

## EKSPERIMENTASI TEATER: RETROSPEKSI DRAMATURGI ZONA X: NYANYIAN NEGERI SUNYI

Susandro<sup>1</sup>, Afrizal Harun<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Seni Teater, Jurusan Seni Pertunjukan  
Institut Seni Budaya Indonesia, Aceh, Indonesia  
Email : ambosibrow@gmail.com

<sup>2</sup>Prodi Studi Humanitas, Fakultas Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Indonesia, Padangpanjang, Indonesia  
e-mail :, afrizalharun@gmail.com

Diterima : 28 Agustus 2023. Disetujui : 25 November 2023. Dipublikasikan : 30 Desember 2023



©2023 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

### ABSTRAK

Artikel ini membaca surut ke belakang proses kreatif garapan teater berjudul “Zona X: Nyanyian Negeri Sunyi” yang ditulis/disutradarai oleh Afrizal H, dipertunjukkan di Laga-laga Taman Budaya Sumatera Barat pada tanggal 28 Mei 2008. Pembacaan model demikian sesungguhnya lazim dilakukan terutama oleh akademisi seni teater yang menghasilkan berbagai karangan ilmiah. Selain itu, pembacaan model ini terbilang sama pentingnya dengan membaca pertunjukan teater yang baru saja dipentaskan, sebab bukan aktualisasi informasi yang ditekankan, melainkan menjadikannya sebagai bahan kajian ilmiah yang mungkin saja dilakukan secara berulang. Pendekatan penelitian ini ialah kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Analisis sepenuhnya menyoroti video pertunjukan dan juga mengandalkan ingatan penulis yang dulunya juga terlibat sebagai pemain/aktor dalam produksi tersebut. Proses analisis berpijak pada gagasan *eksperimentasi* dalam ranah teater, di mana istilah tersebut menawarkan keluasan imajinasi serta eksplorasi pada seniman atas bentuk karya yang akan digarap atau dengan kata lain tidak adanya konvensi atau pakem yang mengikat, tetapi tidak pula dimaksud agar seniman dapat berproses secara serampangan. Hasilnya ialah proses yang dilalui menunjukkan kejelasan tahapan, di antaranya: peleburan gagasan antara sutradara dengan para aktor, mempersiapkan tubuh aktor, peleburan tubuh dengan gagasan, peleburan tubuh dengan gagasan serta properti, peleburan tubuh dengan musik dan *sound effect*, terakhir peleburan tubuh dengan jiwa tubuh itu sendiri guna mencapai kenikmatan bermain saat pentas.

**Kata kunci:** Eksperimentasi Teater, Dramaturgi, Zona X

### ABSTRACT

*This article reads backwards the creative process of a theatrical work entitled “Zona X: Singing the Silent Country” written/directed by Afrizal H, which was shown at the Games of the West Sumatra Cultural Park on May 28 2008. This type of reading is actually commonly done mainly by theater arts academics who produce various scientific essays. Apart from that, reading this model is as important as reading a theatrical performance that has just been staged, because it is not the actualization of the information that is emphasized, but rather making it as material for scientific study which may be repeated. This research approach is qualitative with descriptive analysis method. The analysis fully highlights the performance video and also relies on the memories of the writer who was also involved as a player/actor in the production. The process of analysis is based on the idea of experimentation in the realm of theater, where the term offers the artist a breadth of imagination and exploration of the form of work to be worked on or in other words there is no binding convention or standard, but it is not meant for artists to proceed haphazardly. The result is the process that goes through shows clarity of stages, including: the fusion of ideas between the director and the actors, preparing the actor's body, the fusion of the body with the idea, the fusion of the body with the idea and property, the fusion of the body with music and sound effects, finally the fusion of the body with the soul of the body itself in order to achieve the pleasure of playing during the staging.*

**Keywords:** Theater Experimentation, Dramaturgy, Zone X

## PENDAHULUAN

Istilah eksperimental yang apabila mengacu pada pengertian dalam KBBI (daring) artinya ‘berhubungan dengan percobaan’. Arti demikian – dalam rentang perkembangan seni teater di Indonesia – secara praktik sudah ada bahkan semenjak masyarakat pribumi Nusantara menciptakan hingga mengembangkan bentuk kesenian yang dimiliki. Semisal, kesenian randai di Minangkabau yang bentuk mulanya (embrio) hanya berupa media penyampaian *kaba* atau cerita rakyat melalui gurindam atau syair yang didendangkan seiring dengan gerak silat oleh beberapa orang pemain (Rustiyanti, 2018). Kuat dugaan, setelah masuknya tonil atau dikenal juga dengan sandiwara, barulah kesenian randai turut berkembang dengan memadu-padankan gerak silat dengan unsur cerita yang digerakkan oleh tokoh (Pramayoza, 2013: 22). Dengan kata lain, secara tidak langsung membuktikan adanya dramaturgi yang bekerja secara khas dalam proses kreatifnya (H.S., 2014). Tokoh yang kemudian dihidupkan atau diperankan oleh beberapa pemain yang bertindak sebagai pesilat yang membentuk *legaran* (bergerak melingkar searah gerak jarum jam). Tidak ada yang dominan antara gerak silat dengan cerita atau penokohan yang dihidupkan, keduanya menjadi unsur yang mengikat atau dipahami sebagai konvensi randai. Sekiranya eksperimentasi serupa juga terjadi pada kesenian Si Dalupa di Aceh Barat, yang transformasinya dari folklore lisan, tarian, hingga teatrikal (Susandro, 2023a). Bahkan transformasi serupa juga dapat ditemui pada kesenian ketoprak dor di Aceh Tengah, jika menilik jauh ke belakang bagaimana sejarahnya (Susandro, 2023b).

Sekiranya cukup banyak kesenian tradisional di nusantara yang mengalami eksperimentasi sebagaimana perkembangan bentuk randai di atas. Lebih jauh, pada prinsipnya di setiap perkembangan gaya pertunjukan teater (baik tradisi bahkan modern) yang pernah dipertontonkan, dapat dikatakan sangat tidak mungkin berjarak atau melalui apa yang dimaksud dengan eksperimentasi. Pertanyaannya, apakah eksperimental juga merupakan gaya dalam seni teater, sebagaimana gaya lainnya; realis, surealis, ekspresionis, absurd, dan sebagainya? Iya, menurut pemahaman saya, teater eksperimental juga dapat dikatakan suatu gaya dalam seni teater, berdiri sendiri sebagaimana gaya yang telah disebutkan sebelumnya. Namun gaya eksperimental tidak mencoba mengikat dirinya dengan premis-premis tertentu, sehingga itu menjadi “ciri” dirinya yang kemudian dapat diidentifikasi. Semisal, teater bergaya realis,

memiliki ciri yang di antaranya cerita berangkat dari kehidupan sehari-hari, real, logis atau masuk akal. Tokohnya dapat diukur dengan aspek berikut; fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Maka dari itu, konflik seputar kehidupan tokoh pun terjadi karena perbenturan antara satu tokoh dengan tokoh lainnya. Di samping itu juga dapat diidentifikasi melalui tiga latar; tempat, waktu, dan peristiwa. Demikianlah ciri yang dipersyaratkan pada teater bergaya realis. Kalau begitu, apakah teater eksperimental tidak memiliki ciri yang dapat diidentifikasi? Dari mana diketahui suatu pertunjukan teater bergaya eksperimental atau bukan?

