dan *tirai* dipakai di arena permainan. Menurut Yulinis (2014: 184-185) bahwa properti yang dihadirkan di atas arena (*laga-laga*) tempat pertunjukan tari *ulu ambek* terdiri atas *tabia*, *tirai*, *candai*, *tujuang saji*, *siriah paga* dalam *carano*, cermin, kain panjang, *lapiak balambak*, *lapiak puin*, marawa, dan kasur. *Tabia* (tabir), yaitu sepotong kain yang warna-warni dan dipasangkan pada langit-langit *laga-laga*. Warna *tabia* didominasi warna merah, putih, hijau, dan hitam. *Tirai* terdiri atas dua jenis, yaitu *tirai cancang* sebanyak dua buah dan *tirai kolam* sebanyak satu buah. *Tirai cancang* dipasangkan pada bagian depan dan belakang *laga-laga* persis di tonggak tua depan dan tonggak tua belakang. Jumlah *cancang* bagian luar adalah 39 buah yang melambangkan jumlah anak Nabi Adam A.S., sedangkan *cancang* bagian dalam berjumlah 17 buah yang melambangkan jumlah *rakaat* salat, yaitu 2 *rakaat* subuh, 4 *rakaat* zuhur, 4 *rakaat* asyur, 3 *rakaat* magrib, dan 4 *rakaat* isya. Sementara itu, *tirai kolam* dipasang di tengah langit-langit arena pertunjukan atau *laga-laga*.

Berdasarkan pendapat di atas, penciptaan teater "Rumah Dalam Diri" memakai metode budaya Minangkabau tersebut yang dinamakan dengan metode *paco-paco* yaitu menyusun serpihan peristiwa untuk dirajut menjadi satu kesatuan yang bernilai estetis. Metode ini penting untuk melihat sejauh mana keindahan bisa tercipta dari serpihan peristiwa yang memakai pemaknaan budaya Minangkabau.

Kreativitas Berkarya

Proses kreatifitas dalam berkesenian memberikan kebebasan penapsiran bagi siapa saja yang ingin mewujudkan suatu ide dalam karya. Penerapan ide ditentukan oleh konsep karya atas nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Nilai tersebut diterapkan kedalam bentuk karya seni, sehingga judul, tema, dan strukturnya dapat memberikan kejelasan.

Hampir semua penciptaan seni berawal dari ide dan gagasan yang ingin dijadikan sebagai fenomena dalam berkarya. *Gagasan* atau sering disebut pula ide atau inspirasi adalah hal yang melandasi atau mendorong seseorang untuk berkarya, baik berasal dari dalam (internal) atau luar dirinya (eksternal). *Gagasan* pun dapat lahir dari mana saja termasuk dari tanggapan atau apresiasi terhadap keindahan alam ciptaan Tuhan, benda buatan manusia, atau karya seni yang dibuat orang lain. Seluruh gagasan bersifat abstrak bilamana belum diwujudkan ke dalam sebuah karya seni.

Gagasan mula-mula lahir dari mengamati sesuatu lalu direnungkan dalam-dalam hingga dicapai sebuah perasaan simpati dan akhirnya lebur dengannya (empati). Untuk mendapatkan gagasan yang subur perlu didukung latihan dan proses belajar yang berkesinambungan. Bagi seorang teaterawan, gagasan biasanya dituangkan terlebih dahulu dalam bentuk naskah atau skeneri untuk kemudian dikembangkan sampai tercapai bentuk yang matang dan siap menjadi sebuah karya. Gagasan yang asli (orisinal) dan cemerlang merupakan keinginan semua seniman agar karya yang dibuatnya bernilai. Banyak cara dan langkah digunakan untuk mendapatkannya. Ada yang bermeditasi, mengamati karya seniman lain, tetapi ada juga yang menggali gagasan dengan langsung berkarya.

Ide dan gagasan pementasan teater "Rumah Dalam Diri", berangkat dari fenomena sosial dan budaya manusia secara individu yang hidup di lingkungan sosial dan budaya tertentu. Fenomena utama adalah membangun rumah dalam diri secara personal untuk membentengi diri dari pengaruh luar. Akan tetapi pintu-pintu selalu terbuka dan sulit untuk ditutup.

Pintu berkaitan dengan kata "luar", "dalam", dan "antara" untuk membedakan satu dan lain ruang. Ketika berada di luar, secara bersamaan juga ada di dalam, dan sebaliknya. Ketika berdiri di antara kedua ruang, menjadi terbelah, bimbang, ragu, atau netral. Ketiga kata itu juga ingin mengatakan bahwa sebenarnya manusia tidak ada di mana-mana, tetapi juga ada di sebuah kubu.

Ketika memasuki sebuah ruang, untuk sebuah keperluan, maka manusia akan membuka pintu, lalu menutupnya. Manusia berada dalam dunia yang diinginkannya. Bila ingin lebih nyaman, manusia akan menguncinya, sehingga tak seorangpun akan dapat memasuki ruangan itu dan yang akan mengganggu. Manusia akan keluar, karena urusan di ruang itu telah usai atau karena akan melakukan sesuatu yang lain, di ruang yang lain, di dunia yang lain. Pertama-tama, lagi-lagi manusia berupaya untuk membuka pintu itu, dan menutupnya kembali. Manusia akan menguncinya, agar tidak ada seorangpun yang akan mengganggu ruang yang akan tinggalkan.

Pintu, jendela, dan lubang di rumah mengantarkan cahaya dari luar, dan mengirimkan tanda cahaya dari dalam ke luar rumah. Ini persoalan hidup, kebebasan, dan kebutuhan memandang dunia. Setiap rumah memerlukan pintu. Manusia perlu pintu untuk masuk atau keluar dari rumah. Pintu, adalah medium utama antara kehidupan di dalam dan luar rumah. Adalah sebuah kewajaran melaluinya setiap saat, tanpa dicurigai oleh orang banyak. Pintu membawa pengaruh dan kehidupan luar ke dalam. Demikian juga sebalik-

nya. Tidak sekadar rumah, sebenarnya, yang ditengarai oleh pintu. Ia ada dimana saja, selama sebutan ruang, kamar, blok, dan sejenisnya ada. Dari membuka pintu lemari, pintu kamar, pintu rumah, pintu pagar, pintu mobil, pintu kereta api, pintu kantor, bahkan hingga pintu kesuksesan dan pintu surga.

Bagi si tuan rumah, pintu adalah medium untuk keluar dan masuk, dari satu ruang ke ruang lain, dari satu dunia ke dunia lain. Pintu mengarahkannya untuk membedakan satu ruang dari ruang yang lain. Ada ratusan pintu dalam rumah yang berpintu. Sebagai tamu, manusia masuk dari pintu depan. Pintu yang disepakati sebagai jalan untuk memasuki daerah teritorial orang lain. Pintu belakang hanya digunakan oleh orang-orang dekat, yang mungkin tidak asing bagi orang rumah.

Pintu pertama-tama dapat diketuk. Sebelum ia terbuka dan seseorang masuk, tuan rumah akan berdiri di depan pintu, hingga seseorang membukakannya. Tapi tidak, ketika pintu itu adalah jalan menuju rumah, tuan rumah akan tenang membukanya, memegang gagang pintu, mendorong atau menariknya, dan menutupnya lagi pelan-pelan. Meski, ia akan menutupnya keras-keras, ketika amarah datang.

Pintu tentu tidak seperti jendela, tempat angin datang dan pergi. Mengganti udara dalam rumah, dalam ruang. Jendela yang cuma setengah dari pintu besarnya. Jendela yang tidak menyentuh lantai, tidak pula menyentuh tiang atap. Manusia bisa melongok ke luar lewat jendela, mengintai gerak di luar rumah. Tetapi kadang jendela adalah alternatif, ketika pintu terlalu besar untuk masuk dan keluar, atau bagi tamu yang tidak diharapkan.

Demikianlah kisah pintu dan jendela, lubang-lubang rumah manusia. Pintu yang menghantarkan manusia pada ruang. Memasuki masing-masing dunia yang tercipta dan diciptakan. Tetapi urusan pintu tidak hanya dengan rumah. Pintu adalah perantara antara satu ruang dengan ruang yang lain. Manusia berdiam dalam satu ruang, kini, saat ini, meski datang dari pintu yang lain. Upaya manusia sama untuk hadir di sebuah ruang: membuka dan menutup pintu.

Kisah selanjutnya adalah kisah tentang tangga yang identik dengan kata "atas", "bawah", dan "tengah". Tangga tidak hanya sekedar jalan menuju ke atas atau jalan menuju ke bawah atau juga berhenti di tengah. Tangga adalah personifikasi dari puncak segala hal, yang membuat manusia bisa melihat seluruh penjuru. Ketika manusia berada di atas maka ia lupa melihat ke bawah.

Manusia yang berada di bawah tangga selalu meli-

hat ke atas, sehingga matanya bisa kemasukan debu. Lalu manusia yang berada di bawah akan berangan ingin ke atas seperti manusia lain yang telah melakukannya. Ketika manusia sudah berada di atas, ia akan menemukan kehampaan, karena di atas hanya ruang kosong yang tak bertepi.

Dinding tempat tangga disandarkan merupakan ruang datar yang tak bertepi. Manusia berdiri di tangga yang disandarkan di dinding. Manusia berlari melewati tangga-tangga yang sejajar. Manusia ingin mencari sesuatu yang mungkin saja tidak mereka kenal. Mencari sesuatu yang tidak dikenal menyebabkan manusia hanya bisa mencari namun tidak bisa menemukan.

Ketika tangga membentuk segi tiga, manusia masih ingin mendakinya dan berupaya untuk mencapai puncak. Tangga juga bisa menjadi keranda bagi mereka yang ingin berpergian untuk tidak kembali lagi. Tangga mengantar manusia untuk saling berebut menuju puncak dan saling berlari untuk menuju bawah. Persiapan meliputi hal-hal teknis yang berkaitan dengan pemilihan pemain (aktor dan aktris), pemilihan pendukung artistik, pemilihan properti yang akan digunakan, dan pemilihan tempat dan waktu pertunjukan.

Secara konvensional kekuatan utama yang menjadi daya tarik sebuah pertunjukan teater adalah akting atau tingkah laku para pemain dalam memerankan tokoh yang sesuai dengan tuntutan karakter dalam naskah. Kekuatan inilah yang akan menjadi magnet, bagus, menarik, indah, punya kekuatan atau tidak berkarakter, tidak menarik bahkan membosankan akan menentukan penonton bertahan tidaknya ditempat duduknya. Untuk tampil bagus dan menarik dipanggung teater, seorang aktor harus menguasai berbagai teknik dan keterampilan seni peran. Seperti dikatakan oleh Stanislavsky, seorang aktor harus menguasai olah tubuh, vokal, dan harus mempunyai daya konsentrasi, imajinasi, fantasi, observasi serta mempunyai kecerdasan, wawasan, pengetahuan yang luas tentang berbagai hal dalam kehidupannya. Sehingga ketika seorang aktor membawakan peran tokoh dalam sebuah pementasan akan tampil dengan kedalaman karakter yang indah, menarik dan penuh penghayatan yang sesuai dengan tuntutan naskah pertunjukan. Pemahaman mengenai karakter ini adalah penggambaran sosok tokoh peran dalam tiga dimensi yaitu keadaan fisik, psikis dan sosial.

Pemilihan pemain dalam pementasan "Rumah Dalam Diri" sedikit berbeda dengan pemilihan pemain secara konvensional. Pemain yang dipilih diutamakan adalah pemain yang memiliki kelenturan tubuh yang prima, karena pementasan ini lebih menitik beratkan

pada tubuh akrobatik. Artinya pemain harus menguasai teknik olah tubuh yang baik dan memiliki stamina yang bagus.

Pemain yang dicasting juga adalah pemain yang tubuhnya bisa didistorsi, artinya tubuh yang fleksibel dan mudah dibentuk sesuai dengan yang diinginkan. Pementasan ini adalah pementasan teater kontemporer yaitu teater yang menampilkan peranan manusia bukan sebagai tipe melainkan sebagai individu. Dalam dirinya terkandung potensi yang besar untuk tumbuh dengan kreatifitas yang tanpa batas. Jumlah pemain yang digunakan dalam pementasan ini adalah delapan orang yang terdiri dari dua pemain perempuan dan enam pemain laki-laki.

Pemilihan pendukung artistik juga penuh dengan perhitungan. Pemilihan penataan pentas, penataan cahaya, penataan musik, dan penataan rias dan busana. Pemilihan pendukung penataan pentas beserta kru-krunya dilakukan dengan cara melihat tanggungjawab yang bersangkutan dalam mengelola panggung pada pentas-pentas sebelumnya. Penata properti dan kru bertanggung jawab langsung kepada pimpinan artistik, namun secara hierarki masih sama dengan staf lain dilingkungan artistik yakni melaporkan kejadian dan layanan pemesanan yang diminta penyaji karya seni dan prasarana penata artistik berdasarkan pada saat kebutuhan alat diminta oleh kedua belah pihak. Beban tanggung jawab dan tugas penata properti adalah menjadi layanan pemenuhan kepada penyaji karya seni dan tuntutan artistik garapan berdasarkan prasarana dari pimpinan artistik.

Pemilihan penata cahaya dilakukan dengan menghubungi penata cahaya yang profesional yaitu Iskandar Loedin agar pementasan memiliki daya pukau yang baik. Masalah pencahayaan, terang-padamnya lampu, serta bagaimana cara mengatasi apabila terjadi kecelakaan matinya lampu dari Perusahaan Listrik Negara (PLN) adalah menjadi beban moral tanggung jawab yang diemban oleh pimpinan tata cahaya.

Pemilihan penata rias dan busana adalah berdasarkan kedekatan dan juga tingkat kemauan dari yang bersangkutan. Penata rias dan kostum secara umum pada produksi yang besar dibagi pada masing-masing pos antara rias dan kostum. Namun untuk produksi karya seni yang terbatas kedua tugas dipegang oleh satu staf saja. Penata rias dan kostum bertanggung jawab langsung kepada pimpinan artistik, penyaji karya, serta melakukan konsolidasi dengan pimpinan panggung.

Pemilihan penata musik berdasarkan profesional pelakunya yaitu orang yang menguasai musik secara manual dan elektronik. Penata musik secara ti-

tidak langsung bertanggung jawab kepada pimpinan panggung dan penyaji karya seni. Beban tanggung jawab dan tugas penata musik adalah menjadi sumber sukses dan kualitas musik yang disajikan dalam pementasan. Artistiknya pementasan karya seni yang dipergelarkan dalam hubungannya dengan musik menjadi beban moral tanggung jawab yang diemban oleh penata musik. Hak dan kewajibannya sama dengan staf lain di bawah pimpinan artistik, adalah konseling kepada pimpinan artistik, pimpinan panggung dan penyaji karya seni. Kewajibannya adalah memberikan layanan kepuasan atas kualitas musik pada saat pementasan karya seni berlangsung.

Pemilihan properti pementasan adalah pemilihan berdasarkan tema dan fenomena yang diangkat dalam pementasan teater "Rumah Dalam Diri". Pemilihan pintu dan sekaligus dinding merupakan wujud dari persoalan keterbukaan manusia dan menjadi tempat bermain vertikal bagi aktor. Begitu juga dengan pemilihan kursi yang secara umum adalah simbol kekuasaan. Pemilihan tangga menyiratkan masalah yang berkaitan dengan keinginan untuk mencapai hal yang besar.

Panggung prosenium merupakan pilihan tempat bermain atau melakukan pementasan. Jarak antara penonton dan panggung adalah jarak yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan gambaran kreatif pemangungan. Semua yang ada di atas panggung dapat disajikan secara sempurna seolah-olah gambar nyata. Tata cahaya yang memproduksi sinar dapat dihadirkan dengan tanpa terlihat oleh penonton dimana posisi lampu berada. Intinya semua yang di atas panggung dapat diciptakan untuk mengelabui pandangan penonton dan mengarahkan mereka pada pemikiran bahwa apa yang terjadi di atas pentas adalah kenyataan. Pemilihan waktu pertunjukan adalah pemilihan berdasarkan kesiapan pementasan. Artinya ketika latihan sudah maksimal dengan prosentasi yang dikira cukup maka pementasan bisa dilakukan.

Pada tahap ini, sutradara sekaligus pemilik ide dan gagasan mengumpulkan seluruh pendukung yang telah dipilih pada tahap sebelumnya. Sutradara mempresentasikan ide dan gagasan sekaligus konsep garapan dan metode berkarya. Tahapan ini dilakukan adalah untuk menyamakan visi dan misi dalam berkarya dan memudahkan proses latihan. Tahapan ini sama dengan *Focus Group Discussion* (FGD). FGD secara sederhana dapat didefinisikan sebagai suatu diskusi yang dilakukan secara sistematis dan terarah mengenai suatu isu atau masalah tertentu. FGD adalah suatu proses pengumpulan data dan informasi yang sistematis mengenai suatu permasalahan tertentu yang sangat spesifik melalui diskusi kelompok.

Focus Group Discussion mengandung tiga kata kunci: a. Diskusi (bukan wawancara atau obrolan); b. Kelompok (bukan individual); c. Terfokus/Terarah (bukan bebas). Artinya, walaupun hakikatnya adalah sebuah diskusi, FGD tidak sama dengan wawancara, rapat, atau obrolan beberapa orang di kafe-kafe. FGD bukan pula sekadar kumpul-kumpul beberapa orang untuk membicarakan suatu hal. Banyak orang berpendapat bahwa FGD dilakukan untuk mencari solusi atau menyelesaikan masalah. Artinya, diskusi yang dilakukan ditujukan untuk mencapai kesepakatan tertentu mengenai suatu permasalahan yang dihadapi oleh para peserta, padahal aktivitas tersebut bukanlah FGD, melainkan rapat biasa. FGD berbeda dengan arena yang semata-mata digelar untuk mencari konsensus.

Arah diskusi adalah konsep gagasan, metode berkarya dan tema utama karya yang digarap. Seluruh peserta diskusi boleh mengajukan pendapat untuk memperkuat metode dan konsep karya, namun persoalan pokok tetap dipegang sepenuhnya oleh sutradara sebagai pencipta karya seni. Peserta hanya boleh memberikan alternatif dari persoalan yang dikemukakan oleh sutradara.

Jumlah peserta diskusi adalah sutradara, seluruh pemain (aktor), penata artistik, penata musik, stage manager, penata cahaya, penata rias dan kostum, serta pimpinan produksi. Diharapkan dari hasil diskusi ini memunculkan persepsi yang sama untuk melahirkan karya yang berkualitas. Artinya sutradara tidak bertindak secara otoriter namun lebih memilih demokrasi, sehingga semua pendukung merasa memiliki karya ini.

Setelah seluruh pendukung memiliki pemahaman yang sama terhadap konsep dan metode, maka langkah berikutnya adalah melakukan eksplorasi terutama pada aktor yang akan bermain di atas panggung. Eksplorasi terhadap aktor dilakukan dengan tiga tahap yaitu aktor dan tubuhnya, aktor dan alam serta lingkungan sosialnya, dan aktor dengan benda.

