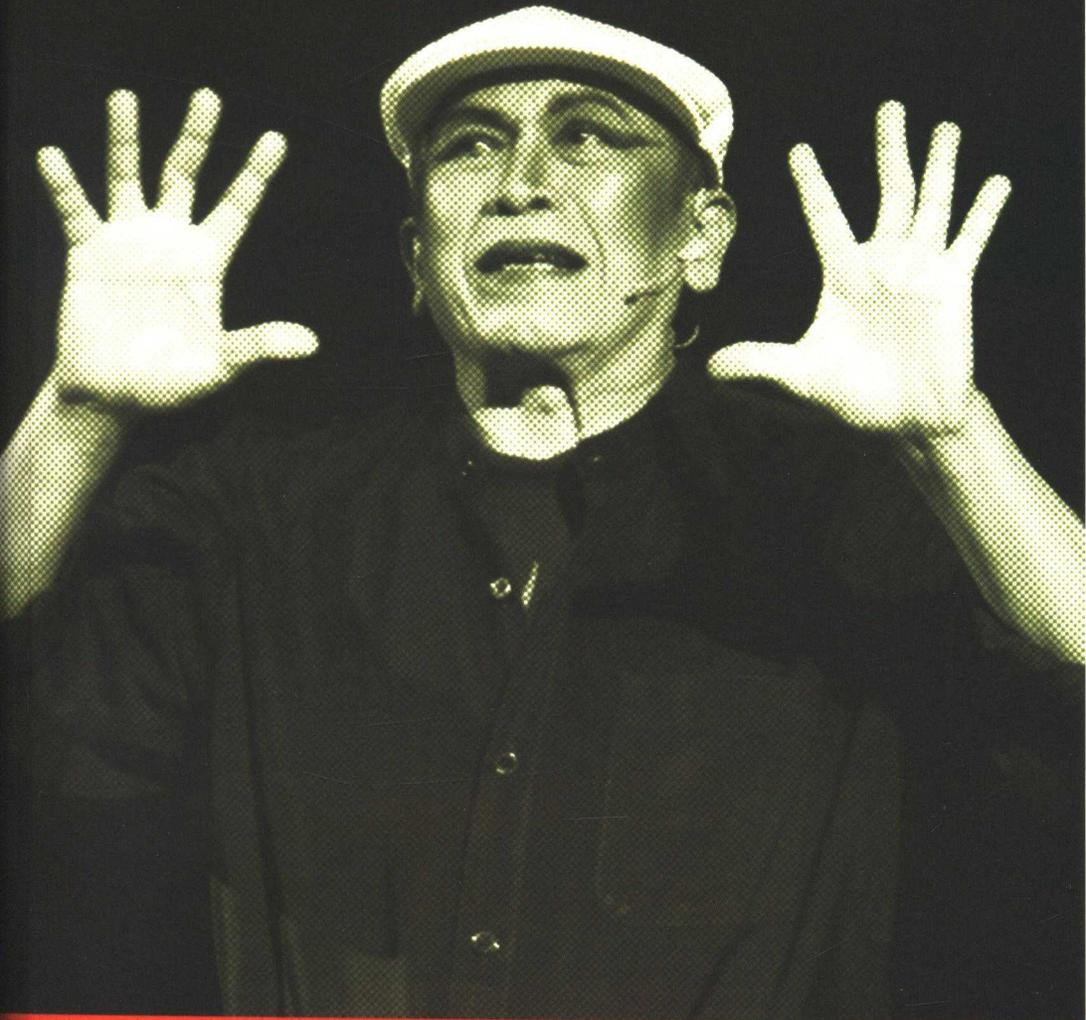


BENNY YOHANES

T E A T E R  
**PIKTOGRAFIK**



MIGRASI ESTETIK PUTU WIJAYA  
DAN METABAHASA LAYAR

T E A T E R  
**PIKTOGRAFIK**

MIGRASI ESTETIK PUTU WIJAYA  
DAN METABAHASA LAYAR

## **Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta**

### **Lingkup Hak Cipta**

#### **Pasal 2:**

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

### **Ketentuan Pidana**

#### **Pasal 72:**

1. Barangsiapa dengan sengaja atau tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

T E A T E R  
**PIKTOGRAFIK**

MIGRASI ESTETIK PUTU WIJAYA  
DAN METABAHASA LAYAR

BENNY YOHANES



Direktorat Kesenian  
Direktorat Jenderal Kebudayaan  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

**TEATER PIKTOGRAFIK:  
MIGRASI ESTETIK PUTU WIJAYA DAN METABAHASA LAYAR**

© *Benny Yohanes*

Hak cipta dilindungi undang-undang

**Penyunting**

Neneng Nurjanah, S.S.