Ciri yang dapat dikemukakan untuk mengidentifikasi teater eksperimental sekiranya ‘tidak memiliki pola baku’ sebagaimana pola teater bergaya realis yang segala unsurnya baik aspek latar maupun pemerannya dapat dipahami dan terukur (Susandro & H., 2023). Oleh karena itu, tuntutan yang ditujukan pada pelaku teater eksperimental yakni melakukan percobaan sebebaskan mungkin guna mencari beragam kemungkinan perwujudan artistik (spektakel) di atas panggung tanpa terikat dengan atau bersandar pada gaya yang sudah ada sebelumnya. Tujuannya bukan pula mencari/menemukan pola yang kemudian dapat melekat sebagai ciri tersendiri – sekali lagi sebagaimana pola teater bergaya realis yang telah dikemukakan sebelumnya – melainkan ke-tidak-berpola-an itulah tujuannya. Sehingga seorang seniman dapat mengekspresikan karsa-nya sebebaskan mungkin, selepas mungkin. Di situlah nantinya muncul kemurnian dari seorang seniman; apa yang tengah dirasakan, bagaimana ia mengekspresikan dan sejauh mana itu dapat menggurat perasaan penonton atau penikmat karyanya.

Di lain sisi, tidak sedikit pula yang memahami bahwa istilah eksperimental dalam teater merupakan suatu rentang proses penciptaan yang dilakukan oleh sutradara bersama aktor dan juga tim lainnya untuk menemukan gaya baru yang berbeda dari sebelumnya (H. et al., 2022). Tujuan dilakukannya eksperimentasi yakni tidak sekadar menemukan kebaruan wujud artistik atau spektakel, melainkan untuk menemukan semacam gaya, metode, ciri, yang kemudian menjadi konvensi tersendiri (Susandro & H., 2018). Pandangan tersebut memiliki kesamaan sekaligus perbedaan dengan tujuan eksperimentasi dalam paragraf di atas. Kesamaannya ialah sama-sama menolak gaya yang sudah ada sebelumnya, gaya yang dianggap sudah mapan namun tidak mampu mewakili (mengekspresikan) hasrat paling dalam senimannya. Perbedaannya ialah – bagi sebagian tokoh – eksperimentasi merupakan suatu proses praktikal yang

tidak bersandar pada gaya sebelumnya dan tidak pula untuk mencari kebaruan konvensi setelahnya. Namun bagi sebagian tokoh lainnya, memahami bahwa eksperimentasi merupakan metode untuk menemukan gaya atau konvensi baru. Gaya teater demikian disebut juga dengan “teater transisi”. Di tengah prosesnya, terdapat suatu sistem atau praktik dramaturgi yang bekerja sebagaimana pertunjukan teater pada umumnya. Sebab dramaturgi dapat menjadi pisau analisis maupun sebagai suatu metode praktikal (Harymawan, 1993).

Penolakan yang dilakukan tokoh-tokoh teater terhadap gaya yang telah ada sebelumnya dapat ditemui apabila kita menelusuri perkembangan gaya teater dari masa ke masa. Semisalnya bagaimana Bertolt Brecht yang beranggapan metode akting Stanislavsky yang dinamainya dengan “*The System*” tidak mampu membangkitkan daya kritis penontonnya terhadap persoalan yang berkelindan di kehidupan nyata setelah mereka meninggalkan kursinya. Jika demikian halnya anggapan Brecht yang menekankan pada fungsi dan kebermanfaatan suatu pertunjukan teater, jelas tidak dapat dipadankan dengan visi Stanislavski yang terpusat pada seni akting. Karena pada dasarnya akting yang ingin dicapai oleh Stanislavsky ialah bagaimana menghidupkan tokoh, yang berarti sang aktor mampu menghadirkan karakter baik dari sisi lahir maupun batinnya secara tepat dan wajar (Pratama & Hutabarat, 2012: 19). Menghadirkan aksi yang jauh dari kepura-puraan atau dengan kata lain mampu menghadirkan ilusi ke atas panggung. Ilusi yang kemudian mampu memancing munculnya rasa simpati penonton atas tokoh utama yang misalnya tengah mengalami situasi tragik. Namun akibatnya penonton tidak lagi menyadari persoalan sesungguhnya yang tengah menunggu mereka saat keluar dari gedung pertunjukan. Bagi Brecht, seyogianya pertunjukan teater menjadi medium yang mampu mempengaruhi (bersifat propaganda), merubah cara pandang penonton, mengkritisi, bukan sekadar menikmati. Oleh sebab itu, ilusi yang tengah dinikmati oleh penonton mesti dipotong, penonton harus disadarkan, aktor mesti keluar atau berjarak dari tokoh yang sedang diperankan. Teknik demikian disebut dengan *Verfremdungseffekt* atau *V-Effekt*, efek keterasingan (Brecht, 1980: 265). Lebih jauh, penonton hendaknya dapat merubah sikap serta tindakannya atas suatu situasi saat kembali ke kehidupan masing-masing. Mencampakkan sikap apatis dan meningkatkan – tidak hanya simpati tapi juga empati terhadap sesama. Oleh sebab itu, tidak heran drama-drama yang ditulis Brecht serta pertunjukan yang disutradarainya cenderung

mengungkap persoalan sosial masyarakat, disebut dengan istilah realisme sosial.

Eksperimentasi teater yang dilakukan Brecht jelas melampaui pemahaman eksperimental atau teater transisi dalam pemahaman lainnya yang tidak mengharapkan ditemukannya pola-pola baru. Dengan melalui eksperimentasi, Brecht justru menemukan gayanya tersendiri yang dikenal dengan *V-Effekt*. Tentunya tidak ada yang benar dan salah atas pemahaman istilah eksperimental; ketiadaan pola atau kebaruan pola. Kedua pemahaman tersebut dapat saja berkelindan sepanjang proses, sejauh mana salah satu atau keduanya dapat mendorong seorang seniman melahirkan karya yang mampu mengekspresikan – tidak hanya kondisi batin senimannya, melainkan juga kondisi batin masyarakat penontonnya. Seturut pandangan Putu Wijaya (dalam Yohanes, 2013) yang menyatakan bahwa potensi kreativitas adalah untuk mengadakan sesuatu yang baru, menciptakan sesuatu yang belum pernah ada, luar biasa, atau lain daripada yang lain. Senada pula dengan Benny Yohanes (2013) bahwa seniman kreatif menciptakan pembaruan dalam dunianya, juga pembaruan pada dirinya sendiri.

Pencatatan proses eksperimentasi dalam garapan teater menjadi langkah penting agar dapat mengukur perkembangan proses di setiap tahapannya. Panduan dalam suatu garapan tidak lagi/hanya berpijak pada teks samping sebagaimana lazimnya, lalu sutradara hanya mengikuti instruksi di dalamnya untuk dipindahkan ke atas panggung. Melainkan juga dapat berpijak pada tahapan proses yang telah dicatatkan oleh dramaturg berdasarkan hasil pengamatannya, yang juga dibantu oleh sutradara. Perkembangan praktik dramaturgi dewasa ini mengindikasikan adanya suatu siasat di belakang layar yang dilakukan oleh sutradara (Luckhurst, 2005). Dramaturgi tidak lagi sekadar praktik tulis-menulis drama, melainkan dilengkapi juga oleh catatan teknis bagaimana suatu drama digarap. Itulah alasan mengapa penulisan artikel ini membaca surut ke belakang.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang diterapkan ialah kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Pendekatan tersebut dianggap relevan sebab penelitian ini menyoroti suatu fenomena budaya (eksperimentasi teater) (Satori & Komariah, 2020). Objek material yang diteliti ialah rekaman video pertunjukan teater berjudul *Zona X: Nyanyian Negeri Sunyi* ditulis dan sekaligus disutradarai oleh Afrizal H. Dapat dikatakan rekaman video sedikit lebih bernilai dibanding data yang lain, sebab data video merupakan gabungan dari data foto/gambar yang sewaktu-waktu dapat di-*capture* dan