Konsep Aktor

Dalam seni teater olah tubuh memiliki pengertian yang sangat luas, dimana olah tubuh merupakan eksploitasi dari seluruh gerakan tubuh dari ujung rambut sampai ujung kaki. Di sini memiliki pengertian yang amat dalam, yang mana olah tubuh diperlukan untuk mendapatkan elastisitas, kelenturan, dan keluwesan dalam melakukan apa saja yang dibutuhkan dalam seni teater. Ada salah satu cara latihan yang dapat mengantar tubuh mencapai kelenturan dan tubuh siap menerima segala bentuk gerak yang dibutuhkan dalam mempelajari teater, latihan tersebut

yang dinamakan olah tubuh. Olah tubuh yang dimaksudkan disini sebenarnya adalah pelatihan pada tubuh, agar tubuh mendapatkan hasil yaitu: kelenturan pada tubuh yang rileksasi, artinya tubuh mampu menerima segala bentuk gerak/gestur yang fleksibel. Olah tubuh juga bisa dikatakan salah satu metode bagaimana seseorang melatih dirinya dengan gerak yang ditimbulkan oleh tubuh kita agar menjadi lentur atau fleksibel. Latihan-latihan berdasarkan gerak yang lepas dari gerak-gerak keseharian.

Delapan pemain (aktor dan aktris) memulai eksplorasi dengan menggerakkan seluruh tubuhnya. Awalnya adalah gerakan tubuh yang normal dan mengalir seperti air yang mengalir. Kemudian gerakan berubah menjadi ekstrim di mana tubuh bergerak tidak normal atau tubuh mulai distorsi. Bagian tubuh mulai memberontak dan melawan pemilik tubuh itu sendiri. Seperti tangan dan kaki yang bergerak tidak sesuai dengan keinginan pemiliknya. Masing-masing bagian tubuh punya keinginan sendiri dalam bergerak. Tubuh menjadi terbagi-bagi dalam ruang yang sama namun memiliki keinginan yang berbeda.

Ketika aktor telah biasa dengan tubuhnya yang tidak lagi biasa tersebut, maka ia diharuskan mengucapkan kata atau puisi dalam posisi tubuh yang distorsi. Eksplorasi kata pada masing-masing pemain dilakukan secara bergantian. Kata-kata tersebut diberikan sutradara dalam bentuk teks puitis yang masing-masing mereka mengucapkannya dengan cara mereka sendiri. Sutradara hanya mengarahkan makna kata agar sampai pada penonton. Kata yang tidak dipahami pemain akan membuat makna kata tersebut hilang atau melayang saja di panggung pementasan.

Manusia memiliki hubungan yang sangat erat dengan alam dan lingkungan sosialnya. Aktor sebagai seniman akan belajar banyak pada alam dan lingkungan sosialnya. Aktor yang belajar pada alam akan memiliki sifat keterbukaan terhadap banyak masalah. Sama halnya dengan kesenian yang terdapat di Minangkabau. Secara tradisi kesenian rakyat di Minangkabau bersifat terbuka, oleh rakyat dan untuk rakyat, sesuai dengan sistem masyarakatnya yang demokratis yang mendukung falsafah persamaan dan kebersamaan antar manusia (Navis, 1984: 263).

Di dalam penciptaan teater "Rumah Dalam Diri", aktor atau pemain melakukan eksplorasi terhadap alam dan lingkungan sosialnya. Tubuh aktor akan merespon alam dan lingkungan sosial. Aktor dibawa ke sungai dan melihat air yang mengalir dengan indah. Aktor harus mampu melihat filosofi air yang mengalir tersebut dengan memindahkannya pada gerak tubuhnya yang mengalir juga.

Tubuh aktor ikut mengalir bersama air, udara, api, dan tanah. Ketika aktor berada dalam air maka percikan air akan membentuk estetika tersendiri, kemudian nafas yang dikeluarkan juga ikut menunjang pergerakan tubuh aktor. Panas tubuh aktor dan dingin air saling bertentangan namun saling mengisi satu sama lain. Begitu juga dengan tanah yang diinjak akan ikut menyangga tubuh aktor.

Falsafah alam takambang jadi guru adalah, "falsafat hukum alam" yang merupakan pandangan hidup (*way of life*) orang Minangkabau, salah satu suku bangsa rumpun Melayu Nusantara, atau yang sering juga disebut dengan suku bangsa Melayu Minangkabau, yang telah bermukim di wilayah Sumatra Barat dan sekitarnya atau juga yang lebih dikenal dengan sebutan, "Ranah Minang". Mereka meyakini bahwa falsafah tersebut disamping sebagai pandangan hidup mereka, juga merupakan, "norma dasar" atau sumber dari segala sumber hukum terbentuknya Hukum Adat Minangkabau yang telah diwarisi secara turun-menurun dari nenek moyangnya. Dapat dikatakan kedudukan falsafah tersebut dalam hukum adat Minangkabau tak obahnya seperti falsafah Pancasila di Negara Indonesia.

Hubungan manusia dan alam adalah suatu hubungan yang saling keterkaitan dan saling membutuhkan. Interaksi manusia dengan lingkungannya yang sudah terjalin sejak ribuan tahun menghasilkan sejumlah bentuk strategi adaptasi. Pada awalnya manusia bertahan dengan strategi adaptasi pengumpul-berburu, kemudian dilanjutkan dengan perladangan-perkebunan, seterusnya dengan peternakan. Setelah itu berkembang pertanian intensif, dan strategi yang terakhir adalah dengan cara kehidupan industri. Strategi perladangan-pekebunan sering dianggap sebagai awal dari peradaban, karena manusia mulai menandai wilayah yang dipakai dan dimiliki bagi kelangsungan hidupnya. Manusia tidak merubah bentang alam (lingkungan) di tahap berburu-meramu, namun mulai merubah dalam skala kecil di tahap perladangan, serta peternakan. Pada bentuk strategi adaptasi kedua perubahan bentang alam sedikit terjadi dan ada keterbatasan oleh musim. Pada tahap pertanian intensif manusia mulai merubah lingkungan dan memanfaatkan prinsip grafitasi untuk mendistribusikan air melalui sistem irigasi.

Lewat nilai seperti di atas, maka tubuh aktor harus bisa beradaptasi dengan alam dan lingkungan sosialnya. Manusia memerlukan orang lain untuk keberadaannya. Hubungan dengan orang lain akan menjadi semakin nyata apabila orang tersebut semakin berkembang. Bahkan dapat dikatakan bahwa hubungan dengan orang lain merupakan kebutuhan pokok. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli bah-

wa manusia merupakan makhluk individual sekaligus sebagai makhluk sosial.

Hubungan dengan orang lain tidak terbatas waktu dan tempat. Di mana saja dapat terjadi hubungan. Hubungan sosial ini sangat penting peranannya. Dalam hubungan sosial akan terdapat adanya rasa aman atau tidak aman. Rasa aman inilah yang menjadi dambaan seseorang dalam hubungan sosial. Mengapa rasa aman ditekankan di sini, karena rasa aman inilah yang dapat menjadikan orang merasa bahagia. Rasa aman ini akan didapat seseorang bila hubungan sosialnya memuaskan.

Aktor dituntut untuk mengeksplorasi benda yang ada di atas panggung. Hal ini tentu saja atas arahan sutradara. Konsep benda dan ruang dalam teater "Rumah Dalam Diri" adalah benda dan ruang yang fenomenologis, benda dan ruang yang didasarkan pada fenomena-fenomena tertentu. Benda dan ruang itu, sangat berpengaruh pada sikap mental para aktor dalam pertunjukan. Pada pementasan ini benda dan ruang dianggap sesuatu yang transformatif. Oleh karena itu, pertunjukan lebih punya hasrat, daya, dan energi. Aktor akan menggunakan seluruh aksi fisik, menciptakan pikiran sebagai manifestasi, dan selalu memberikan eksistensi rohani.

Eksplorasi aktor terhadap benda dan ruang tidak memiliki identitas tunggal, namun benda dan ruang yang fungsional dan menjadi instrumen tubuh aktor. Pintu memiliki ruang pemaknaan yang beragam. Pintu bergerak menjadi simbol-simbol yang tidak terduga. Begitu juga dengan tangga yang memiliki multi narasi dan multi tafsir. Dalam teater "Rumah Dalam Diri" benda dan ruang fenomenologis ini nantinya akan membentuk benda dan ruang serta sikap mental, dan pola laku keaktoran. Keaktoran (karakter) tidak merupakan karakter yang flat akan tetapi karakter yang majemuk; gerakannya seseorang dipahami melalui pembacaan terhadap realitas karakter dengan penubuhan yang berbeda.

Aktor harus menemukan satu benda simbolik, benda tersebut adalah benda kongkrit (pintu, kursi, dan tangga). Benda tersebut menjadi bagian tubuh aktor. Kehadiran benda tersebut akan merubah struktur anatomi seorang aktor, dan aktor harus beradaptasi dengan benda baru yang ada di bagian tubuhnya. Sekaligus ada proses interaksi antara tubuh yang real dan tubuh yang simbolik. Proses interaksi ini merupakan migrasi fisik untuk melahirkan bentuk akting.

Eksplorasi tubuh aktoer terhadap benda akan menciptakan struktur dramatik tersendiri yang tidak dimiliki oleh teater konvensional. Secara konvensional struktur dramatik adalah memahami struktur drama-

tik dari sebuah naskah drama. Akan tetapi bagi teater yang non-konvensional seperti "Rumah Dalam Diri" ini dapat dilalui dengan cara membalikan struktur dramatik. Resolusi didahulukan kemudian berakhir pada eksposisi. Struktur dramatik tersebut dalam eksplorasi dapat dilakukan dengan menggunakan struktur dramatik yang linear. Pementasan "Rumah Dalam Diri" terlihat aktor disadarkan pada permainan dengan tempo yang tidak benar. Dengan begitu, akan menambah pemahaman para pelakunya terhadap apa yang terjadi pada peristiwa tersebut, dan akan membina puncak-puncak ketegangan yang dibangun.

Tahap improvisasi merupakan tahapan pencarian aktor selama latihan berlangsung. Aktor yang kreator akan melakukan alternatif-alternatif peristiwa yang sebetulnya luput dari amatan sutradara. Sutradara hanya memberikan arahan dasar, sementara pengembangan bisa dilakukan oleh aktor melalui improvisasi. Improvisasi yang dilakukan aktor tidak semuanya bisa dipakai oleh sutradara. Sutradara akan menyaring sesuai dengan visi dan misi pementasan. Sutradara juga memiliki improvisasi ketika melakukan pencarian. Inilah yang dinamakan dengan kreativitas seluruh pendukung pementasan "Rumah Dalam Diri".

Kreativitas dalam pengertiannya mencakup antara lain sifat-sifat keaslian (*originality*), kelancaran (*fluency*), kelenturan atau fleksibilitas (*flexibility*), dan elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk melengkapi detail atau bagian-bagian pada suatu konsep atau pengertian (Soedarso, 2001: 3). Seniman harus kreatif agar memiliki kelenturan atau fleksibilitas dalam menanggapi banyak perubahan yang terjadi pada realitas kehidupan.

Kreativitas dalam seni juga memiliki fungsi sebagai merumuskan kembali (*redefinition*) dan sensitivitas (*sensitivity*), karena kedua istilah ini merupakan dua kualitas yang sangat berharga dalam pendidikan seni. Pada hakekatnya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru dalam bentuk gagasan atau karya, atau bahkan tanggapan, secara lancar, luwes dan lengkap serta rinci (Soedarso, 2001: 5).

Dalam hubungannya dengan pengisi ruang improvisasi, sutradara merupakan tonggak utama yang harus sensitif dan kreatif. Kemampuan sensitivitasnya bisa menangkap tema untuk dikembangkan menjadi sesuatu yang baru (*redefinition*) secara sepenuhnya dan dengan kreativitasnya sanggup mereproduksi kembali tangkapan dengan baik, kaya, kena dan penuh elaborasi detail yang tepat. Aktor juga memiliki kesempatan untuk melakukan improvisasi, begitu juga dengan pendukung lain yang tidak tertutup ke-

ungkinan untuk menerapkan kreativitasnya sejauh tidak bertentangan dengan kreativitas sutradara.

Improvisasi dibutuhkan untuk mengasah ketajaman feeling aktor ketika menghadapi kondisi yang tidak diharapkan ketika melakukan pementasan. Untuk itu latihan improvisasi berguna ketika menemui masalah yang tidak terduga. Improvisasi berfungsi menumbuhkan daya aktif, inisiatif, kreatif dan inovatif setiap aktor, mengasah daya cipta, daya khayal dan keterampilan bermain aktor secara spontan di atas panggung. Berdialog dengan wajar dan logis, menggunakan bahasa tubuh (gesture, bisnis akting, dan simbolisasi berbagai bentuk gerakan anggota tubuh bersama properti) dengan wajar dan logis pula. Kemampuan memecahkan masalah yang tak terduga di atas panggung, serta keterampilan memainkan berbagai peran, ruang dan waktu. Untuk itu sebagai dasar persiapan latihan, pemain dituntut untuk lebih dahulu mampu menghancurkan berbagai halangan, beban dan hambatan.

Tahapan konstruksi akhir merupakan tahapan di mana metode *paco-paco* dipakai untuk menyusun serpihan-serpihan peristiwa yang dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya. Sutradara menyusun alur, motif, dan spektakel. Metode *paco-paco* merupakan metode meramu sisa-sisa kain (perca-perca) untuk menjadi sesuatu yang berguna dan indah. Dalam pementasan "Rumah Dalam Diri" ini metode *paco-paco* yang dimaksud adalah meramu peristiwa-peristiwa yang berserakan di dunia nyata menjadi satu kesatuan utuh sebuah pementasan teater. Ikatan untuk menjadikan satu konsep utuh adalah tema atau masalah yang diangkat. Memang tidak semua peristiwa bisa dirangkai, namun memilih peristiwa yang sesuai dengan keinginan penggarap.

Menyusun peristiwa berkaitan dengan nilai komunikasi pementasan kepada penontonnya. Menurut Sahrul (2005: 76) bahwa teater merupakan bagian dari kebudayaan memang tidak bisa dipisahkan dengan komunikasi, karena teater memberikan pesan tentang sesuatu yang bisa berguna dan bisa juga tidak bagi masyarakat. Pemahaman terhadap sebuah pementasan teater tergantung dari kemampuan komunikasi seni tersebut dengan masyarakat penontonnya. Bisa saja seni itu tidak menyampaikan secara verbal bahasa yang dipakai, melainkan juga dengan bahasa tubuh yang digambarkan oleh aktor di atas panggung pementasan.

Komunikasi berhubungan dengan perilaku manusia dan kepuasan terhadap terpenuhinya kebutuhan berinteraksi dengan manusia-manusia lainnya. Teater juga merupakan wujud dari perilaku manusia yang berkomunikasi dengan masyarakatnya. Akan tet-

pi ketika perilaku itu tidak sesuai dengan apa yang dibayangkan masyarakat yang ditujunya akan mengakibatkan kesalahan persepsi terhadap perilaku tersebut. Wujud dari kesalahan bisa pula berbentuk reaksi yang negatif dan reaksi yang positif. Reaksi yang negatif akan menimbulkan konflik negatif pula, bisa berupa benturan fisik yang akan berakibat fatal. Perang di sebuah negara terjadi karena kesalahan dalam melakukan komunikasi, tidak ada kata sepakat untuk saling memahami. Reaksi positif merupakan reaksi yang sangat diharapkan dalam membangun daya kritis dari dua hal yang saling berkomunikasi. Mengalah belum tentu berarti salah dan yang menang belum tentu melakukan kebenaran.

SIMPULAN

Pekerjaan artistik pada persiapan pertunjukan ini adalah memastikan bahwa semua unit artistik telah berfungsi dengan baik. Seluruh elemen panggung telah berada pada posisi yang semestinya. Jadi pada kondisi ini aktor hanya melakukan gerak-gerak kecil untuk penyesuaian. Walaupun ada pergerakan besar dilakukan pada saat *glady bersih* saja. Tahap pertunjukan adalah tahap puncak pementasan karya teater "Rumah Dalam Diri". Sutradara tidak lagi bekerja, ia hanya duduk di bagian penonton. Semua urusan telah diserahkan kepada seluruh pendukung artistik yang siap bekerja di tempatnya masing-masing.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, A. Kasim, *Mengenal Teater Tradisional Indonesia*, Jakarta: DKJ, 2006.
- Budiarjo, Miriam. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama 2007
- Navis, A. A., *Alam Berkembang Jadi Guru Adat dan Kebudayaan Minangkabau*. Jakarta: Grafiti Press, 1984.
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sahrul N. "Catatan Pertunjukan Tangga Di IPAM: Membangun Horor Ikonitas". *Padang Ekspres*. 2013.
- Sahrul N, *Kontroversial Imam Bonjol*, Padang: Yayasan Garak, 2005.
- Sahrul N. "Estetika Struktur dan Estetika Tekstur Pertunjukan Teater Wayang Padang Karya Wisran Hadi". *Disertasi*. Surakarta: ISI. 2015.

Rekontruksi Nilai-Nilai Konsep Tritangtu Sunda Sebagai Metode Penciptaan Teater Ke Dalam Bentuk Teater Kontemporer

TATANG RUSMANA

Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padangpanjang,
Jln. Bahder Johan, 35 Kota Padangpanjang 27128 Sumatra Barat - Indonesia

E-mail: tatangrmanan@yahoo.com

Konsep filosofi *Tritangtu* Sunda, sebagai falsafah hidup masyarakat Sunda di Kabupaten Bandung, memiliki tiga makna penting tentang pembagian dunia, tiga dunia itu yakni *Buana Nyungcung* (Dunia Atas, simbolnya; Langit, Air, dan Perempuan), *Buana Larang* (Dunia Bawah, simbolnya; Bumi, Tanah, dan Laki-laki), dan *Buana Pancatengah* (Dunia Tengah, simbolnya; Batu, Manusia, Laki-laki dan Perempuan). *Tritangtu* Sunda merupakan perspektif penyatuan tiga dunia dalam kehidupan masyarakat petani. Penyatuan tersebut yaitu perkawinan *Buana Nyungcung* dengan *Buana Larang*, dan *Buana Pancatengah*-lah yang menyatukannya. Konsep *Tritangtu* Sunda berpengaruh terhadap seni tutur *Wawacan* yang lazim ditampilkan ke dalam Seni *Beluk*. *Wawacan* inilah yang ikut membentuk pikiran kolektif masyarakat Sunda. *Wawacan* yang menjadi sumber penelitian disertasi ini adalah "*Wawacan Nata Sukma*" yang ditulis anonim oleh masyarakat Banjaran, Kabupaten Bandung tahun 1833 M (abad ke-19) dalam masa "tanam paksa" untuk menanam kopi di Pangalengan. *Tritangtu* Sunda akan difungsikan sebagai perangkat penciptaan seni teater berbasis teater kontemporer (terutama penyutradaraan). Penelitian menggunakan penajaman teori resepsi Isser, untuk mengaktualisasikan karya dengan cara yang berbeda, karena tidak ada tafsir tunggal yang benar (Culler, 2003). Pendekatan lain pendapat George Land dari teori transformasi, diartikan sebagai sebuah kreasi baru atau perubahan ke bentuk yang baru baik secara fungsi maupun strukturnya. "To transform", berarti mengkreasi yang baru yang belum pernah ada sebelumnya, transformasi juga bisa berarti perubahan "polapikir". Perangkat penelitian menggunakan metoda yang disarankan Schechner (2002 dan 2004) dan metode *mise en scene* yang dirumuskan oleh Patrice Pavis.