**Perancang Sampul**

Rio Tupai

**Penata Letak**

Rio Tupai

**Foto Sampul**

Eva Tobing

Cetakan kedua, Desember 2018

Jakarta: Direktorat Kesenian, 2018

XIV + 392 Hal.; 15 x 23

ISBN: 978-602-5635-10-6



**Direktorat Kesenian**  
Direktorat Jenderal Kebudayaan  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

# DAFTAR ISI

PENGANTAR DAN UCAPAN TERIMA KASIH	VII
SEBUAH PENGANTAR	X
PENGANTAR DIREKTUR KESENIAN	XIII

---

<b>I. PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
• LATAR BELAKANG TEATER MODERN INDONESIA	1
<b>II. PERSPEKTIF PENAFSIRAN TERHADAP KARYA-KARYA PUTU WIJAYA</b>	<b>15</b>
• PERSPEKTIF TERDAHULU	15
• KERANGKA PEMIKIRAN	25
• DESKRIPSI TEORI PENELITIAN	29
<b>III. OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN</b>	<b>65</b>
• OBJEK PENELITIAN	65
• DOKUMENTASI PERTUNJUKAN SEBAGAI OBJEK PENELITIAN	68
• METODOLOGI PENELITIAN	72
• TAHAP ANALISIS DATA	75
• MODEL ANALISIS YANG DITERAPKAN	76
<b>IV. ANALISIS TEKSTUAL TEATER PERIODE LAYAR</b>	<b>81</b>
• KAJIAN ETIMOLOGIS DAN SEMANTIK	81
• ANALISIS TEKSTUAL PERTUNJUKAN TEATER PERIODE LAYAR	106
• SISTEM TRANSFORMABILITAS TANDA DALAM TEATER PERIODE LAYAR	113
• TUJUAN KOMUNIKASI TANDA TEATER PERIODE LAYAR	117
• TEATER PERIODE LAYAR SEBAGAI IDEOLOGI SENI PUTU WIJAYA	124

<b>V. ANALISIS MIGRASI ESTETIK TINGKAT FILOSOFIS</b>	<b>129</b>
• ONTOLOGI MIGRATIF: PUTU WIJAYA SEBAGAI SUBJEK FENOMENOLOGIS	130
... ONTOLOGI MIGRATIF PUTU WIJAYA DALAM PERSPEKTIF FENOMENOLOGI HEIDEGGERIAN	172
• REALISASI DASEIN: PUTU WIJAYA SEBAGAI SENIMAN TEATER MODERN	174
... REALISASI DASEIN PUTU WIJAYA MENURUT PERSPEKTIF FENOMENOLOGI HEIDEGGERIAN	224
• HUBUNGAN MIGRASI FISIK DAN MIGRASI IDENTITAS PUTU WIJAYA	227
• MAKNA FILOSOFIS TEATER PERIODE LAYAR	232
<b>VI. ANALISIS KREATIVITAS TEATER PIKTOGRAFIK</b>	<b>237</b>
• ANALISIS SOSIOLOGIS TEATER MODERN INDONESIA	240
• ANALISIS IDEOLOGIS TEATER MODERN INDONESIA	249
• ANALISIS TUJUAN KREATIVITAS PUTU WIJAYA	265
• ANALISIS SINTAGMATIS DAN PARADIGMATIS TEATER PERIODE LAYAR	274
<b>VII. MIGRASI ESTETIK TEATER PERIODE LAYAR DAN KEINDONESIAAN</b>	<b>301</b>
• MIGRASI SEBAGAI STRATEGI PRAKTIK BUDAYA	301
• MIGRASI ESTETIK SEBAGAI RESPON DAN PROTEKSI DALAM HABITUS TEATER	307
• POSISI ESTETIKA TEATER PERIODE LAYAR DALAM ARENA KEINDONESIAAN	315
• KAPITAL SIMBOLIK PUTU WIJAYA SEBAGAI SENIMAN INDONESIA	326
• SUBLIMASI BUDAYA SEBAGAI STRATEGI MENGINDONESIA	332
• ESTETIKA MIGRASI SEBAGAI IDENTITAS KEINDONESIAAN	338
<b>VIII. SIMPULAN</b>	<b>343</b>
• SINTESIS INTERPRETASI DAN TEMUAN TEORITIS	343
• SIMPULAN BERDASARKAN TEORI ANALISIS	50
• SIMPULAN BERDASARKAN TEORISASI SECARA <i>GROUNDED</i>	351
EPILOG	355
DAFTAR PUSTAKA	357
DOKUMEN ESAI YANG DITULIS PUTU WIJAYA	362
DOKUMEN WAWANCARA	363
DAFTAR SINGKATAN	380
GLOSARIUM	382
TENTANG PENULIS	387
INDEX NAMA	389