data suara (saat wawancara dsb). Penelitian kualitatif berpijak pada data kualitatif pula (Rohidi, 2011). Maka, tahapan yang dilakukan ialah studi kepustakaan terkait topik yang relevan, baik yang bersumber dari buku, dan artikel ilmiah, serta sumber lainnya yang berkaitan dengan objek yang diteliti maupun dengan perihal yang menjadi pembahasan. Selanjutnya ialah pengamatan. Proses tersebut dibutuhkan/dilakukan untuk mengamati karya pertunjukan teater agar penulis menangkap setiap detail pertunjukan untuk mendapatkan makna yang tersimpan di balik sajian visualnya. Proses pengamatan seyogianya dilakukan secara berulang, runtut maupun acak, secara utuh maupun terfokus pada perbagiannya saja. Di samping itu, paparan isi juga berdasarkan pada ingatan penulis sendiri karena dulunya juga terlibat sebagai pemain. Penggalan ingatan ini sangat diperlukan untuk membaca kembali setiap tahapan praktik dalam sepanjang proses yang dilakukan (Soedarsono, 2001). Hasil dari pembacaan demikian akan menjadi tolok ukur atau perbandingan agar dapat melakukan pembaruan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Membaca Teater *Zona X: Nyanyian Negeri Sunyi*

Perkenalan saya dengan teater eksperimental – terutama sekali terlibat dalam proses praktikal yang intens – tidak banyak yang dapat dikemukakan, baik itu sebagai sutradara maupun aktor, karena kedua peranan ini memiliki pengaruh besar dalam mewujudkan spektakel pertunjukan. Meski demikian, bukan berarti dengan mudah dapat menafikan peranan yang lain seperti penata cahaya, artistik, rias, kostum, dan lain sebagainya. Karena setiap aspek berperan penting sesuai dengan porsinya masing-masing. Beranjak dari segelintir proses yang saya lalui, sebagian besar terlibat sebagai pemeran tokoh (aktor) dalam beberapa garapan dan itupun cenderung berangkat dari teks dramatik dengan beragam gaya seperti realis, absurd, ekspresionis dan suralis. Tentu saja ragam gaya tersebut bercampur-aduk dalam secarik perbendaharaan pengalaman yang saya miliki. Oleh sebab itu dalam proses menuliskan artikel ini, karena rendahnya kesadaran untuk mencatatkan proses individu – khususnya dalam garapan teater yang tengah dibahas ini, saya menyelidik kembali arsip berupa file terutama yang terkait dengan proses latihan serta pementasan yang saya lalui. Namun, sejauh upaya yang telah saya lakukan, perihal yang sekiranya dapat diandalkan hanyalah file video pertunjukan beserta ingatan.

Satu pengalaman yang mungkin patut untuk digali dan dicatat kembali yaitu keterlibatan saya

sebagai aktor dalam garapan yang kurang-lebih berpentas tiga belas tahun silam, berjudul *Zona X: Nyanyian Negeri Sunyi* karya/sutradara Afrizal Harun. Pada waktu proses garapan ini, saya masih terbilang mahasiswa baru, jelas tidak banyak yang dapat saya pahami; “apa yang saya lakukan dalam proses ini?”. Namun di tengah ketidaktahuan itu, saya tetap mencoba melakukan apa-apa yang diarahkan sutradara, hingga terlihat sangat kaku. Kalaupun terlihat bergerak, seolah bergerak seperti memikirkan sesuatu. Ketidakpahaman membuat saya belum dapat “berserah diri” dalam proses latihan sekaligus dalam pertunjukan sepenuhnya. Ditambah lagi, tubuh saya tidak memiliki pengalaman bersentuhan secara intens dengan kesenian tradisi.

Judul pertunjukan di atas sedikit berbeda dengan judul yang disematkan pada naskah, yaitu *Zona X: Nyanyian dari Negeri Sunyi*, terdiri dari tiga bagian peristiwa. Bertolak dari pilihan sutradara yang memilih menggarap teater eksperimental, naskah ini pun tidak menyajikan cerita yang ditulis secara runtut, bersebab-akibat yang jelas dan dengan karakter tokoh yang terukur atau mudah dipahami layaknya drama realisme. Melainkan hanya menyajikan penggalan peristiwa secara simbolik sebagaimana tertulis dalam teks samping naskah. Namun demikian, rangkaian peristiwa tetap ditata oleh penulisnya agar pembaca dapat memahami relasi tanda-tanda yang diwakili atau diekspresikan melalui peristiwa simbolik yang dibangun oleh sutradara. Tentunya penulis naskah juga tidak menafikan pentingnya keberadaan isi naskah karena menuliskannya dengan bahasa yang puitik. Namun, ihwal demikian tentunya sudah ditetapkan oleh sutradara dari awal, di mana pada umumnya, dalam menggarap karya seni teater, sutradara terlebih dahulu memetakan ide/gagasan, lalu bagaimana gagasan itu diungkapkan, yakni dengan menentukan *style* (gaya) pemanggungan salah satunya. *Style* atau gaya dalam seni teater berarti perwujudan spektakel (segala aspek yang terdapat pada pertunjukan teater) yang dilatari suatu kurun waktu, budaya, dan semangat zaman.

Afrizal Harun menyelesaikan naskahnya pada akhir tahun (21 Desember) 2007. Di tahun berikutnya, 28 Mei 2008, ia bertindak sebagai sutradara, mementaskan naskah yang ditulisnya di Laga-laga Taman Budaya Sumatera Barat. Pertunjukan berlangsung selama kurang-lebih 37 menit. Sebelum dipertunjukkan di laga-laga Taman Budaya, karya ini telah ditampilkan pula di gedung tertutup Auditorium Boestanul Arifin Adam ISI Padangpanjang. Berbeda dengan naskah dan dengan pementasan sebelumnya (di Padangpanjang), pertunjukan yang kedua kali ini

secara keseluruhan mengandalkan gerak tubuh, tanpa mengucapkan sepatah katapun sebagaimana tertulis dalam naskah. Dalam prosesnya, sutradara memaksimalkan eksplorasi aktor terhadap tubuh masing-masing, sejauh mana tubuh aktor dapat membahasakan kata-kata, sehingga makna tetap dapat ditangkap oleh penonton. Gerak tubuh hanya diiringi semacam gumaman tanpa arti jelas yang keluar dari mulut seluruh aktor dalam suatu adegan tertentu.

Adapun pendukung yang terlibat sebagai aktor berjumlah delapan orang, di antaranya Hasan, Husin, Dedi Darmadi, Yudi Kardi, Anggi Anggoman, Susandro, Sarah, dan Citra. Masing-masing aktor berasal dari daerah dan latar budaya yang berbeda, seperti Minangkabau, Malaysia, Jambi, dan Bangkinang. Keseluruhan dari mereka menimba ilmu di Institusi yang sama (Institut Seni Indonesia Padangpanjang) meski berbeda angkatan. Sebagian aktor juga pernah sama-sama tergabung dalam berbagai produksi, baik karya teater maupun tari, hingga telah berpentas di berbagai kota. Tentunya rentang jejak demikian mengindikasikan bahwa sebagian mereka juga telah memiliki pengalaman yang cukup dalam berproses. Begitu pula halnya dengan sutradara, Afrizal Harun, juga telah mendapat pengalaman praktikal sebelumnya, baik sebagai aktor maupun sutradara, dalam garapan bergaya realis, ekspresionis, klasik, dan sebagainya, dengan genre tragedi, komedi, maupun tragikomedi. Perbedaan latar budaya dan juga pengalaman yang dimiliki sebagian aktor lainnya menjadi acuan bagi saya dalam mengembangkan kemampuan individu; mengamati, membandingkan aktor satu dengan yang lain, meniru, lalu mencipta ekspresi (gerak tubuh) sendiri.