Katakunci: *tritangtu sunda, wawacan nata sukma, beluk, teater kontemporer.*

Reconstruction Values Of The Sunda Tritangtu Concept As A Method Of Creating Theater Into Contemporary Theater

The concept of the Sunda *Tritangtu* philosophy, is the life philosophy of the Sundanese community including in Bandung regency. Derived from this philosophy are three important meanings of the division of the world, the three worlds are *Buana Nyungcung* (Upper world, its symbols: Heavens, Water, and Woman), *Buana Larang* (Underworld, symbols; Earth, Land and Man), and *Buana Pancatengah* (Middle world, symbol: Stone, Man, Man and Woman). The Sundanese *Tritangtu* is the perspective of the unification of the three aforementioned worlds in peasant life. The union is the marriage of *Buana Nyungcung* with *Buana Larang*, and *Buana Pancatengah* is the one that unites it. The concept of the Sundanese *Tritangtu* influences the art of *Wawacan* speech that is commonly integrated into the art of *Beluk*. *Wawacan* is a contributing factor in what helped shape the collective minds of the Sundanese people. *Wawacan*, which is the source of this dissertation research, is "*Wawacan Nata Sukma*", written anonymously by Banjaran society, Regency of Bandung in 1833 AD (19th century) during "Cultuurstelsel" to grow coffee in Pangalengan. Sunda *Tritangtu* functions as a tool for the creation of theater based contemporary theater modalities (especially directing). This research uses Isser's reception theory, to actualize the work in different ways. There is no single correct interpretation (Culler, 2003). Another approach of George Land's opinion of the theory of transformation, defined as a new creation or change to a new form both in function and structure. "To transform", means creating a new one that has never existed before, transformation can also mean a change of "mindset". The research used Schechner's method (2004 and 2004) and the *mise en scene* method formulated by Patrice Pavis.

Keywords : *tritangtu sunda, wawacan nata sukma, beluk, contemporary theater.*

Proses Review : 2 - 19 Januari 2018, Dinyatakan Lolos: 22 Januari 2018

PENDAHULUAN

Masyarakat suku Sunda adalah orang Pasundan yang biasa disebut *urang gunung*, *wong gunung*, dan *tiyang gunung*, artinya orang gunung disampaikan oleh ENI, IV, 1921; Rosidi, 1984; 129; Adiwilaga, 1975. Besar kemungkinan timbulnya sebutan tersebut setelah adanya anggapan bahwa pusat tanah Sunda di Priangan. Priangan memang merupakan daerah pegunungan dengan puncak-puncaknya yang cukup tinggi. (via Ekadjati, 2014: 8). Masyarakat Sunda sekarang juga dipertalikan sebagai orang Jawa Barat (istilah Jawa Barat berasal dari orang Belanda dari istilah *West Java*, muncul pada abad ke-19 Masehi sebagai bentuk penguasaan pemerintahan kolonial Hindia Belanda). (Ekadjati, 2014: 8).

Budaya awal masyarakat Sunda seperti yang tergambar pada masyarakat Kanekes, ditandai dengan keyakinan pada agama *Sunda Wiwitan*. *Wiwitan* berarti mula pertama, asal, pokok, jati. Dengan kata lain, agama yang dianut orang Kanekes adalah agama Sunda Asli. Menurut *Carita Parahyangan* adalah agama Jatisunda (Ekadjati, 2014: 62). Dilanjutkan pada abad ke 4 hingga ke 16 pada masa Hindu, bahwa budaya yang bertahan hingga sekarang dari masyarakat Sunda, adalah masyarakat petani yang hidup dari kebiasaan berladang (huma), berkebun, sebagian berburu hewan hutan dan ikan dari sungai yang banyak mengalir di antara celah-celah pegunungan dan danau yang terjadi secara alami serta danau buatan. Semula kebiasaan pola hidup tersebut hanya untuk mencukupi kebutuhan hidup sehari-hari tidak untuk dijual belikan.

Dalam penelitian ini, fokus kerja penelitian dipusatkan pada sub-kultur Sunda yakni masyarakat Bandung. Masyarakat Bandung yang dikenal sebagai orang *Parahyangan* di masa lalu, mereka adalah orang-orang yang tinggal di daerah pegunungan dengan hidup berladang. Sistik berladang seiring perubahan zaman bergeser masuk pada masa pertanian sawah, terutama di Kabupaten Bandung yaitu Bandung wilayah Selatan. Budaya sawah dipahami sebagai pewarisan dari tata cara kegiatan masyarakat kaum ladang yang hidup dalam tatanan *pola tiga*. Sebagai masyarakat ladang mereka memiliki pandangan tiga dunia penting dalam kehidupan ini. Pandangan tersebut yakni langit pemberi hujan, tanah yang menumbuhkan tanaman, dan manusia yang mengawinkan hal itu dengan cara mengawinkan langit dan bumi.

Inilah sebabnya dikenal tiga *buana* atau dunia, yakni *Buana Nyungcung* (atas, langit), *Buana Pancatengah* (tengah, manusia), dan *Buana Larang* (bumi). Simbolnya adalah air (atas), tanah (bawah), dan batu

(tengah). Sistik hubungan pola tiga dalam budaya Sunda bersumber dari hubungan langit, bumi dan manusia. Ini berarti hubungan air, tanah, dan batu. Hubungan *Resi* (air), *Ratu* (batu), *Rakyat* (tanah). Hubungan perempuan (langit/air), lelaki (bumi/kering), dan perempuan-lelaki (manusia). Hubungan pasif (perempuan), aktif (laki-laki), dan pasif-aktif (perempuan-lelaki). (Sumardjo, 2014: 177).

Penyatuan pola tiga di atas yaitu perkawinan Buana Nyungcung dengan Buana Larang, dan Buana Pancatengah-lah yang menyatukannya. Tanaman padi dapat terus hidup kalau ada "perkawinan" antara Langit dan Bumi. Langit mencurahkan hujannya kepada tanah yang kering. Dengan demikian langit itu "basah" dan bumi itu "kering". Basah itu asas perempuan dan kering asas lelaki. (Sumardjo, 2014: 198). Perspektif tiga dunia dalam penyatuan masyarakat peladang ketika bergeser ke sistim bersawah tetap terpelihara dan jadi pedoman arah hidup yang disebut Tritangtu Sunda. Tritangtu adalah cara berpikir masyarakat tradisional Sunda. Masyarakat tradisional Sunda memaknai tritangtu sebagai falsafah hidup untuk mendapat harmoni dengan alam. Kata tri atau tilu yang artinya tiga dan tangtu yang artinya pasti atau tentu. Tritangtu sebagai falsafah hidup ini berpedoman pada tiga hal yang pasti yakni; Batara Tunggal yang terdiri dari Batara Keres, Batara Kawasa dan Batara Bima Karana. Dalam budaya kemasyarakatan dan pemerintahan, konsep Telu Tangtu ternyata telah ada sejak zaman Kerajaan Sunda. Dalam ko-prak 630 disebut adanya tritangtu yang dipandang sebagai peneguh dunia dan dilambangkan dengan raja sebagai sumber wibawa, rama sebagai sumber ucap (yang benar), dan resi sebagai sumber tekad (yang baik). Disampaikan oleh Atja dan Saleh Danasasmitta. (via Ekadjati, 2014: 67).

Budaya sawah memiliki makna yang makro tidak saja terbatas pada kegiatan bercocok tanam. Budaya sawah mencakup kegiatan kesenian kaum petani, serta kegiatan religius mereka yang tumbuh untuk mengagungkan dewi kehidupan. Budaya sawah dalam perjalanan waktunya banyak melahirkan proses seni pertunjukan, yang terhubung dengan keyakinan masyarakat petani penganut agama padi (pada masa Hindu hingga abad ke-16) ketika mereka masih berladang (berhuma). Proses seni ini dilanjutkan pada periode bersawah ketika Islam masuk (abad ke-17). Masyarakat petani sangat akrab dengan Seni *Beluk'*, yang merupakan bentuk permainan seni vokal dan terpelihara menyesuaikan dengan ke-Islaman para petani di Bandung.

Masyarakat petani di Bandung, adalah masyarakat terbuka dan dinamis pada perkembangan budaya

FILOSOFI HIDUP TRITANGTU SUNDA (BATARA TUNGGAL)



Gambar 1.
Tabel Tritangtu Sunda.

yang datang. Ironisnya, keterbukaan budaya tersebut malah menjadi penyebab penyusutan budaya sawah. Penyusutan ini disebabkan pihak pemerintahan Orde Baru hingga Reformasi sekarang, terlalu terbuka terhadap investor asing pengembang industrialisasi di area perkotaan daerah Bandung telah berubah menjadi kota metropolitan. Pelbagai indikasi perkotaan yang berubah adalah tata ruang dan tata kotanya, pembangunan fisik bangunan (dari perkantoran sampai pertokoan, bahkan perhotelan). Efek sampingnya udara segar tak lagi dapat dinikmati, daerah-daerah pinggiran telah menyimpan polusi dan limbah, pabrik-pabrik dan industri lainnya telah menjadi benteng kota yang tanpa terasa mengepung kita (via Rusmana, 2011: 322).

Perubahan tata ruang memicu rusaknya ekologi, pencemaran lingkungan-hidup dan hadirnya limbah-limbah industri serta limbah pusat perbelanjaan. Terjadi pula deforestasi hutan lindung yang tidak terkontrol di Bandung wilayah Utara dan Selatan. Dari tahun ke tahun masalah pencemaran lingkungan hidup di Bandung ini, tidak pernah tuntas diatasi dan kurang diperdulikan oleh pemerintahan dan masyarakat. Masyarakat Bandung sekarang terjebak pada realitas kehidupan kota modern yang serba praktis, konsumtif dan individualis. Namun tidak semua masyarakat meninggalkan tatakrama budaya sawah yang kolektif dan guyub. Meskipun dihadapkan dengan ekologi yang tercemar, di pinggiran Bandung yakni di Kabupaten Bandung wilayah Selatan, budaya sawah masih terpelihara dalam bentuk pembacaan seni tutur wawacan yang disajikan dalam bentuk seni *beluk*.

Tritangtu sepirtinya berpengaruh pada seni *wawacan* sebagai seni sastra yang dibacakan dan ditembangkan. *Wawacan* merupakan gambaran masyarakat seluruh Kabupaten Bandung di lingkungan kaum petani (rakyat) yang religius.



Gambar 2. Kontaminasi Ekologi di Bandung. Di olah dari berbagai sumber 2017.



Gambar 3. Seni Beluk Wawacan Pada 40 hari lahiran bayi Diolah dari berbagai sumber di Kabupaten Bandung 2017.

Masyarakat Sunda termasuk di Kabupaten Bandung sejak abad ke-17, setelah memeluk agama Islam dapat disimak dari *wawacan*-nya. *Wawacan* inilah yang ikut membentuk pikiran kolektif masyarakat Sunda. *Wawacan* adalah hikayat yang ditulis dalam bentuk puisi tertentu yang dinamakan *dangding*. *Dangding* adalah ikatan puisi yang sudah tertentu untuk melukiskan hal-hal yang sudah tertentu pula

(Rosidi, 1966: 11).

Wawacan yang menjadi bagian penelitian disertasi ini adalah "*Wawacan Nata Sukma*"². *Wawacan* ini ditulis anonim oleh masyarakat sekitar Banjaran, lereng Gunung Cupu Pangalengan, di Kabupaten Bandung. "*Wawacan Nata Sukma*" ditulis dengan huruf Pegon (Arab) dalam bahasa Sunda, sekitar tahun 1833 M (abad ke-19) dalam masa "tanam paksa" untuk menanam kopi di sekitar Pangalengan. "*Wawacan Nata Sukma*" kemudian ditranskripsi dari huruf Arab ke dalam huruf Latin tahun 1983 oleh Drs. Pepen MEZ. *Wawacan* ini berupa cerita fiksi tentang

kehidupan orang pegunungan yang miskin bernama Nata Sukma.

Pelacakan konsep *Tritangtu* dalam penelitian ini akan digunakan sebagai perangkat penyutradaraan dalam penciptaan teater dengan judul *Nata Sukma* hasil transformasi dari *Wawacan Nata Sukma* ke dalam bentuk teater masa kini berbasis teater kontemporer. Konsep *Tritangtu* Sunda yang berpengaruh ke dalam *Beluk* dan *Wawacan* tersebut, penulis rekonstruksi kembali untuk digunakan sebagai perangkat metode penciptaan teater.

LITERATUR DAN PEGEMBANGAN PENEITIAN

Teori Resepsi

Teori resepsi yang digunakan berpijak pada teori yang mempelajari tanggapan pembaca secara umum terhadap teks itu pada kekiniannya (sinkronik). Teori resepsi ini menekankan pada penelitian terhadap suatu karya kini. Teori ini dikembangkan oleh Isser. Teori resepsi Isser menekankan pada efek, kesan, dari sebuah teks yang dirasakan oleh pembaca secara langsung. Pembaca dengan kemampuan imajinasinya akan langsung melakukan resepsi terhadap sebuah teks dan menghubungkannya dengan realitas yang ada. Rumusan Isser memberikan kebebasan sepenuhnya pada pembaca atas sebuah teks. Ia mengizinkan setiap pembaca melakukan hubungan secara personal dengan teks; pembaca yang berlainan bebas untuk mengaktualisasikan karya dengan cara yang berbeda. Tidak ada tafsir tunggal yang benar (*via* Culler, 2003: 2-3).

Resepsi sastra dimaksudkan bagaimana "pembaca" memberikan makna terhadap karya sastra yang dibacanya sehingga dapat memberikan reaksi atau tanggapan terhadapnya. Tanggapan sebagai pembaca terhadap sumber materi *Wawacan Nata Sukma*, yang merupakan bentuk cerita tutur milik masyarakat pertanian di masa 'tanam paksa' untuk menanam kopi di Pangalengan sekitar tahun 1833 M (abad ke-19). Dari uraian alur cerita dan penokohnya, saya melihat hakikat 'estetika perlawanan' terhadap kaum penjajah (Belanda) ketika cerita ini ditulis. Hal ini sangat jelas dari tema yang terkandung di dalam penulisan naskahnya. Tergambarkan dari pergerakan tokoh yang bernama Nata Sukma sebagai anak petani miskin di kawasan pegunungan, yang selalu dihadapkan dalam kondisi perang fisik hingga melepaskan diri dari cengkraman perang. Berpijak dari pembacaan itu, saya melakukan interpretasi yang bersifat aktif, yaitu bagaimana membuat re-kreasi hingga "merealisasikan" mata rantai kreasi-nya ke dalam naskah

teater yang baru. Efek dan kesan *Wawacan Nata Sukma* dengan kandungan moral perlawanan, kaum petani pinggiran Bandung masa lalu itu, saya imajinasikan langsung dan menghubungkannya dengan realitas yang ada dalam kondisi kini secara universal.

Kerja resepsi yang dilakukan telah menghasilkan mata rantai kreasi naskah baru untuk kepentingan penciptaan teater dengan judul *Nata Sukma*. Kandungan visi perlawanan yang diangkat dalam penciptaan naskah teater *Nata Sukma*, bukan lagi pada pendekatan penjajahan fisik atau perang fisik secara langsung. Tetapi menekankan pada perang yang bersifat imajinatif, simbulan terhadap realitas kondisi masa kini, yang dilatar belakangi oleh rusaknya ekologi akibat pertumbuhan modernisasi dan industri kota modern, mengkritisi kebijakan sosial-politik rezim Orde baru hingga Reformasi yang tidak berpihak pada hayat hidup rakyat. Sementara untuk pengkarakteran tokoh utama, masih menggunakan tokoh-tokoh dari latar belakang petani. Dengan demikian, suatu karya akan punya nilai lampau dan makna kini (*past significance and present meaning*). Adanya fenomena ini memungkinkan kita untuk menciptakan suatu suasana penerimaan tertentu berdasarkan ideologi tertentu (Yunus, 1985: 122-123).

Transformasi Bentuk

Merujuk pada pendapat George Land tentang transformasi. Teori transformasi adalah deskripsi tentang perubahan struktur dari sebuah sistem yang asli atau natural. Selain itu transformasi juga bisa diartikan sebagai sebuah kreasi baru atau perubahan ke bentuk yang baru baik secara fungsi maupun strukturnya. "To transform" atau mengubah, berarti mengkreasi-kan yang baru yang belum pernah ada sebelumnya dan tidak diperkirakan sebelumnya, namun transformasi juga bisa berarti perubahan "pola pikir" (*mindset*) (Land, 1973: 25). Transformasi terdiri dari beberapa tipe, antara lain transformasi geometri dan transformasi morfologi, dan sebagainya. Transformasi morfologi merupakan proses perubahan bentuk yang berlangsung secara berangsur-angsur sehingga dicapainya tahap paling akhir. Perubahan bentuk ini dilakukan dengan cara memberikan respon terhadap unsur-unsur eksternal dan internal dari bentuk tersebut, melalui teknik penggandaan yang berulang-ulang atau berlipat ganda (*multiplicity*). Transformasi morfologi terbagi atas tiga klasifikasi; 1). Transformasi dimensional: merubah satu atau lebih dimensinya namun masih mempertahankan bentuk dasarnya, 2). Transformasi substraktif (*pengurangan*): pengurangan sebagian volume, tetap terlihat bentuk dasar masa tersebut, 3). Transformasi aditif (*penambahan*): penambahan bentuk dasar masa tertentu dengan bentuk lain, sejenis mau pun yang ber-

lain. Bisa juga menjadi kombinasi tertentu (Ching, 2007:5). Pada tahap transformasi ini, penulis mulai dari kerja pemindahan teks *Beluk* dan Wawacan *Nata Sukma* sebagai produk tradisi tutur dari masyarakat petani ladang. Proses transformasi telah melahirkan penulisan baru naskah lakon teater, dari bahasa Sunda dengan menggunakan bahasa Indonesia berjudul *Nata Sukma*. Secara artistik, penulis tidak menghilangkan ciri *beluk*. Unsur tembang seperti *beluk* ini, ada pembagiannya yang tetap dipertahankan untuk menghadirkan spirit budaya perladangan atau sawah di tanah Sunda dalam bagian-bagian adegan. Dalam kerja proses penulisan naskah lakon, terjadi dekonstruksi penulisan dari tutur wawacan yang syarat dengan aturan-aturan Pupuh (puisi tertentu berbahasa Sunda) ke dalam naskah lakon teater modern untuk kepentingan penciptaan teater.