## PENGANTAR DAN UCAPAN TERIMA KASIH

Buku ini adalah upaya untuk menggali pemahaman dan pemaknaan terhadap realitas korelasional pertunjukan teater dalam dimensi tekstual, filosofis, dan kreativitas. Hal ini berkaitan dengan bagaimana sebuah model presentasi artistik memiliki korelasi dengan perjalanan migrasi dan penyerapan gejala sosial oleh seniman yang menempatkan posisi karya teater menjadi sebuah fungsi yang khas dalam melahirkan praktik kultural.

Penelitian ini menempatkan karya-karya “teater periode layar” sebagai salah satu manifestasi epistemik dan estetik dari pengalaman migrasi Putu Wijaya. Model analisis terhadap seni teater melibatkan sumber pemaknaan dan rujukan teoritik yang tidak tunggal. Penulis meyakini bahwa kreativitas pertunjukan teater-baik sebagai karya individual seniman maupun fungsi sosial sebuah pertunjukan-telah dikembangkan oleh sejumlah penggunaan bahasa lain yang bersumber dari pengalaman dan kesadaran filosofis, kekayaan idiomatik dan makna-makna semiotik yang dituangkan dari posisi kreatif, pilihan nilai, berdasarkan sikap budaya seniman.

Dalam upaya untuk menggali pemahaman dan pemaknaan yang lebih luas terhadap realitas korelasional dari pertunjukan teater Putu Wijaya periode layar, penelitian ini menerapkan sebuah model analisis untuk membaca keterhubungan antara tiga konteks utama dalam proses kreativitas seorang seniman teater. Tiga konteks utama tersebut adalah tekstual pertunjukan, latar belakang filosofis, dan tujuan kreativitas.

Untuk memahami keterhubungan tiga konteks utama itu, penulis menggunakan sejumlah teori. Teori-teori tersebut meliputi teori semiotika teater Kowzan-Elam (Sintaksis Tanda-Komunikasi Tanda), teori fenomenologi Heideggerian (*Subjek-Dasein*), teori sosiologi Pierre Bourdieu (*Habitus-Arena-Modal Simbolik*), dan *grounded theory* sebagai teori pembeding.

Hasil penelitian ini telah menunjukkan perluasan cara pemahaman terhadap keterhubungan antara subjek-seniman, makna karya-karyanya, serta posisi karya itu dalam sejarah. Hal itu menunjukkan bahwa penggunaan teori yang relevan dan memadai dapat menambah daya eksplorasi analisis dan konstruksi teoritik yang dapat dihasilkan oleh peneliti.

Namun demikian, penulis menyadari bahwa hasil penelitian atas karya teater Putu Wijaya ini baru menyangkut analisis terhadap sebagian kecil dari karya-karya seniman produktif ini. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi jembatan atau undakan dasar bagi penelitian yang lebih komprehensif. Sejumlah hasil analisis, temuan pendapat, dan konstruksi teori yang dihasilkan merupakan pendapat peneliti sendiri.

Dalam proses pendalaman hasil analisis, temuan pendapat, dan konstruksi teori, penulis mendapatkan berbagai masukan, pandangan, dan pertimbangan yang sangat berharga dari sejumlah pihak. Atas kontribusi yang besar ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dorongan, masukan, dan evaluasi kritis yang diberikan oleh: Prof. Dr. Hj. T. Fatimah Djajasudarma, Prof. Dr. Setiawan Sabana, MFA, Prof. Dr. H. Dadang Suganda, M.Hum, dan Dr. Lina Meilinawati Rahayu, M.Hum.

Pengalaman intelektual yang sangat berharga melalui diskusi yang hangat dan konstruktif, penulis dapatkan dari Prof. Yakob Sumardjo, Prof. Dr. Bambang Sugiharto, Dr. Yasraf Amir Piliang, dan Dr. Seno Gumira Ajidarma. Kepada mereka, penulis mengucapkan terima kasih atas sumbangan pemikiran guna menajamkan dan memperluas bagian-bagian terpenting dari isi buku ini.

Buku ini dapat diterbitkan berkat kepercayaan dan apresiasi yang diberikan oleh Komite Teater Dewan Kesenian Jakarta. Kepada Madin Tyasawan, Noviami Dewi, dan anggota Komite Teater DKJ, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas itikad dan inisiatifnya, sehingga penerbitan buku ini dapat terlaksana dengan baik.