Pertunjukan teater *Zona X: Nyanyian Negeri Sunyi* tidak mensyaratkan untuk tampil di panggung tertentu, seperti prosenium atau arena, ruang tertutup maupun terbuka. Melainkan dapat saja ditampilkan dalam berbagai kondisi tersebut. Panggung ditata dengan mengandalkan set properti yang terbilang cukup sederhana. Karena panggung laga-laga Taman Budaya berbentuk arena bujur sangkar, maka satu sisi panggung sekaligus bangku penonton dengan terpaksa ditutup, dipasang *backdrop* menggunakan kain putih. Di sudut kiri *backdrop* terdapat level berbalut kain hitam yang mengesankan/menyerupai gundukan. Sedangkan di tengah panggung terbentang tikar bambu berbentuk leter T. Selain itu terdiri dari properti seperti tempaan besi yang terbuat dari *velg* mobil, palu, dan baskom, lesung dan alu, serta kain putih berukuran tiga meter. Pencahayaannya menggunakan lampu *parcan* 64 dengan memasang warna filter yang berbeda di

setiap sisi panggung; merah, hijau, kuning dan sebagainya. Di samping itu, juga menggunakan proyektor untuk memproyeksikan video yang diarahkan pada *backdrop*.

Kurang lebih pukul 20.00 WIB pertunjukan dimulai. Penonton pun telah nampak menduduki tempat sebagaimana biasanya, mengisi tiga-perempat bangku penonton. Merujuk pada rekaman video pertunjukan (*screenshot* atau tangkapan layar) serta juga mengandalkan ingatan, saya menyebut peristiwa demi peristiwa yang dirajut menjadi karya atau pertunjukan utuh dengan “peristiwa simbolik”; peristiwa yang mewakili suatu isu atau gagasan. Adapun pembagian peristiwa dalam pertunjukan yakni sebagai berikut:

**Peristiwa Simbolik I**, panggung dalam keadaan gelap. Tidak lama kemudian terdengar suara *dampeang* laki-laki beriringan dengan perlahan munculnya cahaya merah di tengah panggung. Cahaya jatuh menyinari tubuh penari (Citra) yang nampak bergerak pelan memasang kuda-kuda, yang sesekali menghentakkan kaki ke lantai (tikar bambu). Sekiranya gerak demikian cukup mudah diterka oleh sebagian penonton yang hadir malam itu, berasal dari kesenian daerah Padang Pariaman yang dikenal dengan *Ulu Ambek*. Bersamaan dengan itu, Citra juga diiringi penari perempuan lain (Sarah) yang sudah ada sejak awal di sisi kiri belakang panggung, berselimut kain putih, pun dengan gaya gerak yang sama. Citra pun bergerak menuju sisi kiri panggung, hingga menghilang di balik cahaya lampu.



Gambar 1. Eksplorasi gerak *Ulu Ambek*, sebagai titik awal menuju peristiwa nan *chaos*

Sorot mata penonton kemudian berpindah pada Sarah yang coba mengeksplorasi ruang dengan kain di tubuhnya. Sesaat kemudian Sarah juga menghilang di sisi lain panggung. Secara perlahan, Citra kembali masuk ke dalam panggung sembari bergerak silat *Ulu Ambek*, dengan sekali-kali menghentakkan kaki ke lantai. Perlahan aktor lainnya yang telah siap dari awal (duduk di sisi kiri dan kanan panggung) juga berdiri sembari bergerak silat *Ulu Ambek*. Semakin lama gerakan mereka semakin cepat,

ditambah gumaman yang semakin keras terdengar. Mereka pun secara bergantian menghentakkan kaki ke tikar, menciptakan efek suara yang semakin bising. Seolah menunjukkan suatu kondisi yang mulai tidak teratur (*chaos*). Bersamaan dengan itu, suara *dampeang* kembali terdengar, semakin lama semakin meninggi hingga diakhiri semacam teriakan, aktor yang lain pun mulai diam. Seketika panggung gelap, namun masih terdengar suara pergerakan dari aktor.

**Peristiwa Simbolik II**, perlahan cahaya mulai benderang. Gerakan aktor tidak sama seperti sebelumnya, melainkan mekanik. Masing-masing dari mereka bergerak seperti robot yang melakukan suatu pekerjaan, semacam rutinitas keseharian. Tidak berselang lama seluruh pemain pun keluar, kecuali satu aktor perempuan yang tetap bergerak mekanik dengan kepala menengadahkan ke atas, kedua tangannya seperti menjangkau sesuatu seumpama menghaturkan pengharapan. Panggung kembali gelap.



Gambar 2. Gambaran kehidupan yang mekanik

**Peristiwa Simbolik III**, sama seperti sebelumnya, cahaya lampu kembali nyala di sisi kiri dan kanan panggung. Di kedua sisi panggung, telah berdiri dua aktor laki-laki yang memegang simbal tangan, alat musik asal Turki. Keduanya memasang kuda-kuda seolah ingin beradu ketangkasan, namun tidak melalui kontak fisik, melainkan dengan memainkan simbal tangan yang menghasilkan bunyi yang sifatnya intimidatif. Bunyi yang dihasilkan seolah saling bersahut-sahutan, saling menekan dan menyerang, ditambah dengan bunyi yang muncul dari hentakan kaki pada tikar. Hingga pada bunyi yang terakhir, suara yang dihasilkan keduanya sama-sama melengking dan kemudian menghilang.



Gambar 3. Dua aktor saling mengintimidasi dengan pergerakan dan dentuman simbal tangan yang menghasilkan suara bising

**Peristiwa Simbolik IV**, masih dengan teknik pencahayaan yang sama seperti sebelumnya, perlahan cahaya menerangi tubuh aktor yang berada dalam baskom. Bergerak seperti anak kecil yang baru dilahirkan. Sementara di belakangnya ada seorang perempuan yang bergerak seolah sedang membersihkan – dengan gerak yang eksploratif – kain berlumur darah. Sedang tiga aktor laki-laki lainnya perlahan masuk sembari memikul tempaan besi yang terbuat dari *velg* mobil, menempatkannya berjajar di tengah panggung.



Gambar 4. Peristiwa yang menggambarkan kelahiran kehidupan di tengah semakin bisingnya dunia

Secara bergantian ketiganya mulai memukul besi, seolah sedang menempa sesuatu, menciptakan sesuatu, ingin melahirkan sesuatu sebagaimana halnya kelahiran yang ditunjukkan aktor yang seolah bergelimang darah di dalam baskom. Mulanya dengan tempo yang lambat, pun suara yang dihasilkan sayup terdengar. Semakin lama gerakan mereka semakin cepat, semakin rapat bersahut-sahutan. Suara yang didengar pun semakin bising hingga sampai pada puncaknya, dan kemudian lenyap menyisakan jeritan.