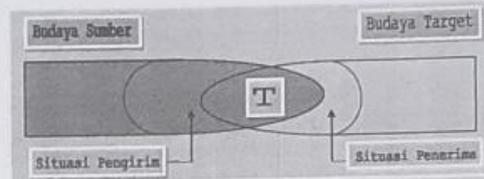
Bangunan struktur cerita, dan latar peristiwa terjadi perubahan, sebagian besar tokoh-tokoh yang dihadirkan terjadi perubahan dengan "tokoh gagasan", kecuali tokoh utamanya tetap dipertahankan, demikian juga untuk perkembangan latar suasana dan tempat, perubahan plot dan unsur-unsur plot. Terjadi juga perubahan unsur diksi yang berkembang hingga ke arah diksi secara visual. Penciptaan teks baru dilalui dari sistim resepsi yang dikembangkan oleh Isser, sementara proses perubahan bentuk teks diolah dari transformasi yang di tawarkan George Land.

Teori *mise en scene* Patrice Pavis, *Theatre at The Crossroads of Culture* (1992).

Dan Pertemuan Budaya Sumber dan Budaya Target, terjemahan Yudiaryani (2015).

Pendekatan lain yang digunakan sebagai jembatan untuk mewujudkan konsep penciptaan, ditempuh dalam beberapa tahapan yang dirumuskan oleh Patrice Pavis via Yudiaryani dalam teori *mise en scene* (Yudiaryani, 2015:31-35). Wilayah pertemuan konteks T sebagai *mise en scene* atau wilayah pertemuan antara situasi yang dikehendaki pengirim dengan situasi yang dikehendaki penerima. Teks kebudayaan masyarakat peladang dan sawah, di tanah Sunda Kabupaten Bandung sub kultur Sunda. Teks berupa perspektif filosofi kosmik *Tritangtu* Sunda (tiga pembagian dunia dalam penyatuan), *beluk* dan teater tutur *wawacan Nata Sukma* sebagai budaya sumber, dilakukan transformasi ke dalam suasana sekarang sebagai budaya target (T). Rantai pertemuan budaya sumber dan budaya target (T) dalam proses penciptaan digarap melalui pembentukan *mise en scene* pertunjukan. Tahapannya berlangsung dalam tahapan sebagai berikut:

Penciptaan digarap melalui pembentukan *mise en*



Gambar 4.

Skema Pertemuan Budaya Sumber dan Budaya Target.

scene pertunjukan. Tahapannya berlangsung dalam tahapan sebagai berikut:

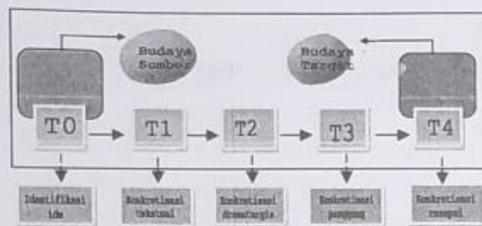
Tahap pertama (T0), yaitu menuliskan rancangan cerita lisan atau dongeng-dongeng untuk skesa-sketsa yang akan ditampilkan dan treatment dari wilayah budaya sumber seniman. 'Teater provokasi' yang akan dipentaskan berdasarkan studi pustaka dan perumusan konsepsi masih abstrak. Bahan yang didapat pada proses ini berupa naskah tutur '*wawacan Nata Sukma*' sebagai tahapan pertama (T0), yaitu menuliskan rancangan cerita lisan atau dongeng-dongeng cerita fiksi, permasalahan sosial dan lingkungan saat cerita fiksi itu hadir dan pada masa perkembangannya. Materi lainnya adalah perspektif kosmik *Tritangtu* Sunda, yaitu *Buana Nyungcung* (Dunia atas/langit), *Buana Larang* (Dunia bawah/bumi), dan *Buana Pancatengah* (Dunia tengah/manusia). Namun demikian, tahapan ini merupakan sumber garapan penciptaan dan sumber budaya yang akan menjadi pesan kepada penerima.

Tahap ke dua (T1) yaitu observasi artistik budaya sumber. Tahap ini merupakan langkah pengamatan dan pelacakan data, penulis melakukan wawancara di wilayah budaya Sunda (Kab. Bandung) pada beberapa tokoh Sunda mengenai;

Segala hal yang berkaitan dengan *beluk*, teater tutur *wawacan Nata Sukma* dan pandangan kosmologi *Tritangtu* Sunda yang berpengaruh di tanah Sunda.

Kemudian budaya dan karakteristik manusia Sunda, sampai mendapatkan gambaran yang jelas mengenai sosok dan karakteristik permasalahan budaya yang sedang dihadapi oleh lingkungan sosial budaya masyarakatnya.

Tahap ke tiga (T2) merupakan perspektif seniman. Konkretisasi dramaturgi, berpijak dari *beluk* dan tutur *wawacan Nata Sukma* yang telah dilakukan transformasi, menjadi lakon *Nata Sukma* diolah dengan permasalahan kondisi masa kini. Diwujudkan ke dalam elemen artistik penciptaan teater kontemporer, dengan mengkolaborasi unsur teater tradisi dan modern serta memasukkan konsep teater lingkungan



Richard Schechner.

Tahapan keempat (T3), merupakan *stage concretization*, Tahapan ini penulis berusaha mendekati perspektif dengan penerimanya melalui pertunjukan. Cerita atau kondisi sosial masa kini, diwujudkan dalam bentuk pertunjukan 'teater provokasi' melalui pendekatan teater tradisi dengan perkembangan teater modern yang ada. Pemanggungannya akan menggunakan naskah lakon sebagai pedoman uraian verbal, ornamentasi bentuk dalam lapis luar pertunjukan akan disetir melalui unsur-unsur permainan vokal seperti dalam *Beluk*, pengembangan gerak-gerak, bunyi-bunyian ataupun segala hal keunikan yang terdapat dalam pertemuan tradisi-modern. Panggung atau ruang pertunjukan dapat ditampilkan di teater proscenium ataupun arena.

Tahapan kelima (T4), merupakan *receptive concretization*, dimana penulis melakukan uji coba pendekatan konkretisasi penciptaan elemen-elemen pertunjukan dengan penerimanya. Terjadinya pertemuan antara kreativitas model artistik penulis dengan penonton diharapkan mampu meningkatkan kualitas estetis seni pertunjukan teater.

Tahapan kerja model Pavis tersebut, dapat digunakan untuk melakukan proses kerja pembentukan teks baru dari teks sebelumnya. Tahapan ini dapat juga digunakan dalam penciptaan teater untuk membangun kreativitas artistiknya melalui tahapan teknis T1, T2, dan T3. (via Yudiaryani, 2015: 31-38 dan Pavis, 1992: 137-142).

PENDEKATAN PENELITIAN

Dominasi penelitian diarahkan pada penelitian lapangan dengan menggunakan metode kualitatif. Fokus penelitian pada aspek performativitas dan naratifitas (filosofi konsep *tritangtu* Sunda dan *Beluk-Wawacan* di Kabupaten Bandung). Pada dua aspek ini pengalihan data dilakukan untuk melakukan proses pelacakan sumber dan implementasi gagasan yang diajarkan. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan etnografi dan fenomenologi. Penulis berupaya melakukan pelacakan langsung pada beberapa sumber tokoh masyarakat Sunda di Bandung dan

akademisi seni, yang dipandang memahami kedudukan filosofi *Tritangtu* Sunda dalam fungsinya bagi kehidupan. Upaya yang dilakukan, juga dengan cara membaur secara lebih dekat dengan para pelaku *Beluk-Wawacan*, untuk menggali berbagai pengalaman, pandangan, dan bagaimana mereka memosisikan serta memaknai *Beluk-Wawacan* dalam pemaknaan kehidupan pada masa lalu dan sekarang. Penelitian berjalan secara alami dan bersifat dialogis dengan tidak melakukan pengkondisian tempat secara khusus. Instrumen utama penelitian yakni penulis sendiri.

Fokus penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan cara-cara pendekatan yang di terapkan Richard Schechner, dalam buku *Performance Studies* (2002). Menurut Schechner ada empat cara yang harus dilakukan dalam penelitian studi pertunjukan, yaitu: 1). Prilaku adalah "objek studi", 2). Praktik artistik, 3). Kerja lapangan sebagai partisipan observasi, 4). Terlibat secara aktif dalam praktik-praktik sosial dan advokasi (Schechner, 2002: 1-2). Pendekatan yang dilakukan Schechner, terutama terkait pada wilayah seni pertunjukan yang berkaitan dengan upacara ritual. Ritual menurut Schechner adalah suatu cara agar orang bisa mengingat sesuatu, merupakan memori-memori dalam tindakan yang disandikan ke dalam tindakan atau aksi untuk membantu manusia dalam menghadapi transisi yang sulit, relasi yang bertentangan (*ambivalen*), berbagai hierarki, dan keinginan-keinginan yang menyulitkan, melampaui atau melewati sesuatu, atau mengganggu norma-norma dalam kehidupan sehari-hari (Schechner, 2002: 45).

Ritual oleh Schechner dibagi menjadi dua jenis yaitu sakral dan sekuler. Ritual sakral yakni ritual yang berkaitan dengan cara mengekspresikan atau melakukan kepercayaan-kepercayaan religius. Dengan asumsi bahwa sistem-sistem kepercayaan religius melibatkan komunikasi melalui doa atau memohon bantuan kepada kekuatan-kekuatan gaib. Sedangkan ritual sekuler adalah ritual-ritual yang berkaitan dengan upacara kebesaran, hidup sehari-hari, dan aktivitas lain yang karakter religiusnya tidak terlalu rinci. Namun, menurut Schechner pembagian ini hanyalah palsu, karena banyak upacara kebesaran yang berkualitas sama dengan suatu ritual religius, dengan memainkan peran seperti transenden dan kekhusukan (Schechner, 2002: 47).

Pengembangan untuk implementasi temuan penelitian, masih menggunakan pendekatan model Schechner dalam buku *Performance theory* (2004). Ia menjelaskan struktur dasar pertunjukan terdiri atas tiga tahap, yaitu: persiapan, pertunjukan, dan *aftermath*. Tahap persiapan, yang utama adalah menyiapkan latihan, workshop, dan persiapan pentas. Tahap per-

tunjukkan, adalah peristiwa melakukan pertunjukan, tahap pertunjukan terkait juga dengan penonton. Tahap *aftermath*, adalah kegiatan yang dilakukan setelah pertunjukan selesai. Schechner menjelaskan juga bahwa ada lima aktivitas yang berkaitan dengan pertunjukan yaitu: *play* (bermain), permainan, olah raga, teater, dan ritual. Kelima aktivitas itu, oleh Schechner dikelompokkan menjadi tiga, yaitu: pertama, *play* atau bermain, adalah aktivitas bebas, para pelaku atau orang yang terlibat dalam bermain dapat membuat aturan permainan sendiri; kedua, ritual adalah kegiatan yang diprogram secara ketat, aturan dibuat untuk ditaati oleh para pelaku sesuai dengan fungsinya;

ketiga, permainan, olah raga, dan pertunjukan kesenian yang aturannya berada di antara bermain dan ritual. (Schechner, 2004: xviii).

Bagian terpenting dari pertunjukan (*magnitudes performance*) yang mencakup *narativitas*, *teatrikalitas*, *performativitas*. *Narativitas* berkaitan dengan narasi yang diungkapkan dalam pertunjukan, *teatrikalitas* berkaitan dengan unsur-unsur pertunjukan dan teknik-teknik yang dilakukan oleh para pemain dalam pertunjukan, dan *performativitas* berkaitan dengan penampilan atau keterampilan dari pertunjukan itu. (Schechner, 2004: 326).

PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

"Tritangtu Sunda" Adopsi Spirit Sunda Tradisi Pada Masyarakat Petani Ladang dan Sawah di Tanah Sunda,

Filosofi *tritangtu* Sunda merupakan pewarisan masyarakat suku Sunda di masa lalu, yang tinggal di daerah pegunungan dengan kehidupan primordial kaum peladang. Sistik berladang seiring perubahan zaman kemudian bergeser masuk pada masa pertanian sawah. Kegiatan bersawah dipahami sebagai hasil pewarisan produk lokal, dari tata cara kegiatan masyarakat kaum peladang yang hidup di pegunungan dalam tatanan *pola tiga*.

Kehidupan *pola tiga* semula merupakan perspektif tiga dunia kaum peladang yang antagonistik saling bertentangan. Secara kosmologi mereka mengenal tiga pembagian dunia yaitu; *Buana Nyungcung* (atas, langit), *Buana Larang* (bawah, tanah), dan *Buana Pancatengah* (tengah, manusia). Sehingga untuk terjalannya daya kehidupan yang harmonis perlu adanya penyatuan antara dua dunia yang paradoks (bertentangan) itu. Penyatuan tersebut yaitu perkawinan *Buana Nyungcung* dengan *Buana Larang*, dan *Buana Pancatengah*-lah yang menyatukannya. Dengan tindakan seperti ini akan terbentuk proses kesuburan,

pertumbuhan dan kehidupan di muka bumi.

Tanaman padi dapat terus hidup kalau ada "perkawinan" antara Langit dan Bumi. Langit mencurahkan hujannya kepada tanah yang kering. Dengan demikian langit itu "basah" dan bumi "kering". Basah itu asas perempuan dan kering asas lelaki. (Sumardjo, 2014: 198). Langit disebut basah mengandung makna realitas "air", dan Bumi disebut kering mengandung makna realitas "tanah". Selanjutnya perspektif tiga dunia dalam penyatuan masyarakat peladang ketika bergeser ke sistim bersawah tetap terpelihara dan jadi pedoman arah hidup yang disebut *Tritangtu* Sunda. *Tritangtu* adalah cara berpikir masyarakat tradisional Sunda. *Tritangtu* berasal dari bahasa Sunda, di mana kata *tri* atau *tilu* artinya tiga dan *tangtu* artinya pasti atau tentu. *Tritangtu* itu artinya tiga ketentuan yang pasti. Masyarakat tradisional Sunda memaknai *tritangtu* sebagai falsafah hidup.

Budaya sawah di tanah Sunda termasuk di Kabupaten Bandung, memiliki makna yang makro tidak saja terbatas pada kegiatan pola bercocok tanam. Budaya sawah mencakup kegiatan kesenian kaum petani, serta kegiatan religius mereka yang tumbuh untuk mengagungkan dewi kehidupan. Sawah dimaknai sebagai lahan untuk mengelola dan memelihara pertanian sebagai sumber kehidupan. Sawah tatanannya terdiri dari beberapa unsur alami, yakni unsur tanah, unsur air, unsur angin dan unsur api. Unsur-unsur tersebut seperti halnya unsur-unsur jasmaniah yang menyelubungi hidup manusia, di samping unsur rohani. Empat unsur tersebut menyimbolkan badan manusia yang terdiri dari empat zat dalam bahasa Arab yakni adanya *narun* (unsur api), *hawa'aun* (unsur angin), *turobun* (unsur tanah), dan *ma'un* (unsur air).

Mengelola sawah analog dengan pendayagunaan ke empat unsur hidup tersebut, yang dilanjutkan pada proses pembibitan, penanaman benih padi serta pemotongan padi besar ketika datang musim panen. Pengelolaan sawah hakikatnya sebagai pelaksanaan proses perkawinan atau penyatuan antara Langit dan Bumi yang paradoks (bertentangan). Perkawinan itu menyatu dengan ruang gerak manusia di muka bumi menjadi daya kehidupan. Di tanah Sunda, masyarakat melihat langit itu simbol dari air, basah (simbol perempuan, kesuburan), dan bumi itu kering (simbol laki-laki, tanah). Sehingga untuk terjadinya kesuburan di mana tanaman padi bisa tumbuh, keberadaan langit dan bumi itu harus dikawinkan guna mencapai harmonisasi. Tritangtunya itu yakni kesatuan antara langit dan bumi, yang membentuk kehidupan, itulah harmonis *hurip* dalam *Dunia Panca Tengah* (realitas manusia). Dengan demikian, keadaan dan realitas alam lingkungan disekitarnya masrakat ladang itu kemudian membentuk cara pandang pikirannya.

Cara berpikir dalam kepercayaan masyarakat ladang, bahwa suatu keberadaan hidup itu awalnya bersifat dualistik. Semua hal yang dualistik tersebut saling bertentangan satu sama lain, saling berposisi. Oleh karena saling bertentangan, kemungkinan konflik yang berujung kemusnahan bisa terjadi. Sehingga untuk itu, diperlukan medium yang mengharmonisasikan keduanya. Harmoni itu merupakan integrasi antara dua alam dualistik, sehingga memunculkan "alamat yang ketiga". Dengan demikian, pemikiran dualistik menjelma menjadi pemikiran tritunggal masyarakat petani di tanah Sunda. Namun secara umum dapat terjadi pada beberapa etnis pegunungan di Nusantara yang berakar pada kehidupan pola tiga, seperti di Sulawesi Selatan dengan konsep "to manurung", di masyarakat Minang Kabau dengan konsep "tigo tungku sajarangan", dan pada masyarakat Medan dengan konsep "dalihan na tolu". Konsep pola tiga adalah umum dimiliki oleh genesis masyarakat pertanian Nusantara.

Tritangtu yang masih konteks dalam masyarakat Sunda saat ini, lazim kita mendengar ungkapan *silih asih, silih asah, silih asuh*. Menurut Sumardjo, umumnya pemahaman *tritangtu* modern ini berlaku untuk aspek kesatuannya, dan bukan pembedaannya. Semua manusia Sunda harus *saling asih, saling asah, dan saling asuh*. Setiap orang harus memiliki sikap *tritangtu* ini, supaya hidup di tanah Sunda ini menjadi aman, damai, dan sejahtera. *Silih asih, silih asah, dan silih asuh* ini sama halnya dengan *tekad, ucap, lampah* yang ada dalam diri manusia. *Tekad, ucap, lampah* sendiri ada dalam Upanishad yang diucapkan oleh guru bijaksana Yajnavalkya; seseorang memutuskan sesuatu berdasarkan keinginannya, bertindak berdasarkan keputusannya itu, dan berubah menjadi sesuatu berdasarkan tindakannya itu. Pada awalnya yang muncul adalah kehendak, keresa. Kehendak ini nantinya akan menuntut suatu tindakan. Untuk sampai pada tahap tindakan, diperlukan suatu tahap lagi, yaitu pikiran. Dalam hal ini, pikiran merupakan jembatan penghubung antara kehendak dan tindakan. Dalam tahapan ini, suatu kehendak akan diproses untuk mencari jalan bagaimana bentuk perwujudannya dalam perbuatan.

Kehendak, pikiran, tindakan sama dengan *tekad, ucap, lampah*. Pemaknaan *tekad* sebagai keinginan, niat, hati nurani, atau cita-cita yang muncul dari kedalaman hati nurani manusia. Kontradiksi *tekad* adalah *lampah*, perbuatan, kekuatan, tenaga. Antara keinginan dan pelaksanaan keinginan itu dihubungkan oleh pikiran yang menghasilkan keputusan. Menurut Sumardjo, *tritangtu* itu ada apabila manusia memutuskan sesuatu berdasarkan keinginannya dan melaksanakan keputusan itu dalam perbuatan atau *lampah*. Perbuatan atau *lampah* itulah yang mengu-

bah manusia. Dengan demikian, perubahan dalam asas *tritangtu* adalah bersatu padunya antara *tekad, ucap, dan lampah*.

