

## 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

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

Peer Review : 2 - 19 Januari 2018, Accepted to Publish 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 bertanggung 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 menampilkan 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 kegandaan 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 estetik dan nonestetik) 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 ditegakkan 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 menja- di konsep garap. Properti, aktor, cahaya, kata, dan musik merupakan alat untuk meneror penonton se- hingga 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 ke- hidupan manusia. Maka dari itu manusia haruslah memanfaatkan alam dengan seoptimal mungkin. Semua yang terdapat di alam ini, memiliki kegunaannya masing-masing serta memiliki makna pencipta- annya.

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 lingkun- gan. Tubuh manusia bisa beradaptasi dengan kondisi apapun dan membentuk estetika yang lain dari kondi- si normal manusia.

Metode berkarya yang kedua adalah metode *paco-pa- co* 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* ada- lah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-po- tongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemam- puan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih an- tara 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 Mi- nangkabau. Kain disebut *tabia* dan *tirai*.

Dalam alek nagari, *tabia* dan *tirai* dipakai di arena permainan. Menurut Yulinis (2014: 184-185) baha- wa properti yang dihadirkan di atas arena (*laga-la- ga*) tempat pertunjukan tari *ulu ambek* terdiri atas *tabia*, *tirai*, *candai*, *tujuang saji*, *siriah paga* dalam *carano*, cermin, kain panjang, *lapiak balambak*, *la- piak puin*, marawa, dan kasur. *Tabia* (tabir), yaitu sepotong kain yang warna-warni dan dipasangkan pada langit-langit *laga-laga*. Warna *tabia* didomi- nasi warna merah, putih, hijau, dan hitam. *Tirai* ter- diri atas dua jenis, yaitu *tirai cancang* sebanyak dua buah dan *tirai kolam* sebanyak satu buah. *Tirai can- cang* 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* asysar, 3 *rakaat* magrib, dan 4 *rakaat* isya. Sementara itu, *tirai kolam* dipasang di tengah langit-langit arena pertun- jukan atau *laga-laga*.

Berdasarkan pendapat di atas, penciptaan teater “Rumah Dalam Diri” memakai metode budaya Mi- nangkabau tersebut yang dinamakan dengan metode *paco-paco* yaitu menyusun serpihan peristiwa un- tuk dirajut menjadi satu kesatuan yang bernilai es- tetis. 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 da- lam berkarya. *Gagasan* atau sering disebut pula ide atau inspirasi adalah hal yang melandasi atau men- dorong seseorang untuk berkarya, baik berasal dari dalam (internal) atau luar dirinya (eksternal). Ga- gasan 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 bersi- fat abstrak bilamana belum diwujudkan ke dalam se- buah 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 tehnik 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 paku 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-masih 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, "filsafat 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 detil 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 detil 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 filling 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 acting, 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 untuk 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 tetapi

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. Kalaupun 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 Teksstur Pertunjukan Teater Wayang Padang Karya Wisran Hadi”. *Disertasi*. Surakarta: ISI. 2015.

Soedarso, “Kreativitas Seni Pertunjukan Indonesia”.  
*Seminar Internasional Seni Pertunjukan Indonesia*,  
Surakarta: STSI, 24-25 Juli 2001.

Yulinis. “Relasi Kuasa Dalam Dinamika Tari *Ulu Ambek* Pada Masyarakat Pariaman, Sumatera Barat”.  
*Disertasi*. Denpasar: Kajian Budaya Universitas  
Udayana. 2014.