**Peristiwa Simbolik V**, seolah kembali pada peristiwa pertama, seluruh aktor satu persatu kembali masuk ke panggung, memasang kuda-kuda seolah ingin beradu silat. Gestur pun tidak lagi gestur fungsional dan sosial dan tidak lagi gerak serang maupun tangkis sebagaimana gerak pencak silat pada umumnya (Rustiyanti, 2018). Namun, seluruh aktor, secara bergantian dan terkadang bersamaan,

menghentikan kaki ke tikar dengan tempo pelan maupun cepat. Semakin lama hentakan kaki mereka semakin rapat.



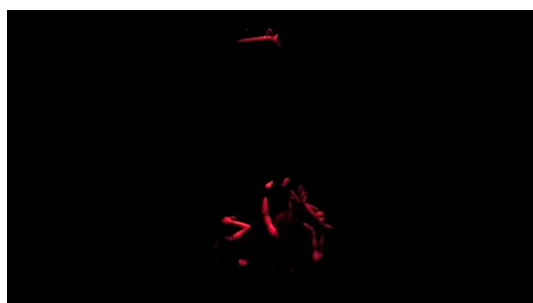
Gambar 5. Gambaran peristiwa yang kembali pada titik awal, gerak *Ulu Ambek*

Di tengah itu, terdengar musik dari grup band *Rage Against the Machine* asal Los Angeles bersamaan dengan munculnya video pada backdrop yang menggambarkan kondisi akibat perang. Hentakan musik diikuti pula dengan hentakan kaki seluruh pemain, tubuh pun bergerak mengimbangi semangat dan tempo musik. Mereka saling berpindah ke berbagai sisi panggung.



Gambar 6. Aktor menghentakkan tubuh mengimbangi tempo musik

Suara *dampeang* kembali terdengar, sejenak semua aktor terdiam menengadah. Di tengah panggung, perlahan tetes air jatuh ke lantai, semakin lama kian deras. Bersamaan mereka mendatangi sumber bunyi air yang jatuh, memercikkan dan kemudian membasahi seujur tubuh.



Gambar 7. Seolah peristiwa penyucian diri untuk memulai kembali kehidupan

### Memaknai Teater *Zona X: Nyanyian Negeri Sunyi*

Isu atau persoalan yang diusung oleh sutradara bersifat universal, tidak mencoba tertuju pada satu permasalahan yang terdapat pada wilayah tertentu, seperti menyinggung pergeseran bagaimana masyarakat Minangkabau hidup, dari yang disebut tradisional berpindah ke digital. Keluasan isu juga terlihat dari kondisi mengenaskan seperti yang dialami oleh masyarakat sipil akibat perang seperti yang berlangsung di timur tengah, dilihat dari video yang ditayangkan. Lebih jauh, isu yang dikemukakan sutradara juga menyoal kebisingan dalam hidup, industri, komunikasi, global warming dan sebagainya. Hingga sampai pada suatu titik apabila suatu sistem sudah kacau, maka perlu diinstal ulang; memulai kehidupan dari awal.

Isu di ataslah yang coba dikemukakan oleh sutradara melalui karyanya. Berbagai isu tersebut kemudian diwujudkan menjadi peristiwa simbolik. Peristiwa demi peristiwa kemudian dirangkai sehingga tetap terbaca benang merah, kaitan antara peristiwa satu dengan yang lain. Luasnya ruang lingkup isu juga terlihat dari pilihan material set maupun properti, pilihan gerak, serta musik yang dipilih sutradara. Set properti yang dipilih yaitu tikar bambu sebagaimana kesenian *Ulu Ambek* digelar masyarakatnya. Sedangkan musiknya ialah dari grup band *Rage Against the Machine* karena seturut pemahaman sutradara, liriknya mengusung suatu perlawanan terhadap hidup, persoalan yang terjadi dalam realitas. Hingga merasa ada kecocokan dengan isu yang sutradara kemukakan. Meskipun sepanjang pertunjukan cukup kentara menyajikan idiom Minangkabau, harapan sutradara sekiranya dengan menonton karyanya, penonton juga dapat memahami persoalan yang ada dalam lingkup realitas yang lebih luas.

Sudah menjadi keharusan bahwa karya yang dipertunjukkan seyogianya bertolak dari apa yang dialami, dirasakan, difikirkan oleh penciptanya (seniman) atau lahir dari perbincangan antara seniman dengan aktornya atau dengan seniman lainnya yang dianggap mampu memperdalam pemahamannya terhadap permasalahan atau isu yang mengusik pikirannya. Berangkat dari dialektika demikian, barulah seorang seniman (sutradara) dapat menyimpulkan apa-apa saja yang ingin disampaikan. Namun, tentu apa yang ingin disampaikan tidak serta merta dapat diterima atau dipahami oleh penonton, ditambah pilihan gaya ungkap yang simbolik.



Gambar 8. Berdiskusi dengan penonton setelah pertunjukan

Mencoba menilik kembali rekaman video diskusi setelah pertunjukan usai, pada umumnya penonton terperangkap dengan bentuk seperti pertanyaan M. Fadli dari teater Rumah Teduh berikut; “dilihat dari pertunjukan tadi telah berhasil mungkin ribuan atau ratusan teks mengapung, tetapi meninggalkan kontemplasi di bawahnya. Seperti ada yang ditahan, tidak dilepaskan atau dengan sengaja ditanggung untuk dikeluarkan, seperti ada batas, tidak sekali sampai.” Saya memahamai kalimat “sekali sampai ini” dimaksud dengan “tidak dapat langsung dipahami oleh penonton.” Pertanyaan demikian biasa ditemukan dalam ruang diskusi setelah pertunjukan pementasan teater eksperimental. Namun di lain sisi juga mengindikasikan bahwa tipe penonton demikian tidak ingin bersusah payah memaknai teks lebih jauh. Karena makna dari pertunjukan teater eksperimental tidak sepenuhnya terkandung dalam karya yang ditampilkan tapi “berserakan” dalam realitas kehidupan. Oleh karena itu, penonton perlu menarik keterpautan, persamaan atau kemiripannya antara teks simbolik yang ada di panggung dengan teks faktual yang ada dalam kehidupan. Proses inilah yang seyogianya dilalui/dialami pula oleh penonton selama menonton pertunjukan, yang disebut kontemplasi. Terkadang tidak sedikit pula penonton dapat memahami makna suatu karya setelah berselang sehari, seminggu, dan bahkan bertahun. Seterusnya, makna yang dipahami penonton tidak pula mutlak sama dengan apa digagas oleh sutradara. Penonton justru memiliki haknya atau kewenangannya sendiri yakni mencipta makna baru sebagaimana jangkauan pengetahuan masing-masing terhadap teks pertunjukan.

Selain itu, ada pula yang menyebut pertunjukan ini seperti ‘menggerayang mencari sesuatu...’. Lebih lanjut, penilaian pun mengarah pada makna dari kesenian *Ulu Ambek* yang menurutnya bermula dari dzikir yang mendalam. Sedangkan bagi penonton lain, bertolak dari pembacaannya terhadap teks pertunjukan, mengemukakan bahwa *Ulu Ambek*

hanya sebagai titik awal untuk melihat bagaimana pergerakan dunia ini semakin kacau. Perihal lain yang disinggung yaitu terkait ekspresi dari aktor yang belum senada dengan bunyi dan tempo musik.