Konsep *tritangtu* ini diungkapkan juga oleh Ekadjadi (2009:138) sistem pemerintahan kerajaan Sunda pada masa lalu juga didasarkan pada konsep tiga ini yang disebut *Tri Tangtu di Bwana* atau *Tri Tangtu di Bumi* (Tiga Unsur Penentu Kehidupan di Dunia). Menurut konsep ini, ada tiga unsur yang menjadi penentu kehidupan manusia di dunia, adalah *prebu, rama, dan rest*. Tiap-tiap unsur memiliki fungsi dan tugas masing-masing, tetapi secara keseluruhan merupakan kesatuan yang bulat yang mencakup seluruh aspek kehidupan negara dan manusia. Pandangan *tritangtu* sebagai jati diri manusia Sunda ini disampaikan juga, Hendayana (2003) menyebutkan adanya tiga aspek yang dapat dijadikan tolok ukur terhadap jati diri orang Sunda. Ketiga aspek tersebut adalah *pola pikir, pola sikap, dan pola tindak*. Hendayana (2005) menyebutkan bahwa, indikasi apakah orang (Sunda) masih berjati diri Sunda atau tidak bisa dilihat dari penerapan ketiga aspek tersebut dalam kehidupan kesehariannya.

Implementasi *Tritangtu* Sunda,

Dalam masyarakat Sunda, *tritangtu* diterapkan dalam sejumlah hal, antara lain:

Senjata kujang, yang mempunyai tiga fungsi sekaligus yakni; pukul, potong, dan tusuk

Kampung Sunda, yakni; pemilik, pelaksana, dan penjaga.

Rumah adat Sunda yang terdiri dari; ruang tengah, ruang belakang, dan ruang depan.

Boboko atau wadah nasi yang dibuat dari jalinan bambu yang memiliki tiga bentuk yakni bundar, segi delapan, dan bujur sangkar.

Pemikiran *Tritangtu* Sunda,

Tritangtu juga diterapkan dalam pemikiran masyarakat tradisional Sunda, antara lain:

Silih asah, silih asuh, silih asih

Tekad, ucap, lampah

Naluri, nurani, nalar

Leuweung larangan, leuweung tutupan, dan leuweung garapan.

Dunia atas, dunia bawah, dan dunia tengah

Langit pemberi hujan, tanah yang menumbuhkan tanaman dan manusia yang memungkinkan itu, dengan mengawinkan langit dan bumi.

Kembali pada pemahaman budaya petanian di tanah Sunda, termasuk di Kabupaten Bandung yang banyak melahirkan proses seni pertunjukan. Salah satu bentuk kesenian yang lahir dari tata cara pertanian masyarakat Sunda seperti telah disampaikan di awal adalah seni *Beluk* dan pembacaan seni tutur *Wawacan*. Prosesi seni ini terhubung dengan tata cara keyakinan masyarakat petani, dengan pandangan filosofi kosmik *tritangtu* orang Sunda untuk menghormati dewi padi (pada masa Hindu hingga abad ke-16) ketika mereka masih berladang (berhuma). Proses seni ini dilanjutkan pada periode bersawah ketika Islam masuk (abad ke-17), dan menjadi agama anutan yang imanen pada masyarakat petani. Seni *Beluk* yang merupakan bentuk permainan lengkingan-lengkingan vokal masyarakat petani tetap terpelihara, menyesuaikan dengan ke-Islaman para petani di Bandung. Seni *Beluk* tetap ditembangkan selama ada lahan pertanian sawah, dan ada *Tukang Munding*¹ yang melakukan kerja *ngawuluku* dan *ngagaru*² di antara petakan sawah. *Beluk* sebagai kesenian rakyat, tetap tertanam ketika masyarakat masih guyub melakukan kegiatan tani.

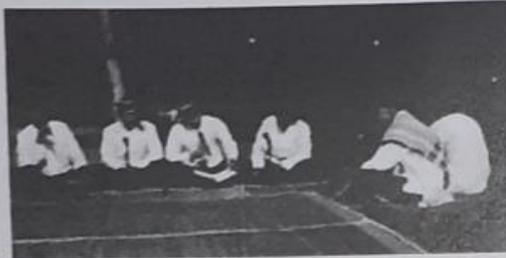
Seperti telah disampaikan di awal tulisan ini, sejak pemerintahan Orde Baru hingga Reformasi yang terlalu terbuka terhadap investor asing pengembang industrialisasi di area pertanian produktif. Pengaruh industrialisasi makin jelas terlihat pada perubahan dan pengembangan tata ruang permukiman, ruang pertanian produktif, dan ruang hutan lindung area serapan air. Bandung dewasa ini berubah menjadi tata ruang kota modern, diikuti hadirnya pusat-pusat perbelanjaan modern (mall, swalayan, dan super market berbagai nama), pasar induk dan pasar tradisional yang tetap hidup, show room-show room besar kendaraan bermotor merk negara luar, dan hadirnya pabrik-pabrik dalam skala besar, yang secara sadar telah mengubah sebagian pola pikir masyarakat dari masyarakat agraris ke masyarakat industri.

Perubahan tata ruang memicu rusaknya ekologi, pencemaran lingkungan-hidup, dengan limbah-limbah industri, limbah pusat perbelanjaan dan limbah yang lainnya. Terjadi pula *deforestasi* hutan lindung yang tidak terkontrol di Bandung wilayah Utara dan Selatan. Masalah pencemaran lingkungan hidup di Bandung, tidak pernah tuntas diatasi dan kurang diperdu-

liken oleh pemerintahan dan masyarakat. Perubahan tata ruang telah membuat sebagian masyarakat kurang produktif, pelaku produksi (pertanian) termasuk buruh tani, berpindah profesi menjadi buruh-buruh (pabrik) yang tidak diikuti dengan keterampilan teknis.

Namun tidak semua masyarakat Bandung meninggalkan sepenuhnya tatakrama budaya sawah yang kolektif dan guyub. Meskipun dihadapkan dengan kondisi ekologi yang tercemar, di pinggiran Bandung yakni di Kabupaten Bandung wilayah Selatan, sampai sekarang budaya sawah masih terpelihara dalam bentuk pembacaan seni tutur *wawacan* yang disajikan dalam bentuk *beluk*. Pembacaan *wawacan* ini biasanya dikaitkan dengan tujuan hajat untuk mendapat keberkahan dan keselamatan. Pewarisan *Tritangtu* sepiritnya berpengaruh pada seni *wawacan* sebagai seni sastra yang dibacakan dan ditembangkan. *Wawacan* banyak berkembang pada masyarakat petani di Kabupaten Bandung. *Wawacan* merupakan gambaran masyarakat seluruh Kabupaten Bandung di lingkungan kaum petani (rakyat) yang religius. Masyarakat Sunda termasuk di Kabupaten Bandung sejak abad ke-17, setelah memeluk agama Islam dapat disimak dari *wawacan*-nya. *Wawacan* inilah yang ikut membentuk pikiran kolektif masyarakat Sunda dalam hubungannya dengan agama Islam. Kebudayaan Sunda dalam arti sistim nilai, merupakan cerminan dunia batin orang Sunda yang mengakar di masa lampau dan diwariskan dalam tradisi yang hidup sampai hari ini. Tradisi naskah yang terus hidup di masyarakat Sunda adalah tradisi huruf dan bahasa Sunda (baru), yang mulai muncul dalam abad ke 17-18 yang berhuruf Pegon (Arab). Periode ini muncul bersama dengan aktivitas pengislaman Sunda, ditandai dengan sebagian besar naskah rakyat yang berhuruf Pegon dan bahasa Sunda (baru) seperti disampaikan Ajip Rosidi dalam bukunya *Ngalanglang Kasusastran Sunda* menjelaskan; dalam feodalisme kaum bangsawan dan kaum ulama itu saling mempengaruhi, saling sokong, dan saling bantu hidup bersama. Kalau kaum feodal *pria'i*/menak memegang kekuasaan pemerintahan, kaum ulama memegang superioritas spiritual. Keduanya secara intensif mengamalkan sistim yang didasarkan pada falsafah "guru, ratu, kedua orang tua" (*via* Sumardjo, 2015: 123).

Inilah sebabnya, dalam banyak *wawacan* yang muncul pada masa abad ke-17 dan 18 itu, banyak anak-anak rakyat dikirim orang tua mereka untuk berguru di pesantren. *Azas tritangtu* tetap hidup dalam masyarakat dengan filsafat guru, ratu, dan kedua orang tua, atau dalam bahasa modern, ulama, bupati, dan kedua orang tua. Tidak heran apabila naskah rakyat ini banyak ditulis dalam huruf Pegon dalam tradisi



Gambar 5.
Pentas *Wawacan* disajikan dengan ornamantasi *Beluk*
Diolah dari berbagai sumber, 2013.

"ulama" di pesantren. Filsafat guru, ratu, dan kedua orang tua, ini cocok dan menghunjam dalam unsur sinkronik budaya Sunda sendiri. Azas *tripartit* tentang pembagian tiga dunia sebagai satu kesatuan yang sudah tua usianya itu dalam masyarakat *huma*². Azas *tangtu tilu* atau *tritangtu* Sunda di buana yang terdiri dari keresian, karatuan, dan keramaan (resi, ratu, rama) adalah akar dari guru, ratu, dan kedua orang tua. *Wawacan* lazim disajikan ke dalam *beluk*. Seni *beluk* ini telah menjadi ornamantasi dan mediasi yang tak bisa dipisahkan dari pertunjukan *wawacan* itu sendiri. Seorang pemain *beluk* harus kuat dalam memainkan suara keras panjang. Pertunjukan *Beluk* dilakukan oleh 4 orang atau lebih, satu orang bertugas sebagai pembaca kalimat-kalimat dari *wawacan*, kemudian *juru Ilo*⁶ yang menyanyikan dari bacaan tersebut dengan lagu *pupuh* satu persatu (kinanti, sinom, asmarandana, dan dangdanggula). *Wawacan* merupakan teater tutur dengan menggunakan unsur cerita yang dibaca dan ditembangkan. Pemain menggunakan kostum sederhana, memakai baju kampret atau takwa, sarung atau celana panjang, kopeah atau iket, karena cerita *wawacan* panjang biasa pemain membawa naskah *wawacan*. Pertunjukan yang menarik adalah dari permainan *beluk*, ketika bacaannya yang selalu diulang *juru ilo* dengan ditembangkan ke dalam suara yang keras dan panjang.

Pembaca *wawacan* bukanlah penyanyi, melainkan seorang juru baca yang biasa disebut *tukang* atau *juru-ilo* yang membacakan baris-perbaris (*padalisan*) tanpa melagukannya. Baris-baris itulah yang "disambar" (disebut dibeli) oleh penyanyi *beluk*, dengan lantunan melodi yang sesuai dengan *pupuhnya*. *Juru ilo* dan *juru beluk* bergantian membaca dan menyanyi tiap baris. Akan tetapi, si penyanyi sering tidak menunggu bait selesai dibacakan, ia menyambarnya pada tengah bait, mungkin karena ia merasa telah hafal, atau karena ia akan bisa mendengar setengahnya lagi sambil menyanyi. Oleh karena itu, biasa terjadi



Gambar 6. Tabel Penulisan Teks Naskah Teater Nata Sukma

kesalahan interpretasi. Ketika kesalahan itu terjadi, tidaklah menjadi penilaian pendengar bahwa ia penyanyi *beluk* yang jelek. Bahkan, hal itu bisa menciptakan keceriaan tersendiri yang membuat pendengar tertawa-tawa.

Implementasi Konsep Tritangtu Sunda (sebagai metode) Dalam Penciptaan Teater (penyutradaraan dan desain artistik),

Penerapan konsep *Tritangtu* Sunda sebagai hasil yang dicapai dapat diuraikan dalam beberapa tahapan temuan, hasilnya berupa; pendekatan model penyutradaraan, konsep desain artistik, konsep struktur penulisan naskah teater, dan perwujudan akting visual keaktoran. Konsep filosofi *Tritangtu* Sunda, diposisikan dan difungsikan sebagai perangkat pendekatan metode penyutradaraan, untuk penciptaan seni teater masa kini berbasis teater kontemporer. Arsipatoris budaya sumber sebagai materi literature untuk penunjang gagasan penciptaan, yang dimulai dari kerja pemindahan teks lisan *Beluk* dan tutur *wawacan Nata Sukama* menjadi naskah teater dengan judul *Nata Sukma* yang peneliti tulis secara langsung.

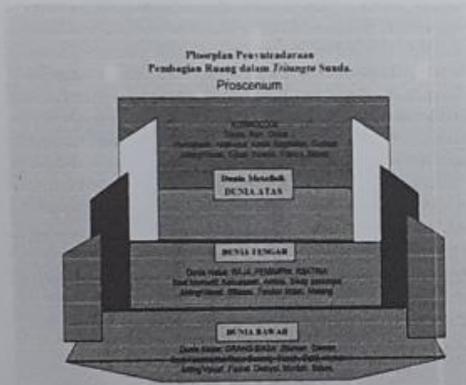
Hasil penelitian yang berkembang dari konsep *tritangtu* Sunda terhadap pembentukan rancangan keaktoran, dan rancangan teknik penataan model artistik yang melingkupi desain-desain pemanggungan dapat diurai sebagai berikut;

Dunia Atas atau yang disebut *Buana Nyungcung* (atas), ruang ini cenderung menunjukkan dunia metafisik, tempatnya: Tuhan, Roh, Dewa. Pada ruang ini dalam pandangan kosmologi Sunda di maknai sebagai tempat: Penciptaan, Asal-usul, Kasih, Kejahatan, dan Godaan. Sementara pendekatan laku peran atau akting/visual dapat meliputi: Tubuh Kosmik, Trance, dan Sakral.

Dunia Tengah atau yang disebut *Buana Pancatengah* (tengah), ruang ini cenderung menempatkan dunia halus, posisi keberadaan: Raja, Pemimpin, Ksatria. Pada bagian ruang ini, persoalan yang dibangun cenderung pada soal-soal normatif: Kekuasaan, Ambisi, dan Sikap pemimpin. Tata pemeranan yang harus dibangun aktor mengesankan akting/visual: Stilisasi, Terukur Indah, dan Matang.

Dunia Bawah atau yang disebut *Buana Larang* (bawah), pada bagian ruang ini menempatkan tatanan dunia kasar, bagian posisi: Orang-orang Biasa, Rakyat, Siluman, Demon. Masalah yang dibangun cenderung pada soal-soal keseharian menunjukkan: Rasa Senang, Susah, Sakit, Humor, percobaan. Ruang akting dan visual yang harus dibangun aktor menunjukkan: Fisikal, Distorsi, Stilisasi, Mentah, dan Bebas.

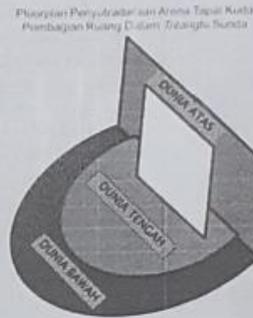
Desain yang tertuang dalam gambar di bawah ini melingkupi pembagian ruang pada pola lantai atau *floorplan* pemanggungan penciptaan teater yang peneliti sebut sebagai 'teater provokasi'. Pembagian ruang panggung diurai sebagai berikut: *Buana Nyungcung* (Dunia Atas) berada pada *Up Stage*, *Buana Larang* (Dunia Bawah) berada pada *Down Stage*, dan *Buana Pancatengah* (Dunia Tengah) berada pada *Center Stage*. Pembagian *floorplan* untuk panggung *proscenium* dapat dilihat seperti gambar tabel di bawah.



Gambar 7. Tabel Floorplan Desain Panggung Proscenium.

Selanjutnya denah pembagian ruang dari hasil penelitian konsep filosofi *tritangtu* Sunda, dapat juga dipetakan untuk desain *floorplan* panggung arena tapal kuda. Pada pembagian ruang panggung Are-

na Tapal Kuda, ruang mulai menunjukkan ke arah persepektif muti fokus. Di mana pandangan audience dapat terbagi dari tiga arah sudut pandang, dengan perspektif panggung memungkinkan untuk terjadi transaksi saling terkait antar tontonan dengan penonton, antara aktor dan apresiator, antara pertunjukan dan masyarakat. Sangat memungkinkan untuk terjadi transaksi saling terkait antara aktor, penonton dan masyarakat ataupun sebaliknya. Pembagian ruangnya seperti tergambar pada uraian berikut (Gambar 8).



Gambar 8.

Tabel Floorplan Desain Panggung Arena Tapal Kuda.

Implementasi Konsep *Tritangtu* Sunda (sebagai metode) Dalam Pengembangan Aktor,

Teater adalah seni tampilan, sehingga kehadiran manusia menjadi media langsung yang menghidupkan keberadaannya. Ini yang membedakan teater dengan seni lainnya. Manusia dalam seni teater hadir sebagai medium, memiliki fungsi yang kompleks untuk terbentuknya penciptaan teater. Itulah sebabnya teater cenderung dipandang sebagai salah satu cabang seni yang bersifat kolektif. Brockett menyebutkan "no approach has greater potential than theatre, since humanity is its subject and human beings is its primary medium" (Brockett, 1988: 16). Tidak ada pendekatan yang memiliki potensi lebih besar dari teater, karena manusia merupakan pokok bahasannya dan manusia adalah media utamanya. Ungkapan tersebut lazim terjadi pada perkembangan teater modern, baik yang terjadi di Barat ataupun pada teater Indonesia masa kini. Teater pada intinya terletak pada pertemuan antara manusia dan manusia. Medium teater sebenarnya ada pada aktor yang dalam hal ini manusianya, "...media dalam seni peran adalah diri si pemeran itu sendiri. Pada tubuh pemeran seperti juga manusia lainnya adalah tubuh dan sukmanya" (Anirun, 2002: 61).

Persiapan tubuh dan sukma para pemain dalam penciptaan teater ini, dilalui dengan serangkaian latihan yang berkaitan dengan penciptaan naskah lakon teater *Nata Sukma*. Latihan-latihan yang dimaksud berupa observasi dan eksplorasi lingkungan, yang diterapkan kepada para pemain dalam hal *Mengenal tubuh lingkungan*. Para pemain penulis kenalkan pada pengenalan 'tubuh desa' yang masih alami, belum terkontaminasi dengan pengaruh modernisme. Proses pengenalan ini sekaligus dihadapkan dengan kondisi 'kontaminasi lingkungan', sebagai dampak dari pengaruh budaya industrialisasi.

Observasi dan eksplorasi sistim latihan, dilalui dengan serangkaian pengamatan pada perilaku kehidupan budaya tani, melatih ingatan emosi pemain terhadap ingatan masa lalu tempat kelahirannya, melalui pemahaman literasi lewat arsip-arsip audio-visual seni pertunjukan masyarakat pertanian Sunda. Bahkan dilakukan juga serangkaian pendekatan gejala-gejala perilaku psikologi tubuh dari kecenderungan masyarakat urban perkotaan akibat modernisme dan industrialisasi.