Apabila kembali merujuk pada gagasan atau isu yang mendasari penciptaan karya Zona X oleh sutradara, dari sekian pertanyaan ataupun tanggapan dari penonton di atas, penonton ketiga-lah yang cukup menangkap persoalan apa yang diusung dalam karya, yang mengatakan bahwa “*Ulu Ambek* hanya sebagai titik awal untuk melihat bagaimana pergerakan dunia ini semakin kacau”. Kalimat tersebut seolah menggambarkan alur peristiwa yang sama dengan pertunjukan, di mana adegan awal dimulai dengan gerakan *Ulu Ambek* hingga sampai pada pergeseran kecenderungan masyarakat yang mekanik sampai pada kondisi *chaos*, selanjutnya sampai pada peristiwa “pen-suci-an” untuk memulai kembali kehidupan dari awal. Terlepas dari relevan tidaknya penilaian yang diajukan terhadap karya, makna baru yang diciptakan oleh penonton merupakan ruang kosong yang sudah sepatutnya diisi. Karena berbagai tanggapan dari penonton mungkin saja dapat berkontribusi pada pementasan di kemudian hari.

#### ***Ulu Ambek* Sebagai “Gaya Ungkap”**

Eksperimentasi teater *Zona X: Nyanyian Negeri Sunyi* berpijak pada gerak tari/silat *Ulu Ambek*. Tari *Ulu Ambek* merupakan seni tradisional masyarakat Pariaman yang berbobot spiritual yang dipergelarkan dalam upacara pengangkatan *datuk* atau penghulu (Yulinis, 2015). Oleh karena itu, dikatakan juga bahwa tari *Ulu Ambek* merupakan simbol kebesaran penghulu. Menurut Asril Muchtar (dalam Yulinis, 2015), seorang akademisi dan juga pengamat seni tradisi Minangkabau di ISI Padangpanjang, istilah *Ulu Ambek* berasal dari kata *Alau dan Ambek*. *Alau* berarti halau, menghalau, dan *Ambek* berarti menghambat atau menangkis. Sesungguhnya tari *Ulu Ambek* geraknya juga berakar dari pencak silat, sebagaimana yang dapat ditemui pada kesenian Minangkabau lainnya, yaitu randai. Namun, gerak pencak silat tentu tidak lahir begitu saja, melainkan sebetulnya refleksi masyarakat Minang atas alam, seperti gelombang ombak, gelombang naik-turunnya ilalang dan juga padi di sawah (Harun, 1991).

Tari *Ulu Ambek* dikembangkan agar dapat mewakili atau mengekspresikan kembali isu yang digagas sutradara. Dipilihnya kesenian *Ulu Ambek* ialah sebagai gaya ungkap dalam menyampaikan gagasan, bukanlah perihal yang ingin dikemukakan. Bukan terkait bagaimana mengembangkan gerak *Ulu Ambek* yang bertujuan untuk mengembangkan kesenian itu sendiri dan bukan pula untuk memperluas



maknanya agar dapat dipahami masyarakat (penonton) banyak. Pendek kata, *Ulu Ambek* berfungsi sebagai idiom untuk membahasakan kembali ide atau gagasan sebagaimana dilakukan oleh banyak seniman, semacam penanda tempat di mana isu atau gagasan itu tengah bergulir (Fadli et al., 2023). Sebab seni tradisi bisa menjadi corak khas yang membuat setiap suku menjadi berbeda/eksklusif (Irianto et al., 2020). Sekiranya begitu pula halnya dengan karya teater yang berpijak pada seni tradisi, menunjukkan corak khas suatu etnis budaya.

Berhubung hampir seluruh pemain cukup asing dengan kesenian *Ulu Ambek*, suatu ketika kami menyempatkan diri datang ke Pariaman untuk menonton pertunjukan kesenian *Ulu Ambek* secara langsung. Sesampainya di sana, masyarakat pun nampak telah ramai berdatangan memenuhi gelanggang. Pemain *Ulu Ambek* yang terlihat pada malam itu pada umumnya terdiri dari laki-laki paruh baya namun nampak kuat, sigap, dan lincah saat beradu silat. Dalam proses latihan pun kami mencoba melatih diri masing-masing, dimulai dari memasang kuda-kuda; kesiapan kaki, hingga mencoba membuat langkah; ke depan, belakang, kiri dan kanan. Sesekali kami juga didampingi oleh pegiat seni *Ulu Ambek* yang cukup memiliki pengalaman bersentuhan dengan kesenian tersebut. Karena niat awalnya kesenian *Ulu Ambek* hanya sebagai gaya ungkap, kami pun tidak dituntut untuk mampu bergerak silat *Ulu Ambek* sebagaimana mestinya. Selain cukup sebatas menangkap spirit, serta gerak dasar seperti bagaimana menghentakkan kaki di atas tikar. Di samping itu, tentu tidak cukup menguasainya dalam waktu singkat. Karena gerakan *Ulu Ambek* bukan saja hanya mempelajari gerak yang nampak, tetapi juga perihal batin atau filosofi yang terkandung dalam setiap gerakannya.

Selain kesenian *Ulu Ambek*, kami juga berkenalan dengan olah raga bela diri *capoeira* dari Brazil. Gerakan *capoeira* menyerupai tarian dan berorientasi pada tendangan. Olah raga *capoeira* biasanya diiringi dengan musik yang disebut *jogo*. Kebetulan ketika itu, kampus ISI Padangpanjang mengadakan program pertukaran pelajar dengan universitas yang ada di luar negeri. Salah satu pelajar, yang seingat saya bernama Paul, memilih Padangpanjang karena memiliki kesenian lokal yang dapat menarik minatnya untuk dipelajari. Sebagian dari kami pun coba berkenalan, mengobrol, hingga mulai akrab. Mengetahui bahwa Paul cukup mahir dalam olah raga *capoeira*, sutradara pun meminta agar ia bersedia berbagi, khususnya belajar gerak akrobatik. Paul pun

menyanggupi dan selanjutnya kami bertemu di ruang studio kaca sebagaimana waktu dan tempat yang disepakati.

Perkenalan praktikal kami dengan *capoeira* dimulai dengan gerak dasar, disebut dengan *ginga* yaitu dimulai dari berdiri tegap, lalu menekuk kedua lutut seolah duduk di kursi, kemudian melangkahkan kaki yang diikuti dengan ayunan badan dan tangan secara paralel; kaki kiri ke depan bersamaan dengan tangan kanan ke depan, begitu pula sebaliknya. Terutama bagi pemula gerakan itu harus terus diulang-ulang hingga menikmati setiap pergerakan tubuh. Gerakan ini dimaksudkan sebagai persiapan atau kuda-kuda sebelum masuk pada gerakan menyerang, mengelak dan juga menghindar. Adapun gerakan lainnya yaitu *passape*, *armada*, *quexada*, *au*, dan *esquiva*. Tentunya gerakan olah raga yang satu ini tidak dapat dengan mudah dipelajari dalam waktu dekat, sama halnya dengan *Ulu Ambek*, terbatas dengan waktu yang singkat. Mengingat jadwal pertunjukan yang semakin dekat, untuk sementara perkenalan kami dengan *capoeira* dicukupkan. Meski gerak dasar pun yang oleh sebagian kami belum dapat menguasai, tapi bagi saya sendiri, ini pengalaman sekaligus pembelajaran yang terus mengendap dalam ingatan, terutama dalam memahami pentingnya mempelajari berbagai gerakan yang bersumber dari seni tradisi. Di samping itu juga sepatutnya untuk mempelajari gerak-gerak akrobatik sebagaimana yang terdapat dalam olah raga *capoeira* dan mungkin dalam olah raga dan kesenian lainnya, karena gaya teater eksperimental menuntut tinggi fleksibilitas tubuh aktor. Pemahaman yang baik atas isu tidaklah cukup untuk menyajikan peristiwa simbolik, di samping itu aktor juga butuh kecerdasan tubuh untuk mengimbangi pemahamannya agar dapat mewujudkan peristiwa nan spektakuler.

Tuntutan demikian begitu terasa di saat kami masuk pada pengadeganan, mengeksplorasi dan mencari bentuk-bentuk peristiwa adegan demi adegan. Seperti yang saya alami, bergerak dengan tubuh yang tanpa *basic* apapun, pergerakan saya pun terlihat kaku dan canggung yang tentunya tidak dapat mengespresikan gagasan yang disampaikan oleh sutradara. Ditambah perihal yang kemudian menjadi catatan bagi saya bahwa teater eksperimental yang meniadakan bahasa verbal, jelas peranannya dipusatkan pada tubuh. Pada akhirnya tubuh mesti memiliki fleksibilitas yang komplit, tidak hanya mampu menggantikan bahasa verbal saja, namun juga mampu mengespresikan perasaan batin diri aktor itu sendiri, sutradara, dan juga perasaan subjek yang ada

dalam realitas kehidupan di mana isu (persoalan yang diangkat) muncul.

Anggapan bahwa pentingnya *basic* (kemampuan dalam berkesenian tradisi sebagai dasar garapan atau modal bagi aktor) dalam berproses teater eksperimental dapat langsung dibuktikan ketika saya mengamati aktor lain yang sebelumnya telah memiliki bekal seni tradisi, seperti randai. Dasar gerak randai berasal dari silat, tepatnya disebut pencak yang artinya bunga silat. Dengan kata lain, gerak pencak merupakan gerak silat yang *diparancak* (diindah-indahkan). Gerak pencak umumnya dipertunjukkan dalam pergelaran-pergelaran kesenian, upacara adat, menyambut tamu undangan dan sebagainya. Sedangkan gerak silat itu sendiri dipertunjukkan dalam event lomba silat atau dalam perkelahian yang sesungguhnya. Karena gerak silat lebih mengedepankan efektifitas untuk melumpuhkan lawan, tentu gerakannya tidak cukup elok untuk dipertunjukkan pada masyarakat umum. Oleh karena itu, gerak silat cukup jarang terlihat dibanding gerak pencak. Meski begitu, seseorang yang menguasai gerak pencak – dalam kaitannya dengan seni pertunjukan – terlihat cukup estetik ketika bergerak di atas panggung, dilihat dari kuda-kuda; kesiapan kaki, hingga bergerak menguasai ruang panggung.

### **Peleburan Tubuh dengan Properti**

Seerti telah disebutkan sebelumnya, penataan panggung cenderung tidak terlalu menuntut kerumitan secara teknis. Namun, kesederhanaan tata panggung seyogianya tetap mengutamakan visual yang mampu memesonakan penontonnya, persentuhan atau jalinan antara estetika tontonan dengan estetika penontonnya (Junaedi, 2021). Dengan kata lain, tontonan yang kaya akan teknik untuk dapat memesonakan penontonnya (Fitriana et al., 2020). Begitu pula dengan properti yang terdiri dari tikar bambu berbentuk leter T, tempaan besi yang terbuat dari *velg* mobil yang dipasangkan kaki-kaki, palu, lesung yang terbuat dari batu disertai dengan alu dengan panjang hampir dua meter, kain putih yang panjangnya kurang-lebih dua meter, baskom berukuran besar, dan simbal tangan. Penggunaan properti tersebut bersamaan dengan penentuan adegan atau peristiwa seperti apa yang ingin dihadirkan oleh sutradara. Tidak semua properti digunakan oleh masing-masing aktor. Kalaupun ada hanyalah tikar bambu, yang semua aktor dituntut untuk dapat bergerak sembari menciptakan efek suara dengan menghentakkan kaki ke lantai.

Adapun pembagian properti yang digunakan oleh masing-masing aktor yakni sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Aktor

No	Aktor	Set Properti	Hand Properti
1	Hasan	Tikar bambu	Simbal tangan
2	Husin	Tikar bambu	Baskom berisi air
3	Dedi Darmadi	Tikar bambu	Simbal tangan
4	Yudi Kardi	Tikar bambu	Tempaan besi
5	Sarah	Tikar bambu	Kain putih
6	Citra	Tikar bambu	Lesung dan alu
7	Anggi Anggoman	Tikar bambu	Tempaan besi
8	Susandro	Tikar bambu	Tempaan besi

Proses yang akan coba saya paparkan bukanlah semata apa yang saya pahami di waktu karya “Zona X: Nyanyian Negeri Sunyi” dipertunjukkan, artinya tiga belas tahun silam. Namun suatu paparan yang merupakan akumulasi pengetahuan serta pemahaman dimulai dari awal saya mengenal teater eksperimental (dalam proses Zona X) hingga saat sekarang.

Menyelisik pengalaman yang saya lalui, peleburan tubuh dengan properti diawali dengan mempersiapkan tubuh, melatih sensibilitas tubuh, memahami isu, membangun peristiwa imajinatif, dan membangun peristiwa simbolik. Setelahnya diserahkan pada sutradara, bagaimana peristiwa-peristiwa tersebut akan dirajut. Adapun paparan dari langkah yang saya lalui yakni sebagai berikut: 1) mempersiapkan tubuh, yang artinya aktor seyogianya membekali diri dengan suatu keterampilan yang dapat membuat tubuh bergerak secara luwes. Keterampilan yang dimaksud dapat berpijak pada suatu cabang olah raga seperti akrobatik yang bertujuan mampu menyeimbangkan tubuh dalam posisi apapun, mengasah ketangkasan, serta koordinasi motorik. Selain itu aktor hendaknya memiliki kemampuan dalam memainkan kesenian tradisi, sekurangnya kesenian yang menjadi latar budaya masing-masing. Misalnya saya, seyogianya mampu be-randai. Namun sangat disayangkan, ketiadaan bekal dalam hal seni tradisi; randai, menjadi alasan kekakuan gerakan-gerakan yang saya hadirkan di atas panggung selama pertunjukan berlangsung. Pertama sekali akan terlihat dari bagaimana saya memasang kuda-kuda, serta di saat melakukan pergerakan berikutnya. Lebih lanjut, aktor yang tidak dibekali kemampuan gerak akrobatik maupun silat (sebagaimana terdapat dalam randai) cenderung tidak mampu memberikan banyak pilihan pada sutradara. Sehingga sutradara pun cukup kesulitan dalam