Pengamatan para pemain terhadap 'tubuh desa' dan 'kontaminasi lingkungan', termasuk pengamatan kondisi perilaku masyarakat pertanian ketika berhadapan dengan cara mereka mengolah ladang ataupun sawah. Cara mereka melakukan interaksi sosial ketika berlangsungnya proses berladang dan sawah, serta perilaku religius ketika mereka melakukan upacara-upacara pertanian. Sementara 'kontaminasi lingkungan', lebih menekankan pada kecenderungan sosial-psikologis perilaku manusia-manusia yang hidup dalam tatanan modernism. Dari pengamatan tersebut, kemudian diserap dan ditransformasi pada sistim latihan keaktoran untuk mempertajam kepekaan tubuh aktor. Sehingga aktor ketika membawakan perannya dalam penciptaan teater *Nata Sukma*, akan lebih mampu menggunakan talenta tubuh dan sukmanya, yang telah terisi dengan upaya pendekatan emosi sosial baik secara fisik maupun psikologis masyarakat petani dan kontaminasi.

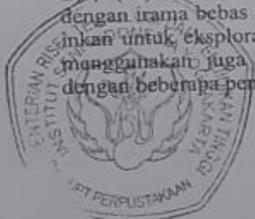
Implementasi *Tritantu Sunda* yang tertanam pada seni *Beluk*, ini mampu diterapkan ke dalam sistim latihan olah vokal untuk keaktoran. Pelatihan aktor secara teknis bisa menggunakan cara pelantunan hurup-hurup hidup yang terungkap dari warna vokal yang digunakan dalam teriakan-teriakan atau lengkingan *Beluk*. Hurup hidup dalam *Beluk*, cenderung dominasi pada tiga hurup hidup yakni; "(a-A)", "(e-E)", "(i-I)" dan "(e'-E')". Lantunan permainan vokal dengan irama bebas dalam *Beluk*, sangat memungkinkan untuk eksplorasi pelatihan vokal aktor. *Beluk* menggunakan juga sistem pernafasan Diafrahma, dengan beberapa penekanan pada vokal tenggorokan

dan *Head Voice* untuk suara-suara yang membutuhkan lengkingan yang tinggi.

Sebagai sebuah gagasan, penciptaan merupakan hibriditas unsur seni yang dimiliki teater rakyat Jawa Barat, dengan perkembangan teater modern ke kini di Indonesia. Hibriditas unsur-unsur seni tersebut, penulis mengolahnya ke dalam komposisi antara varian seni *Beluk*, *Tarawangsa*, *Angklung*, dan *Wayang Golek*, yang diolah ke dalam pembauran dengan seni visual multimedia masa kini. Dari unsur yang dimilikinya, dilakukan kolaborasi untuk melihat sisi persamaan dan keunikan. Pada tahapan ini dilakukan seleksi material dan non material, yang memiliki kemungkinan untuk dilakukan rekayasa, distorsi, dan stilisasi guna menemukan kekuatan teatrikalitas yang mampu memberi peluang penciptaan bentuk 'teater baru'.

Dalam pemilihan material terutama difokuskan pada usaha menemukan model artistik, dengan berpijak pada filosofi *tritantu Sunda* guna penciptaan teater yang penulis ciptakan. Perwujudan penciptaan, berhasrat melakukan gabungan antara performing arts, seni rupa pertunjukan, sastra, dan ritual. Hasrat Penciptaan terfokus pada tegangan mimpi-mimpi manusia kelas bawah yang mengalami tingkat pemiskinan dan termaginalisasi dari kehidupan. Mereka mendapat benturan dengan sosio budayanya, lingkungan, dengan dirinya sendiri, untuk merebut hidup, untuk 'menemukan hakikat hidup, dan jati diri dalam kehidupan'.

Konsep kerja penciptaan terfokus pada proses penyutradaraan, dilalui dengan tahapan peristiwa yang dialami tokoh, perjalanan tokoh berhadapan dengan dilema moral pada situasi *Buana Pancatengah* (Dunia tengah/manusia). Pada tahap ini tokoh dihadapkan dengan goncangan pikiran dan goncangan bathin, perasaan nasibnya yang marginal dan tersingkir, kehancuran diri dari konteks sosialnya. Tokoh kemudian melakukan pergerakan horizontal untuk menemukan *Buana Nyungcung* (Dunia atas/langit). Pada tahap ini tokoh dihadapkan dengan rongrongan dan gangguan dari kekuatan *Buana Nyungcung* (Dunia atas), sebagai suatu godaan, serta kejahatan yang menggocang bathin dan pikiran. Gangguan atau *chaos* tokoh (Dunia tengah/manusia) yang berhadapan dengan serangan Dunia bawah, termasuk kegelapan nafsu manusia, memaksa situasi peristiwa si tokoh untuk menemukan realitas *Buana Nyungcung* (Dunia atas) yang sebenarnya. Realitas tokoh menemukan sublime dirinya setelah menemukan *Buana Nyungcung*. Pada tahap perjalanan vertikal tokoh meminta dan mengundang bantuan Langit, agar 'Cahaya Langit' mengiringinya di *Buana Pancatengah* (tengah/manusia) melawan kejahatan pikiran yang



ditimbulkan 'nafsu manusia kekuasaan' sebagai realitas *Buana Larang* (Dunia bawah). Inilah yang penulis maksudkan dengan penciptaan 'teater provokasi' sekarang.

SIMPULAN.

Konsep filosofi *Tritangtu* Sunda, adalah falsafah hidup milik masyarakat pola tiga yang hidup berladang di jajaran barisan pegunungan di tanah Sunda/Pasundan. Falsafah ini diyakini sebagai pedoman hidup pada masyarakat Pasundan termasuk di Kabupaten Bandung dan Bandung secara umum. Meskipun dalam perkembangan manusianya mengenal cara bersawah hingga hari ini, namun mereka tidak serta merta meninggalkan pedoman hidup *Tritangtu* tersebut. Pewarisan konsep filosofi *tritangtu* Sunda, baik yang diyakini dan dilakukan masyarakat gunung ataupun sawah, banyak melahirkan prosesi-prosesi seni pertunjukan ritual yang khas milik petani yang religius pada masyarakat Pasundan/Sunda secara umum. Demikian halnya dengan yang terjadi pada masyarakat Bandung sub-cultur Sunda, mereka juga memiliki seni pertunjukan yang khas seperti *Beluk-Wawacan* yang berpedoman pada konsep *Tritangtu* Sunda. Keberadaan *Beluk-Wawacan* hingga kini, merupakan identitas seni pertunjukan milik petani baik yang hidup di ladang ataupun sawah di tanah Sunda.

Konsep filosofi *tritangtu* Sunda dalam penelitian ini, penulis fungsikan sebagai perangkat model pendekatan untuk penciptaan teater, terutama dalam merancang desain-desain penyutradaraan, keaktoran, desain-desain artistik, dan sekaligus pembuatan konsep naskah teaternya. Penciptaan naskah teater dilakukan dengan adopsi seni tutur *Wawacan Nata Sukma*, yang kemudian penulis pindahkan wujud teksnya menjadi naskah teater dengan judul *Nata Sukma*. Proses pemindahan teks, berpijak pada pendekatan resepsi, transformasi, dan adaptasi. Di mana teks di tafsir kearah bentuk penulisan yang lebih merdeka, disesuaikan dengan kondisi kontaminasi lingkungan akibat hadirnya industri dalam skala besar dilingkungan masyarakat Kabupaten Bandung dan Bandung secara luas.

Pokok masalah penelitian ini sebenarnya dalam rangka mengangakat kembali nilai-nilai filosofi *Tritangtu* Sunda, untuk difungsikan sebagai perangkat model metode penciptaan teater kontemporer. Sehingga kerja penelitian disertasi yang sekarang dilaksanakan, lebih terfokus pada pelacakan, pengamatan, dan arsipatoris material data-data seni milik petani terutama *Beluk dan wawacan* dalam rangka pembentukan metode penciptaan teater. Proses kerja ini diimbangi dengan beberapa pendekatan teoritis sumber pustaka penunjang, baik yang bersifat literature ataupun au-

dio visual, dan photo-photo dari karya-karya seniman terdahulu yang pernah melakukan penciptaan dengan pendekatan spirit budaya tani, pengembangan ritus tradisional dan kontaminasi lingkungan yang dituangkan ke dalam bentuk pertunjukan teater. Seperti beberapa karya dari Rachman Sabur, produksi Teater Payung Hitam Bandung, Karya Putu Jaya, dan karya Artur S. Nalan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. (2001), *Strukturalisme Lévi-Strauss Mitos dan Karya Sastra*, Galang Press, Yogyakarta.
- Anirun, Suyatna. (2002), *Menjadi Sutradara*, STSI Press Bandung. Studiklub Teater Bandung bekerjasama dengan PUSLITMAS STSI Bandung
- Brockett, Oscar. (1999). *History of the Theatre*. London, Allyn and Bacon Comp.
- Brockett, Oscar G. (1988), *The Essential Theatre*, Fourth Edition, Holt, Rinehart and Winston, Inc, USA.
- Ching, Francis D. K. (2007), *Architecture; Form, Space, and Order*, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Culler, Jonathan, (2003), *Barthes*, terj. Ruslani, Yogyakarta: Penerbit Jendela
- Damono, Sapardi Djoko. (2012), *Alih Wahana*, Edisi Revisi Pertama 2012, Editum
- Djelantik, A.A.M. (2002), *Estetika Sebuah Pengantar*, MSPI. Bekerjasama dengan kuBuku, Bandung.
- Ekadjati, Edi S, (2014), *Kebudayaan Sunda, Suatu Pendekatan Sejarah*, PT Dunia Pustaka Jaya, Bandung.
- Hays, K. Michael. (1998), *Architecture Theory-Since 1968*, Massachusetts, USA: Colombia Book of Architecture.
- Holt, Claire. (2000), *Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia*. Bandung: arti.line.
- Husein, Fathul A. (2017), *Teater Payung Hitam Dan Transgresi Kuasa Tubuh*, dalam *Kumpulan Makalah Diskusi "Tubuh Teater Tubuh" Peringatan 34 Tahun Teater Payung Hitam*, Bandung.

- Hutcheon, Linda. (2006), *A Theory of Adaptation*, London and New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Isser, Wolfgang, (1978). *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*, London: The Johns Hopkins University Press.
- Kernodde George.R. (1967). *Invitation of the Theatre*, Harcourt, Brace & World, Inc, USA.
- K.M, Saini. (2002), *Kaleidoskop Teater Indonesia*. STSI Press Bandung, Lembaga Penerbitan PUSLIT-MAS STSI Bandung.
- _____. (2000), "Teater Indonesia, Sebuah Perjalanan dalam Multikulturalisme". Dalam Nur Sahid (ed.). *Interkulturalisme dalam Teater*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia (YUI).
- _____. (1988), *Teater Indonesia dan Beberapa Masalahnya*. Bandung: Bina Cipta.
- Land, George, (1973), *Grow or Die: The Unifying Principle of Transformation*, New York, USA: Random House.
- Mitter, Shomit. (2002), *Stanislavsky, Brecht, Grotowski, Brooks. Sistem Pelatihan Lakon*, Terjemahan; Yudiaryani, Diterbitkan atas Kerjasama MSPI dan arti, Yogyakarta.
- Murgiyanto, Sal. (2016), *Pertunjukan Budaya dan Akal Sehat*, Fakultas Seni Pertunjukan-Institut Kesenian Jakarta (IKJ), Kerjasama dengan SENREPITA, Yogyakarta.
- Nalan, Arthur S. (1998), *Mencipta Teater, Sebuah Pengantar Memahami Teater dan Antologi Naskah Lakon*, CV. Geger Sunten, Bandung.
- Nalan, Arthur S. (2006), *Teater Egaliter*. Bandung. Sunan Ambu Press.
- Pavis, Patrice. (1992), *Theatre at the Crossroads of Culture*, London: Routledge.
- Rosidi, Ajip. (1966), *Kesusastraan Sunda Dewasa Ini*, Jatiwangi: Cupumanik.
- Rusmana, Tatang. (2011), *Makrokosmos Parahiangangan dalam Drama Kidung Jakabandung dalam Narasi Metaforik, Strategi, dan Elanvital*, Jurnal Ilmiah Seni & Budaya, Panggung, Vol.21 No.3, STSI Bandung.
- Sabur, Rachman. (2017), *Reportase Tubuh*, dalam *Kumpulan Makalah Diskusi "Tubuh Teater Tubuh" Peringatan 34 Tahun Teater Payung Hitam*, Bandung.
- Schechner, Richard. (2004), *Performance Theory*, London dan New York: Routledge.
- _____. (2002), *Performance Studies: an Introduction*, London: Routledge.
- _____. (1994), *Environmental Theatre An Expanded New Edition including "Six Axioms For Environmental Theatre"*, Applause, New York, London.
- Sumardjo, Jakob. (2015), *Sunda Pola Rasionalitas Budaya*, Kelir, Bandung.
- _____. (2014), *Estetika Paradoks*, Kelir, Bandung.
- _____. (2013), *Simbol-Simbol Mitos Pantun Sunda*, Kelir, Bandung.
- _____. (2003), *Simbol-Simbol Artefak Budaya Sunda*, STSI Press, Bandung.
- Suyono, Seno Joko, (2015), *Tradisi dan Mitologi Kita: Dari Schechner sampai Julie Taymor*, dalam *Pendidikan, Birokrasi Seni dan Pergulatan Teater Timur & Barat*, 80 Tahun A Kasim Achmad, Pentas Grafika: Jakarta.
- Wijaya, Putu. (2004), "Teater Tanpa Lakon", dalam *Teater Payung Hitam, Persepektif Teater Modern Indonesia*, Kelir, Bandung.
- Yohanes, Benny. (2013), *Teater Piktografik, Migrasi Estetik Putu Wijaya dan Metabahasa Layar*, Cipta, Dewan Kesenian Jakarta.
- Yudiaryani. (2015), *WS Rendra dan Teater Mini Kata*, Galang Pustaka, bekerja sama dengan Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta. Yogyakarta.
- _____. (2012), *Membaca Pendidikan Seni dan Budaya Melalui Pergeseran Paradigma Seni Pertunjukan Teater*. Pidato Ilmiah dalam rangka Dies Natalis ISI Yogyakarta ke XXVIII. 30 Mei 2012.
- _____. (2002), *Panggung Teater Dunia*. Yogyakarta. Pustaka Gondho Suli.
- Yunus, Umar, (1985), *Resepsi Sastra: Sebuah Pengantar*, Jakarta: PT Gramedia.

DRAG PERFORMANCE OLEH JAVANESE CROSS GENDER DALAM CABARET SHOW DI YOGYAKARTA

Langen Bronto Sutrisno, Sahid Teguh Widodo, Bani Sudardi, Wardo
Universitas Sebelas Maret, Indonesia
langenbronto@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini merupakan studi tentang *drag performance* yang meliputi *drag queen*, *drag transgender*, dan *drag pria kemayu* (feminine) dalam konteks budaya masyarakat Yogyakarta. Penelitian ini melibatkan sumber data diantaranya informan yang terdiri dari artis *cabaret show*, penonton, dan masyarakat. Penelitian menggunakan pendekatan kajian budaya dengan model studi kasus tunggal terfokus yaitu dengan mengembangkan teori *drag performance* McNeal (1999) dan silang peran Dixon (1998). Validitas data penelitian diuji dengan *peer debriefing* sedangkan analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (2016). Penelitian ini menemukan bahwa pertama, terdapat ambivalensi oleh karena adanya fantasi melawan realitas, fantasi pembebasan dari berbagai tekanan, dan dalam berbagai elemen pembentuk seni pertunjukannya. Kedua, adanya kompleksitas pelaku baik berupa pemain *drag queen*, pemain dari laki-laki *kemayu*, dan pemain dari *transgender* menghasilkan bentuk seni berupa parodi dan parodi diri seniman *Javanese cross gender*.

Kata Kunci: *drag performance*, *Javanese Cross Gender*, *Cabaret Show*, Yogyakarta.

Abstract: This study examines the *drag performance* which includes *drag queen*, *transgender drag*, and *feminine-male drag* in the cultural context of Yogyakarta. The data were obtained from *cabaret show* players, audiences, and the public. The study used a cultural studies approach with a case study model using McNeal's (1999) *drag performance* theory and the cross-role of Dixon (1998). Data were analyzed using the interactive analysis model of Miles and Huberman (2016). This research finds that first, there is ambivalence due to the existence of fantasy against reality, fantasy of liberation from various pressures, and in the various elements that build this performing arts. Second, the complexity of actors in the form of *drag queen* players, *feminine-male* players, and *transgender* players produces a style in the form of parodies and self-parodies of *Javanese cross gender* artists.

Keyword: *drag performance*, *Javanese Cross Gender*, *Cabaret Show*, Yogyakarta.

Pendahuluan

Javanese cross gender dalam perkembangannya diterima dengan baik dan menjadi hiburan tiba-tiba mendapat penolakan dan kecaman dari beberapa lapisan masyarakat. Stigma negatif tentang kaum *cross gender* tersebut menyoroti

bagaimana seseorang bersikap dan berpenampilan sesuai dengan jenis kelaminnya. Pandangan sinis terhadap kaum *cross gender* diantaranya dari kaum agamawan bahwa tindakan kaum *cross gender* tersebut melawan kodrat sebagai tindakan dosa dan haram. Stigma negatif

datang pula dari sebagian masyarakat yang merasa jijik dengan ekspresi kegilaan kaum *cross gender* yang dianggap sebagai individu-individu dengan kepribadian yang tidak lazim atau menyimpang. Stigma negatif lain datang dari dunia pendidikan yang menganggap tindakan kaum *cross gender* kurang mendidik bagi moral generasi muda. Stigma-stigma negatif ini mengakibatkan kaum ini tidak begitu eksis di hadapan publik, sehingga tidak jarang kaum ini mengembangkan eksistensi dan kreativitas secara tersamar.

Seiring perkembangannya meskipun masih banyak kontroversi, individu-individu Lesbian, Gay, Biseksual dan Transgender (LGBT) juga berkembang di Indonesia, individu-individu tersebut berupaya memperlihatkan jati dirinya. Di sisi lain terdapat juga kaum *transgender* yang mulai dapat diterima keberadaannya di masyarakat dan dikenali bahwa mereka memiliki keterampilan yang bermanfaat bagi masyarakat.