menentukan peristiwa mana yang akan dirajut. 2) melatih sensibilitas tubuh. Tahap ini menekankan bagaimana pencerapan indera, perasaan, dan kesan aktor atas apa-apa yang ada di sekitarnya. Pelatihan ini saya lakukan dengan berkontemplasi di ruangan gelap nan kosong atau di sungai. Dalam prosesnya, aktor dituntut memusatkan pikiran di tengah kekosongan ruangan atau di tengah bisingnya suara air yang mengalir. Lebih jauh, di tengah itu, aktor dituntut membayangkan suatu hal yang kemudian dapat menstimulus tubuhnya bergerak secara natural, hingga terkesan tidak adanya paksaan. Di samping itu, melakukan observasi di keramaian seperti pasar. Tujuannya menangkap emosi yang mengendap di balik ekspresi orang-orang yang sedang terlibat – misalnya dalam proses jual-beli dan sebagainya. Tangkapan emosi dan ekspresi tersebut terkumpul dalam perbendaharaan ingatan aktor yang pada suatu ketika dapat berguna, misalnya membantu memotivasi aktor dalam mengeksplorasi gerak-tubuh. 3) memahami isu. Agar gerak tubuh yang akan dikembangkan kait-mengait dengan apa yang digagas sutradara, terlebih dahulu saya mencoba memahami apa yang dipikirkan sutradara; masalah dan ruang lingkup masalahnya. Langkah ini penting untuk dilalui secara seksama, agar gerak yang dihadirkan di atas panggung tidak terkesan “asal gerak”. Proses dalam memahami isu bertujuan untuk menguraikan motif. Motif inilah yang kemudian memberi isi di setiap gerakan yang nampak, karena tanpa adanya motif membuat gerakan menjadi kosong atau tidak bermakna. 4) membangun peristiwa imajinatif. Sederhananya proses ini dapat disebut dengan berimajinasi. Secara teknis, proses ini saya lalui dalam berbagai situasi dan kondisi, misalnya tentu dalam proses latihan, selain itu juga saya lakukan di saat sendiri; sebelum tidur atau sembari merenung berteman dengan rokok dan segelas kopi. Tujuannya ialah membayangkan kemungkinan-kemungkinan gerakan yang relevan dengan motif. Kelebihan metode ini yaitu dapat memberi gambaran berbagai gerakan yang dapat dilakukan dan juga membantu saya dalam mempertimbangkan kemungkinan apa yang akan terjadi apabila saya melakukan suatu gerakan. Namun, tahap ini tidaklah mesti berdiri sendiri. Terkadang saya juga melakukannya bersamaan dengan pencarian (eksplorasi) melalui gerak tubuh. Namun menurut pemahaman saya, tahap ini perlu dilakukan secara khusus atau terpisah. 5) membangun peristiwa simbolik. Tahap ini merupakan akumulasi dari tahap awal yang hingga pada akhirnya perlu diwujudkan di atas panggung. Tidak hanya menyajikan gerak saja, tapi gerak yang dapat menggambarkan suatu peristiwa

berdasarkan modal yang telah dimiliki aktor sebelumnya; kesiapan tubuh, sensibilitas tubuh, pemahaman atas isu, dan membangun peristiwa imajinatif. Tahap ini merupakan sebetulnya interpretasi aktor atas realitas (isu). Aktor tidak cukup hanya dengan mengandalkan kemampuannya dalam memahami persoalan, tidak pula cukup dengan membayangkan peristiwa, melainkan juga diimbangi dengan kemampuannya dalam mengejawantahkan peristiwa konkrit ke atas panggung. Karena bagaimanapun, suatu pertunjukan tetaplah sebuah tontonan.

## PENUTUP

Sepanjang proses latihan, pergulatan saya terfokus pada tubuh dan properti. Sekali lagi, karena ketidaksiapan pada tubuh membuat saya sulit untuk mengekspresikan apa yang saya pahami dan bayangkan. Karena pemahaman dan imajinasi saja tidak cukup, perlu diikuti dengan keselarasan tindakan/kemampuan. Sesungguhnya perihal tersebut merupakan ruang kosong yang sepatutnya saya isi, tetapi malah terabaikan. Akibatnya properti berupa palu yang berpasangan dengan tempaan besi tidak terekplorasi dengan maksimal. Begitu pula dalam mengeksplorasi tikar bambu, gerak tubuh pun terkesan kosong. Seyogianya, walaupun tidak semua tahapan mampu dilalui, setidaknya seorang aktor telah terlebih dahulu mempersiapkan tubuhnya. Karena bagaimanapun, sebuah tontonan dimulai dari suatu aksi. Sajian aksi yang menarik tentunya akan dapat pula memikat daya tarik penonton. Suatu tahap yang mungkin sulit dicapai oleh setiap karya teater yang pernah dipertunjukkan. Walaupun tidak semua pertunjukan teater yang mengalami persoalan serupa, terlebih karya-karya besar yang lahir dari tangan seniman teater yang besar pula, perihal yang tidak mungkin dapat dimungkiri bahwa semua sutradara pastinya pernah mengalami persoalan yang sama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brecht, B. (1980). *Organon Kecil untuk Teater*. Dewan Kesenian Jakarta.
- Fadli, S., Yusril, & H., A. (2023). Transformasi Tradisi Lisan Onduo Ke Bentuk Teater Kontemporer Potatah Petitih Potang. *Creativity and Research Theatre Journal*, 5(1), 1–13. <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/CARTJ/article/view/3631>
- Fitriana, R., Fitriyani, P. D., & Sushartami, W. (2020). *Pesona Seni Dan Teknologi Pada Pertunjukan*

- Fire Dance Di Komunitas Flownesia. *Jurnal Kajian Seni*, 6(2), 202–220. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jksks.54516>
- H., A., Zaitun, K., & Susandro. (2022). Postdramatik: Dramaturgi Teater Indonesia Kontemporer. *Dance and Theatre Review*, 4(2), 57–69. <https://doi.org/10.24821/dtr.v4i2.6450>
- H.S., W. (2014). Dramaturgi Teater Rakyat Randai di Minangkabau. *Jurnal Kajian Seni*, 1(1), 32–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/art.5874>
- Harun, C. (1991). *Kesenian Randai di Minangkabau*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Harymawan, R. (1993). *Dramaturgi* (T. Suryaman (ed.); 2nd ed.). Remaja Rosdakarya.
- Irianto, I. S., Saaduddin, Susandro, & Putra, N. M. (2020). Recombination of Minangkabau Traditional Arts in Alam Takambang Jadi Batu by Komunitas Seni Nan Tumpah. *Ekpresi Seni. Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 22(1), 85–99. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v22i1.1039>
- Junaedi, D. (2021). *Eстетika: Jalinan Subjek, Objek, dan Nilai*. ArtCiv.
- Luckhurst, M. (2005). *Dramaturgy: A Revolution in Theatre*. Cambridge University Press.
- Pramayoza, D. (2013). *Dramaturgi Sandiwara: Potret Teater Populer Dalam Masyarakat Poskolonial*. Ombak.
- Pratama, I., & Hutabarat, A. P. (2012). *Aktng Berdasarkan Sistem Stanislavski*. Dewan Kesenian Lampung.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Cipta Prima Nusantara Semarang.
- Rustiyanti, S. (2018). *Randai: Identitas Folklor Minangkabau*. Sunan Ambu Press.
- Satori, D., & Komariah, A. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (8th ed.). Alfabeta.
- Soedarsono, R. M. (2001). *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. MSPI.
- Susandro. (2023a). Dramatic Art of Si Dalupa Datok Rimba Art Studies in West Aceh. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 25(1), 44–62. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v25i1.3402>
- Susandro. (2023b). Ketoprak Dor: Jejak Para Kuli Kontrak di Deli Serdang hingga Aceh Tengah. *Creativity and Research Theatre Journal*, 5(1), 50–62. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/cartj.v5i1.3718>
- Susandro, & H., A. (2018). Membaca Pertunjukan Teater Berjudul Negeri yang Terkubur Karya Zurmailis Sutradara Syuhendri. *Ekpresi Seni. Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 20(1), 12–31. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekse.v20i1.389>
- Susandro, & H., A. (2023). Daniel Day-Lewis: Aktor Psiko-Fisikal yang Menghidupkan Tokoh Melalui Suara dan Aksan. *Jurnal Kajian Seni*, 9(2), 194–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jksks.75148>
- Yohanes, B. (2013). *Teater Piktografik: Migrasi Estetik Putu Wijaya dan Metabahasa Layar*. Dewan Kesenian Jakarta.
- Yulinis. (2015). *Ulu Ambek: Relasi Kuasa atas Tari Tradisional Minangkabau* (S. N. (ed.)). Media Kreativa.