Cabaret show di Resto Raminten Lantai 3 Gedung Hamzah Batik, Malioboro, kota Yogyakarta merupakan salah satu bentuk pengembangan kreativitas dari kaum *Javanese cross gender* baik itu laki-laki normal, *transgender*, maupun laki-laki *kemayu*. Pemahaman tentang kaum *Javanese cross gender* tersebut tidak lain suatu pemahaman yang meredefinisi gagasan McNeal (1999) tentang pertunjukan *drag* meliputi pertunjukan yang menyoroti *drag queen*, *drag waria*, dan *drag* dari pria *gay*. Pertunjukan *Javanese cross gender* berupa *cabaret show* didirikan oleh Hamzah Sulaiman yaitu seniman *cross gender* yang bergehut dalam seni pertunjukan tari dan *kethoprak* (teater tradisional). *Cabaret show* merupakan pertunjukan *drag performance* yang berupa pertunjukan *lip sync*. Hadirnya *cabaret show* di Yogyakarta jika dilihat dari konteks gender Indonesia modern, ketika ekspresi kaum *transgender* banyak mendapat

kecaman di masyarakat, namun pada saat yang bersamaan mulai muncul pula keberanian para LGBT untuk mengungkapkan identitas dirinya. Hal tersebut menimbulkan pertanyaan apakah pertunjukkan *cabaret show* yang jika dilihat dari pementasannya menyerupai pertunjukan *drag* merupakan bentuk protes terhadap kekakuan konsep gender. Di balik hal-hal tersebut muncul pula pertanyaan apakah kesemuanya itu sekedar bentuk tindakan melanjutkan tradisi berkesenian sebagai bentuk penyelarasan fleksibilitas gender yang dikemas secara modern untuk merespon kebutuhan kesenian modern masyarakat Indonesia.

Kaum *cross gender* sebagai kaum yang rentan, melalui *cabaret show* kaum ini dapat lebih diterima. Hal tersebut terlihat dari perjalanan seni Indonesia dengan munculnya Didik Nini Thowok dalam berkreasi dengan memadukan kesenian tradisional dan modern sehingga selalu merespon perkembangan selera masyarakat. Seniman *cross gender* pada generasi-generasi muda berikutnya dapat dikatakan sebagai bentuk upaya melanjutkan tradisi berkesenian Didik Nini Thowok dengan lebih mengadopsi budaya global.

Observasi awal penelitian *cabaret show* menemukan bahwa pemeran *cabaret show* berangkat dari kaum *transgender*, dari kaum laki-laki *kemayu*, dan dari laki-laki lurus yang hanya berpenampilan perempuan pada saat di panggung pentas. Kompleksitas para pelaku pertunjukan menimbulkan pertanyaan lebih lanjut tentang alasan mereka melakukan pertunjukkan yang mirip dengan pertunjukan *drag queen* di negara-negara barat. Apakah kaum ini juga bertujuan untuk mengejek kekakuan konsep gender dengan mengekspos pertunjukan *drag*, ataukah mereka justru sedang menghidupkan kembali tradisi fleksibilitas gender di atas pentas yang bisa sangat berbeda dengan kesehariannya. Seni yang sebagian dari pelakunya

merupakan kaum *transgender* dan laki-laki *kemayu* memperlihatkan seni tidak sekedar *performance*, namun juga memperlihatkan performatif. Peniruan wanita berbakat dalam Butler (Butler, 1999; Morris, 1995) menciptakan tontonan yang mengekspos pertunjukan *drag* sebagai performatif.

Problematika yang mewarnai kaum *cross gender* dan *cabaret show* dapat ditarik suatu permasalahan yaitu bagaimanakah hubungan ekspresi pertunjukan *drag* dengan pelaku seninya kaum *Javanese cross gender* dalam pertunjukan *cabaret show* di kota Yogyakarta. Permasalahan ini memperlihatkan peristiwa kekinian yaitu *contemporary social-culture* yang diselesaikan dengan cara pandang kajian budaya dengan menerapkan teori *drag performance* McNeal (1999) dan seni silang peran Dixon (1998).

Tinjauan Pustaka

Cross Gender dan Drag Performance dalam berbagai Seni Pertunjukan

Pertunjukan dengan memerankan peran *cross gender* dalam dunia hiburan dan pertunjukan sebenarnya sudah berlangsung lama. Fenomena *cross gender* dalam berbagai pertunjukan diantaranya terdapat dalam drama tari, teater, dan pewayangan (Thowok, 2005). Buku yang merangkum tentang berbagai artikel tentang *cross gender* dalam berbagai pertunjukan antara yaitu buku karya Thowok (2005), artikel-artikel dalam buku bunga rampai berjudul *Cross Gender* tersebut antara lain artikel tulisan Dibia yang memaparkan peran perempuan yang dibawakan oleh laki-laki dalam pertunjukan dramatari Arja Muani. Pramono memaparkan silang gender dalam dunia pewayangan yang diwujudkan melalui karakterisasi maupun dalam kisah-kisahannya. Widaryanto memaparkan dengan menjelaskan bahwa *cross gender* merupakan suatu bentuk rekayasa sosial dan

kultural yang terdapat dalam seni pertunjukan tradisional Yogyakarta. Supanggah menjelaskan *cross gender* sebagai suatu bentuk simbol lintas. Soedarsono memaparkan tradisi *cross gender* melalui bentuk pertunjukan Cina yang dikenal dengan opera Peking. Singh memaparkan melalui bentuk seni pertunjukan di India bahwa perbedaan gender bukan hal yang dianggap penting, namun perbedaan gender justru membentuk ruang kreatif seniman.

Pemikiran *silang peran* dalam bentuk karya disertai antara lain karya Dixon (1998) dengan judul "*The Performance of Gender with Particular Reference to The Plays of Shakespeare*". Disertasi tersebut berisi pemaparan pertunjukan karya Shakespeare oleh kaum laki-laki yang memerankan karakter perempuan oleh suatu perusahaan teater dengan produksi besar. Dalam panggung pertunjukan Shakespeare, *silang gender* dipengaruhi sex biologi di atas kreatifitas aktor dan sajian peran sehingga mempengaruhi perspektif penonton.

Pembahasan tentang *drag performance* antara lain terdapat dalam artikel McNeal (1999) yang berjudul "*Behind The Make-Up: Gender Ambivalence and The Double-Bind of Gay Selfhood in Drag Performance*". Artikel tersebut menjelaskan tentang *drag performance* sebagai pertunjukan meniru perempuan yang meliputi pertunjukan *drag queen* yaitu laki-laki yang meniru perempuan hanya di atas panggung pentas, *drag waria* yaitu pertunjukan meniru perempuan yang dilatar belakang pemerannya dari kaum waria, dan *drag gay* yaitu pertunjukan meniru perempuan yang dilatarbelakangi pemerannya dari kaum *gay*.

Cabaret di berbagai Pertunjukan di Dunia

Bentuk dan perkembangan seni pertunjukan *cabaret* dari berbagai belahan dunia memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Masing-masing didasari peristiwa-peristiwa yang melingkupi dimana seni tersebut berkembang sehingga membentuk tradisi yang mencerminkan ekspresi masyarakat setempat. Berikut berbagai artikel tentang *cabaret* yang mencerminkan ekspresi perjalanan seni *cabaret* didasari peristiwa-peristiwa yang membentuk hadirnya seni. Artikel yang berjudul "*The German Cabaret Movement during the Weimar Republic*" karya Lareau (1991) Sejak awal abad hingga akhir Perang Dunia Kedua seni *cabaret* merupakan ekspresi seniman Jerman untuk mengekspresikan perlawanan dan agitasi politik. Seiring perkembangannya *cabaret* terjebak sebagai suatu bentuk seni dan perdagangan. Artikel mengemukakan perjalanan *cabaret* Jerman dimana seni sebagai ekspresi perlawanan terhadap situasi politik yang sedang berkembang, sejalan dengan berkembang seni dan situasi yang berkembang seni pada akhirnya menjadi seni komersial. Artikel lain yaitu artikel "*Le « cabaret new-yorkais »: note d'usage*" karya Protat (2005) menjelaskan tentang *cabaret* di New York. Artikel Protat memaparkan bahwa setelah Perang Dunia II atau kurang lebih sejak tahun 1963, *cabaret* pada club-club bertahan sebagai seni hiburan populer. Artikel Protat lebih memahami seni *cabaret* sebagai seni hiburan semata, bahkan seni *cabaret* menjadi kekuatan utama dan daya tarik pengunjung sehingga club atau tempat hiburan malam dapat tetap bertahan. Artikel lain yang berjudul "*Dramaturgy, Citizenship, and Queerness: Contemporary Mexican Political Cabaret*" karya Alzate (2010) menjelaskan tentang *cabaret* Mexico kontemporer. Artikel ini lebih menyoalkan para seniman-senimannya, di mana seniman *cabaret*

Mexico ini dianggap memiliki penyimpangan dari norma sexual. *Cabaret* Mexico mengekspresikan pertentangan terhadap dominasi gender dan seksualitas dalam wacana nasional Mexico.

Beberapa penelitian dan artikel Indonesia yang memaparkan tentang *cabaret*, khususnya pertunjukan *cabaret show* yang berkembang di Yogyakarta antara lain adalah penelitian yang berjudul "Ekspresi Estetis Penari *Cross Gender* dalam *Cabaret Show* di Oyot Godhong Mirota Batik Yogyakarta" karya Heni Siswantari (2015) yang dimuat di *Electronic Theses & Dissertations (ETD)* Gadjah Mada University. Tulisan Siswantari (2015) mengkaji masalah bentuk ekspresi estetis penari dan relasi *cross gender* terhadap ekspresi estetis dalam panggung pentas. Artikel berjudul "Fenomena *Cross-Gender* dalam Raminten 3 *Cabaret Show*, Mirota Batik, Yogyakarta" karya Muchibur Rochman dan V. Indah Pinasti (2015) dimuat di e-jurnal Pendidikan Sosiologi UNY. Artikel Rochman dan Pinasti (2015) mengkaji faktor-faktor yang melatarbelakangi keikutsertaan individu dalam Raminten 3 *cabaret show* dan sejarah proses terselenggaranya pertunjukan Raminten 3 *cabaret show*, serta mendiskripsikan kehidupan talent atau pemeran *cross-gender* dalam Raminten 3 *cabaret show*. Dari berbagai penelitian terdahulu tersebut belum ada penelitian yang mengkaji seni *cabaret show* Yogyakarta dari aspek *drag performance* atau pertunjukan meniru wanita, sehingga dalam kesempatan ini peneliti berupaya mengetengahkan hasil penelitian tentang *cabaret show* di Yogyakarta sebagai seni kaum *cross gender* yang dikaji dari aspek *drag performance*.

Seniman dan Aspek-aspek *Drag Performance*

Drag performance secara garis besar dalam McNeal (1999) meliputi *drag queen*, *drag gay*, dan *drag waria*. *Drag queen* merupakan tindakan meniru wanita dari laki-laki lurus yang hanya meniru wanita di atas panggung pentas. *Drag Performance* dari subyektivitas laki-laki *gay* ditandai adanya suatu dialektika pelanggaran dan konformitas berasal dari konflik. Suatu konflik baik maskulin dan feminin sebagai bentuk representasi diri yang memiliki ikatan ganda kedirian. *Drag waria* merupakan tindakan peniruan wanita oleh subyektivitas kaum *waria*. *Cabaret show* yang mengekspos *drag performance* menampilkan pertunjukan *drag queen* dari laki-laki lurus, *drag waria* atau *transgender* sebagai ekspresi subyektivitas dari laki-laki *transgender*, dan *drag performance* yang memperlihatkan subyektivitas dari laki-laki *kemayu* (*feminine*). *Kemayu* merupakan penyebutan sifat *feminine* bagi perempuan Jawa. Pemahaman konsep *drag performance* dalam permasalahan ini mengalami suatu redefinisi sebagai suatu penyesuaian terhadap kondisi budaya masyarakat Yogyakarta.

McNeal (1999) memaparkan bahwa di atas panggung pertunjukan *drag performance* memperlihatkan konflik dinamis dan ambivalensi dari nuansa glamor dan komedi. Di samping hal tersebut kompleksitas pelaku *drag performance* memperlihatkan adanya parodi dan parodi diri. Pertunjukan *cabaret show* secara visual yang terkesan glamor dan komedi sesungguhnya di balik itu terdapat konflik dinamis dan ambivalensi. Pemeran *drag performance* yang berasal dari laki-laki lurus cenderung melakukan parodi, sedangkan *drag performance* dari *transgender* dan laki-laki *kemayu* melakukan parodi diri.

Metode Penelitian

Penelitian tentang *Cabaret show* yang menyajikan pertunjukan kaum *cross gender* dengan mengekspos *drag performance* dilaksanakan di resto Raminten 3, Jl. Margomulyo No. 9 Malioboro Lantai 3 Gedung Hamzah Batik. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif menggunakan model studi kasus tunggal terfokus, di mana permasalahan merupakan satu hal berupa permasalahan khusus, unik, berbeda, dan bahkan menyimpang. Penelitian juga terfokus pada kasus tertentu (Ratna, 2016) sehingga pendekatan yang sesuai adalah pendekatan eksploratif.

Penelitian tentang *drag performance* oleh pelaku *cross gender* dalam *cabaret show* di Yogyakarta menggunakan sumber data penelitian berupa informan yang benar-benar menguasai persoalan. Sumber data informan antara lain: Bayu, 40 tahun, artis *drag performance* yang fokus pada penampilannya sebagai *drag queen*; Mamuk Rohmadona, 36 tahun, artis *drag performance* dari laki-laki *kemayu*; dan Sarita Kamasutra, 40 tahun, artis *drag performance* yang berasal dari individu *transgender*. Penelitian tentang pertunjukan ini didukung dengan sumber data berupa dokumen foto dan video pementasan *cabaret show*. Analisis data penelitian ini menggunakan model interaktif (Miles & Huberman, 2016). Langkah-langkah penelitian yang meliputi pendekatan, teknik, dan strategi, mampu menjelaskan hubungan ekspresi *drag performance* dengan pelaku seninya kaum *Javanese cross gender* dalam pertunjukan *cabaret show* di Yogyakarta berdasarkan teori *drag Performance* McNeal (1999) dan teori silang peran Dixon (1998).

Hasil Dan Pembahasan

Ambivalensi dalam Pertunjukan *Cabaret Show* di Yogyakarta

Cabaret show merupakan pertunjukan yang menampilkan pemeran *cross gender* sebagai prioritas. Silang peran yang ditampilkan merupakan pertunjukan pria yang memerankan peran wanita. Pertunjukan dengan mengekspos *drag performance* atau pertunjukan meniru wanita dalam *cabaret show* ini tergolong genre baru dalam pertunjukan Indonesia. Pertunjukan *drag* dikemukakan McNeal (1999) sesungguhnya di balik pertunjukan yang glamor dan komedi terdapat konflik dinamis dan ambivalensi. Ketidaksesuaian antara fisik dengan jiwanya yang ambivalen inilah yang memancing lelucon dan parodi humor. Ambivalensi memperlihatkan ketidaksadaran yang saling bertentangan baik sikap atau penampilannya terhadap pandangan norma ideal perempuan sesuai konsepsi masyarakat pada umumnya. Ambivalen yang terdapat dalam pertunjukan *cabaret show* antara lain menampilkan pertunjukan yang terkadang terkesan glamor sehingga membuat penontonnya begitu terkagum-kagum dan takjub dibuatnya. Ambivalen terdapat pula pada pertunjukan yang menampilkan pemeran dengan karakter sederhana namun atraktif, lincah, dan konyol. Sikap dan penampilan pemain memancing dan membawa penonton pada suasana rileks dan komedi.

Ambivalensi secara etimologi dimaknai sebagai perasaan tidak sadar yang paling bertentangan terhadap situasi yang sama atau terhadap seseorang pada waktu yang sama (KBBI *on line*, 2019). Pemahaman tersebut akan menarik untuk meninjau pertunjukan *cabaret show* yang menampilkan *drag performance*. Dalam *drag performance* atau pertunjukan meniru wanita terdapat beberapa hal yang dapat dilihat sebagai ambivalensi. Penggunaan busana

secara glamor misalnya dikemukakan Rahmadona (Rahmadona, wawancara, Agustus 2, 2019) "*Kostum-kostum saya tu ya full payet gitu! Kalau udah full payet harga baju aja berapa...iya kan! Rambutku, satu rambut itu bisa Rp. 750.000,00 sampai Rp 1.500.000,00! Itu baru harga rambutnya, belum yang lain seperti baju yang full payet, sepatu, dan aksesoris lainnya!*" Terdapat ambivalensi untuk memenuhi penampilan layaknya perempuan secara total sehingga bertentangan dengan jenis kelamin yang sebenarnya. Hal lain terdapat dalam penampilannya yang meniru perempuan terkadang melupakan bahwa kekuatan perempuan ideal yang sesungguhnya pun tidak seekstrim atau sekuat yang diperagakan sehingga memancing tawa bagi penontonnya. Dikemukakan Rahmadona (wawancara: 2 Agustus 2019) "*Menurut saya kalau hanya sekedar lip sync sepertinya kurang menarik ya, jadi saya nge-dance sambilnya nyanyi tidak sekedar lip sync saja. Atraksi-atraksi panggung saya keluaran, sebisa mungkin skile, tempo, dan powerku kalau bisa lebih dari yang biasa.*" Demikian ini memperlihatkan bahwa strategi untuk menarik penonton adalah dengan atraksi dan penampilan yang melebihi rata-rata. Hal tersebut merupakan bentuk ketidaksengajaan atau ketidaksadaran bahwa terdapat pertentangan bagaimana konsepsi dalam menempatkan perempuan ideal sesuai peran yang dibawakan. Sebagai bentuk pemenuhan terhadap kepentingan pertunjukan yang menarik dan memancing tawa penonton, maka konsepsi perempuan ideal masyarakat bertentangan dengan konsepsi ideal perempuan dalam pertunjukan.

Pemain *cross gender* yang sadar maupun tidak disadari telah melakukan pertentangan baik dalam hidup maupun dalam berkesenian memunculkan beragam pendapat dari masyarakat. Pendapat tersebut ada yang positif ada yang negatif. Adapun pendapat masyarakat yang kurang

mendukung dengan kehadiran kaum *cross gender* sebagai berikut:

memposisikan perannya terlepas dari jenis kelaminnya, bisa dikatakan bahwa aktor-aktor tersebut telah mampu mencapai esensi

No	Ketidaksadaran ambivalensi sesuai cara pandang masyarakat	Tanggal Wawancara	Penilaian Masyarakat terhadap kaum <i>cross gender</i>
1.	Kepercayaan	Wimbo: 28 April 2018	"Mereka itu banci, orang-orang seperti itu kelihatan kalau mereka jauh dari agama"
2.	Kodrat	Santyo: 14 Januari 2018	"Tuhan hanya menciptakan laki-laki dan perempuan, doakan saja mereka kembali ke kodratnya"
3.	Kodrat dan Pendidikan	Rusmi: 29 Mei 2020	"Laki-laki dan perempuan sudah mempunyai kedudukan dan peran sendiri-sendiri, sejak bayi dilahirkanpun sudah mempunyai bentuk dan fisik yang jelas sesuai takdirnya. Adapun tabiat keperempuanan atau kekelakian merupakan perilaku yang mana kadang timbul dalam diri seseorang yang mempunyai kelainan itu, hal itu bisa dirubah dalam diri masing-masing dengan pola pendidikan secara agama, psikologi, dan sosial dengan ditamkannya pola pikir dan tingkah laku sebagaimana mestinya sebagai laki-laki maupun perempuan sejati."
4.	Psikologi	Megantara: 29 Mei 2020	"Dekat-dekat dengan orang yang kayak gitu itu rasanya gimana gitu....ada rasa takut-takut gimana"
5.	Kodrat dan Moral	Margono: 29 Mei 2020	"Manusia diciptakan hanya terdiri dari laki-laki dan perempuan, banci tidak dikenal. Kalupun ada banci di sekeliling kita, berarti dia menyalahi ketentuan kodratnya. Saya berpikir meskipun seni tetapi jangan sampai merusak moral anak bangsa dengan menampilkan waria"

Tabel 1. Pandangan masyarakat dari berbagai aspek yang kurang mendukung terhadap keberadaan kaum *cross gender*

Terlepas dari pandangan-pandangan negatif masyarakat, kemampuan penguasaan berbagai peran dalam pertunjukan merupakan tuntutan bagi seniman, begitu pula kemampuan bersilang peran. Esensi dari penguasaan karakter adalah kemampuan pemeran yang dapat melepaskan diri dari karakter dan jenis kelamin aslinya. Dixon (1998) mengemukakan aktor yang baik merupakan aktor yang mampu mengambil peran yang terlepas dari jenis kelamin sebenarnya, aktor tersebut harus mampu mencapai esensi karakter, esensi yang berbeda dengan jenis kelamin sebenarnya. Semua aktor *drag performance* telah mampu

karakter menjadi seorang perempuan, esensi yang berbeda dengan jenis kelaminnya yang sebenarnya adalah seorang laki-laki. Meskipun kadang kala disebabkan oleh karena peran yang dibawakan selalu dekat dengan kelembutan identiknya perempuan, membuat pemeran terbawa memiliki sifat dan pembawaan yang lembut seperti layaknya perempuan dalam kehidupan.

Penampilan yang menarik menjadi keutamaan dalam setiap penyajian pertunjukan. Karakterisasi didukung dengan *make-up* yang tepat dan baik akan dapat menyempurnakan penampilan. Sambutan Soedarsono dalam buku karya Thowok

(2012) mengungkapkan sebenarnya dalam dunia *stage make-up* ada *corektive make-up*, *character make-up*, *fantasy make-up*, dan *likeness make up*. Adapun yang termasuk *corrective make-up* adalah pria menjadi wanita yang hanya memerlukan sedikit *corrective make-up* serta sanggul pasangan. Namun tampaknya gagasan tersebut hanya tepat untuk *make-up* pada peran perempuan tradisional, seperti pada bagian pembuka *cabaret show* dengan menyajikan tari tradisional Jawa yang hanya memerlukan *make-up* cantik dengan sanggul pasang. Pertunjukan *cabaret show* di Yogyakarta secara umum baik pembuka, isi, maupun penutup ternyata menyajikan pertunjukan kekinian yang memanfaatkan semua aspek baik *corrective make-up*, *character make-up*, *fantasy make-up*, dan *likeness make up*. Pada salah satu bagian tertentu akan menampilkan dengan memanfaatkan *corrective make-up*, namun di bagian-bagian lain akan ditemukan *make-up* dengan memanfaatkan *character make-up*, *fantasy make-up* atau mungkin *likeness make up*. Hal tersebut sesuai dengan sifat seninya yang menyajikan konsep kekinian dan *contemporary*.

Membangun karakter perempuan dapat didukung dengan penggunaan *make-up* yang tepat dan sesuai sehingga dapat membantu mengurangi kesan kelaki-lakiannya. Adapun tips-tips Thowok dalam membuat karakter wanita pada wajah pria disampaikan sebagai berikut.

Membuat karakter wanita pada wajah pria, kuncinya adalah pemakaian *foundation* warna cokelat terang yang cenderung tebal untuk menutup anatomi wajah yang menunjukkan kesan pria. Bagaimana mata dan alis merupakan salah satu kunci merubah karakter pria menjadi wanita, sehingga membentuk bagian mata harus tepat. Misalnya pemakaian *eye shadow*, *eye liner*, *scotch* mata, bulu mata, juga pembuatan alis yang melengkung halus sesuai dengan bentuk mata (Thowok, 2012).

Porsi dan warna *foundation* yang tepat, membentuk mata dan alis yang dapat membangun kesan perempuan menjadi hal yang perlu diperhatikan. Penguasaan teknik dapat membantu mengurangi kesan kelaki-lakuan, di samping *make-up* yang memadai tentunya.

Busana yang dipergunakan pada *drag performance* dalam Dixon (1998) pada dasarnya merupakan suatu tindakan aktor laki-laki mengadopsi busana perempuan. *Cabaret show* sebagai pertunjukan yang menyajikan pertunjukan kekinian namun masih melibatkan unsur-unsur tradisional dalam kemasan pertunjukannya, maka adopsi busana yang dilakukan merupakan adopsi busana modern dan busana tradisional. Pada bagian *opening* yang menampilkan tari tradisional, busana yang dipergunakan merupakan busana yang telah menjadi tradisi tari tersebut. Penggunaan seperti kain, baju, *sanggul*, hingga perhiasan yang sudah identik dengan tari tradisional tersebut juga harus tepat dan sesuai. Pertunjukan *drag* atau pertunjukan meniru perempuan pada sajian modern, tentunya busana yang diadopsi merupakan busana-busana modern yang biasa dipergunakan pada artis yang lebih terkenal. Salah satu contohnya busana yang dipergunakan artis penyanyi dengan selalu menampilkan busana yang memperlihatkan lekuk tubuh atau rok dengan belahan tinggi, warna busana cerah dan mencolok, berhiaskan payet-payet yang memiliki efek mengkilat, dan lain sebagainya.

Ditinjau dari iringan musiknya, *cabaret show* terdiri dari iringan modern dan tradisional. Musik bagian pembuka yang menghadirkan iringan musik tari tradisional Jawa, memperlihatkan seni ini adalah seni modern namun tetap mempertahankan nilai-nilai kearifan lokal Jawa. Iringan yang memperlihatkan kesan keperempuanan dalam pandangan ideal yaitu iringan dengan karakter musik lembut dan tenang. Iringan tari Jawa identik dengan kesan lembut dan

agung. Pada bagian isi dan penutup pertunjukan *cabaret show* menghadirkan pertunjukan *lip sync* dengan penampilan iringan dari berbagai jenis musik. Teknik *lip sync* yang dilakukan dalam pertunjukan menghadirkan vocal perempuan, di samping menciptakan citra perempuan dalam pertunjukan juga memudahkan teknik kerja bagi senimannya. Berbagai iringan musik seperti pop, slow rock, hingga dandut koplo disajikan dalam pertunjukan *cabaret show*. Salah satu iringan music dalam pertunjukan cabaret show adalah dangdut koplo, musik jenis ini memiliki ciri antara lain ekspresif, keras, dan kadang menghentak-hentak. Dalam pandangan masyarakat Jawa dan pandangan idealnya perempuan Jawa yang lembut dan memegang tata krama yang tinggi, mengesankan terdapat ambivalensi dengan hadirnya music dangdut koplo tersebut. Ketidaksadaran ambivalensi yang terjadi dikarenakan disamping seni menghadirkan kreativitas, disisi lain seni memiliki tujuan pemancing lelucon dan parodi humor di atas panggung pentas.

Pentas *cabaret show* dalam mengekspos *drag performance* didukung, dan dibantu oleh permainan lampu. Aksi-aksi panggung pemeran *cross gender* sebagai pertunjukan yang ditonjolkan dibantu dengan permainan lampu spot. Padmodarmaya (1988) menyampaikan bahwa lampu yang dapat dipergunakan untuk mengikuti jalannya pemeranan ke mana pun pemeran bergerak adalah lampu *follow spot*. Cara penggunaan lampu *follow spot* apabila lampu ini sedang bekerja, maka cahaya lampu-lampu lain di daerah pemeranan dapat diredupkan atau bahkan dimatikan. Teknik dan penggunaan lampu *follow spot* seperti tersebut dapat dipergunakan untuk memberikan kesan penonjolan dan keterfokusan pemain *cross gender* sebagai pemain central. Sementara untuk mendukung pertunjukan memiliki kesan ringan dan

komedi dapat menggunakan cahaya lampu dengan efek warna-warni.

Cabaret show Yogyakarta berdasarkan seniman pelakunya dapat dikategorikan dalam pertunjukan *drag queen*, pertunjukan *drag waria (transgender)*, dan pertunjukan laki-laki *kemayu (feminine)*. Bentuk pertunjukan semacam ini meredefinisi pandangan McNeal dengan disesuaikan dengan kehidupan masyarakat Yogyakarta. Pandangan McNeal (1999) ekspresi *drag performance* meliputi ekspresi pertunjukan *drag queen*, *drag waria*, dan ekspresi pertunjukan kaum *gay*. Kehidupan masyarakat Yogyakarta yang masih terkesan tertutup dan malu-malu tentang adanya kehidupan kaum *transgender* dan kaum *gay* membuat aktivitas dan kreativitas pelakunya berbeda dan terkesan tersamar. Bentuk kreativitas berupa pertunjukan *cabaret show* secara umum dapat disebut sebagai kreativitasnya kaum *cross gender*. Meskipun pertunjukan ini merupakan bentuk kreativitas meniru perempuan, namun subjektivitas pelaku tidak serta merta dapat dihilangkan. Dengan demikian *cabaret show* tidak saja menghadirkan *performance*, namun juga menghadirkan sebagian dari apa yang menjadi performatifitasnya. Praktik semacam ini tidak disadari sejalan dengan pemikiran Butler (1999) dan Morris (1995) bahwa dengan meniru wanita sebagai suatu bakat dapat menciptakan tontonan yang performatif. Hal-hal yang dapat dilakukan untuk dapat meniru wanita berdasarkan Butler (1999) dapat dilakukan dengan berimajinasi menjadi keperempuanan seperti perempuan sebenarnya sehingga mengaburkan identitas kelaki-lakiannya, atau dapat juga dengan berimajinasi dengan menghadirkan sifat feminin sehingga audien terbawa konsentrasinya dan hanya terfokus pada apa yang mereka tonton. Hal-hal tersebut tidak disadari telah banyak dipraktikkan pemeran *drag performance*. Seperti dikemukakan Rahmadona

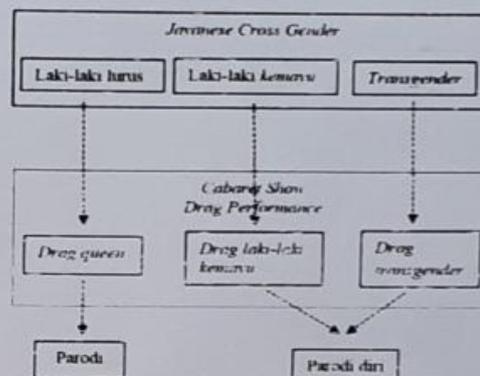
(wawancara, Agustus 2, 2019) berikut "Saya berusaha menghadirkan tidak hanya sekedar cantik tapi saya benar-bener membuat penonton pulang itu punya cerita yang akhirnya membuat penonton datang kembali, makanya saya dalam pertunjukan selalu dipentaskan di bagian terakhir" Penonton yang awalnya ragu-ragu atau memandang sinis dengan tontonan jenis ini, cara Butler dan praktik yang dilakukan Rahmadona dapat dipergunakan untuk lebih dapat meyakinkan penontonnya.

Parodi dan Parodi Diri dalam Cabaret Show di Yogyakarta

Pertunjukan *cabaret show* di Yogyakarta menyajikan pertunjukan *drag* yang meliputi pertunjukan dari laki-laki lurus atau *drag queen* yang memerankan peran perempuan hanya di panggung pentas saja, pemain *drag* dari laki-laki *kemayu* atau *feminine*, dan pemain *drag* dari individu *trans gender*. McNeal (1999) menjelaskan terdapat adanya parodi dan parodi diri dalam pertunjukan *drag*. Berdasarkan tiga tipe pemain *drag* tersebut maka dalam penampilannya, pertunjukan *cabaret show* menyajikan pertunjukan parodi dari laki-laki lurus, dan parodi diri dari laki-laki *kemayu* dan *waria*. Sesuai dengan karakter pemainnya maka *cabaret show* dapat digambarkan dalam suatu bagan 1.

Parodi yang dihadirkan laki-laki lurus antara lain dengan mengimitasi atau menciptakan gerakan baru menyesuaikan dengan karakter dan sifat yang dimiliki perempuan. Sementara parodi diri yang dihadirkan laki-laki *kemayu* dan *waria* antara lain menampilkan tidak saja sekedar mengimitasi atau menciptakan gerakan baru, namun unsur subyektivitas dan sifat keperempuanan pelaku ikut membentuk karakter penampilannya itu. Hal ini menunjukkan bahwa parodi menyajikan raga, jiwa, dan pikir sebagai ekspresi berkesenian,

sementara parodi diri menghadirkan raga, jiwa, dan pikir yang tidak saja merupakan ekspresi berkesenian, namun juga merupakan bentuk ekspresi jiwa keperempuanan pelakunya. Fokus dari tiga tipe pelaku tersebut berbeda-beda. Laki-laki lurus fokus pada keterampilan bermain peran, laki-laki *kemayu* dan *waria* focus pada kebahagiaan hidup dan hasrat jiwa keperempuanan.



Bagan 1. Parodi dan Parodi Diri *Drag Performance* oleh Kaum *Cross Gender* dalam *Cabaret Show* di Yogyakarta.

Simpulan

Hubungan ekspresi *drag performance* dengan pelaku seni yaitu kaum *Javanese cross gender* antara lain memperlihatkan ekspresi ambivalensi dari diri melawan realitas, ambivansi dari berbagai tekanan masyarakat, dan ambivalensi dalam penampilannya di atas panggung pertunjukan. Ambivalensi memperlihatkan ekspresi jiwa melawan realitas dari diri yang sesungguhnya laki-laki untuk hadir sebagai perempuan melalui pertunjukan *cabaret show*. Hal ini cenderung dirasakan dari kaum laki-laki

kemayu dan *waria*, sementara dari kaum laki-laki lurus, penampilannya hanya sebagai ekspresi berkesenian semata.

Adanya suatu fantasi pembebasan dari berbagai tekanan masyarakat yang dirasakan oleh kaum *cross gender* diperlihatkan dengan mengekspresikan jiwa keperempuanan melalui berkesenian. Tidak tercapainya hasrat jiwa kewanitaan di lingkungan masyarakat, khususnya bagi individu-individu dari laki-laki *kemayu* dan dari kaum *waria* menyebabkan kedua kaum ini berupaya mengekspresikan hasrat jiwa keperempuanan melalui peran *cross gender* dalam *cabaret show*.

Ambivalensi dapat terlihat melalui ekspresi jiwa dan penampilan pemain *Javanese cross gender* dalam berkesenian. Ambivalensi dalam pertunjukan kaum *Javanese cross gender* di panggung pertunjukan *cabaret show* antara lain dapat dikelompokkan sebagai berikut:

No	Kategori Artis	Ekspresi	Fungsi
1	Drag Queen	berkesenian berkesenian & jiwa keperempuanan	Keterampilan bermain peran & kebahagiaan hidup & hasrat jiwa
2	Laki-laki kemayu	berkesenian & jiwa keperempuanan	Kebahagiaan hidup & hasrat jiwa
3	Transgender	berkesenian & jiwa keperempuanan	Kebahagiaan hidup & hasrat jiwa

Tabel 2. Elemen pembentuk seni yang mengalami ambivalensi antara lain

No	Elemen	Penampilan	Ambivalensi	Efek
1	Busana	Glamor Memperlihatkan lekuk tubuh, belahan rok tinggi, warna mencolok	Ketidaksesuaian antara fisik laki-laki dengan jiwa	Memancing lelucon dan parodi humor
2	Gerak	Atraktif, lucu, dan keanehan	Ketidaksesuaian antara power wanita ideal yang lembut dan sopan	Memancing lelucon dan parodi humor
3	Musik	Dangdut <i>topis</i>	Irama musik yang menghentak-hentak berlawanan dengan sifat halus dan sopan wanita	Memancing lelucon dan parodi humor

Tabel 3. Tabel elemen penampilan

Hubungan *drag performance* dengan pelakunya kaum *Javanese cross gender* merupakan ekspresi parodi dan parodi diri untuk menciptakan lelucon dan parodi humor. *Javanese cross gender* merupakan redefinisi dari makna *drag performance* dalam budaya barat *Javanese drag performance* yang terbentuk oleh kaum *Javanese cross gender* memiliki karakteristik tersendiri yang menjadi pembeda seni ini dengan seni *cabaret* lain.

Referensi

- Alzate, G. (2010). *Dramaturgy, Citizenship, and Queerness: Contemporary Mexican Political Cabaret*. *Latin American Perspectives*, 37(1), 62-76. <http://www.jstor.org/stable/20684698>
- Butler, J. (1999). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Dixon, L. (1998). The performance of gender with particular reference to the plays of Shakespeare [Doctoral dissertation, Middlesex University]. https://eprints.mdx.ac.uk/6384/1/Dixon-performance_of_gender.phd.pdf (Diakses 7 Mei 2020).
- KBBI online. (n.d.). Ambivalensi. Kamus Besar Bahasa Indonesia online. Diakses Juli 23, 2020, dari <https://kbbi.web.id/ambivalensi>.
- Lareau, A. (1991). The German cabaret movement during the Weimar Republic. *Theatre Journal*, 43(4), 471-490. <http://www.jstor.org/stable/3207977>.
- Lareau, A. (1991). The German cabaret movement during the Weimar Republic. *Theatre Journal*, 43(4), 471-490. <https://www.jstor.org/stable/3207977>
- McNeal, K. E. (1999). Behind the Make-Up: Gender Ambivalence and the

- Double-Bind of Gay Selfhood in Drag Performance. *Ethos*, 27(3), 344-378. <https://doi.org/10.1525/eth.1999.27.3.344>
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (2014). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru* (T. R. Rohidi, Trans.). UI-Press.
- Morris, R. C. (1995). All made up: Performance theory and the new anthropology of sex and gender. *Annual review of anthropology*, 24(1), 567-592. <https://doi.org/10.1146/annurev.an.24.100195.003031>
- Padmodarmaya, P. (1988). *Tata dan Teknik Pentas*. Bali Pustaka.
- Protat, J. (2005). Le « cabaret new-yorkais » : note d'usage. *Revue française d'études américaines*, 104(2), 19-36. <https://doi.org/10.3917/rfea.104.0019>
- Ratna, N. K. (2016). *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Pustaka Pelajar.
- Rochman, M. M. & Pinasti, V.I.S. (2015). *Fenomena Cross-Gender dalam Raminten 3 Cabaret Show, Mirota Batik, Yogyakarta*. [Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/societas/article/view/3775>.
- Siswantari, H. 2015. *Ekspresi Estetis Penari Cross Gender Dalam Cabaret Show Di Oyot Godhong Mirota Batik Yogyakarta*. [Tesis Master, Universitas Gadjah Mada]. http://etd.repository.ugm.ac.id/home/detail_pencarian/88124
- Thowok, D. N. (2005). *Cross gender*. Sava Media bekerjasama dengan LPK Tari Nasya Lakshita.
- Thowok, D. N. (2012). *Stage Make-up by Didik Nini Thowok*. Gramedia Pustaka Utama.