Tentu seluruh hasil penelitian ini tidak dapat disusun dan ditulis, tanpa keterlibatan Putu Wijaya dan awak Teater Mandiri yang telah memberikan sumbangan dokumentasi pertunjukan dan materi penelitian

lain yang terkait. Penulis mengucapkan rasa simpati dan hormat yang tinggi atas seluruh kiprah, kreativitas, dan militansi Putu Wijaya dan Teater Mandiri yang berperan dalam membentuk dan memberi inspirasi bagi perkembangan dunia teater modern di Indonesia.

Akhirnya, penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberi manfaat dalam pengembangan wacana seni pertunjukan, khususnya dalam bidang riset seni teater modern, dan penguatan tradisi keilmuannya. Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini baru menawarkan sepinggal pengetahuan yang terbatas. Kritik, saran, perluasan, dan pendalaman yang datang dari pihak terkait, akan diterima dengan hati terbuka.

Bandung, Oktober 2013

**Benny Yohanes**

## SEBUAH PENGANTAR

Seperti halnya ritual, teater adalah perayaan pemanggungan yang sudah selalu ada dalam aktivitas setiap komunitas di mana pun juga. Teater merupakan bagian penting dari denyut kehidupan bersama. Dalam masyarakat tradisional umumnya, teater berkait erat dengan ritual: ritual selalulah “teatrical” dan teater adalah kepanjangan dari ritual, ungkapan dari kehidupan spiritual. Namun di antara komunitas yang berbeda, tentu fungsi dan makna spesifik teater berragam-ragam pula.

Di era modern, halnya menjadi berbeda. Seperti juga kesenian umumnya, teater menjadi bidang otonom tersendiri, terpisah dari religi. Ia seperti terpecah menjadi (sekurang-kurangnya) tiga. Pertama, pada titik yang paling intens ia menjadi “karya seni”, teater akademis alias komunikasi perenungan pribadi (pribadi penulis naskah, sutradara, aktor, dan penata panggung). Kedua, pada tingkat paling populis, ia menjadi teater rakyat, perayaan bersama komunitas yang bentuknya bisa bermacam-macam dari sekedar bercandaan, protes, kritik, pentas hiburan, cerita didaktis hingga perayaan ritual magis. Ketiga, di antara keduanya, yakni teater yang lebih pragmatis: teater yang merupakan siasat pergerakan seperti teater buruh, teater petani, teater para aktivis politik, teater sebagai terapi di rumah sakit, atau penjara dsb. Yang pertama berkembang menjadi sangat konseptual, reflektif, dan elitis; yang kedua seolah merupakan kelanjutan dari teater rakyat tradisional yang cair dan partisipatoris; yang ketiga, bentuknya sering kali tidak baku, *ad hoc*, arahnya pun sangat spesifik, terkait pada kepentingan-kepentingan tertentu saja, dan biasanya bersifat temporer. Kita hanya

akan melihat interaksi antara yang pertama dan kedua, teater akademis dan teater rakyat.

Persoalannya adalah di satu pihak, teater modern yang reflektif itu berkembang semakin canggih dan dianggap lebih tinggi melalui teoretisasi tak berkesudahan atas hakekat dirinya, sehingga pengertian filosofis “teater” itu sendiri terus menerus dieksplorasi, disangkal, dan diperbaharui. Di pihak lain, teater rakyat yang relatif lebih stabil cenderung dianggap mentah, masih kasar (*rough theatre*, kata Peter Brook) dan reflektivitasnya tak cukup mendalam. Dilemanya adalah teater modern yang akademis itu memang canggih dan mendalam, tetapi menjadi teramat elitis, dan hanya dimengerti segelintir orang, hanya komunikatif bagi mereka yang memahami wacana teoretis di belakangnya. Sementara teater rakyat, kendati segala kesederhanaannya, sebenarnya merupakan bentuk teater yang paling vital dan tak lekang jaman; teater yang memiliki fleksibilitas, intimitas dan komunikabilitas luar biasa; teater yang khazanah propertinya tanpa batas (tepung bisa menjadi bedak, sapu bisa menjadi tombak, dst.); yang keulgaran dan obsenitasnya bisa menjadi gelak tawa; yang secara mengejutkan isinya bisa anti-otoritarian, anti pretensi, bahkan bisa anti-tradisionalitas itu sendiri. Bukan kebetulan karenanya, bila –ironisnya- berbagai bentuk teater rakyat justru menjadi acuan tak habis-habisnya bagi dunia teater modern akademis. Meyerhold –teman Chekov dan Stanislavski- justru belajar banyak dari dunia sirkus; Brecht terinspirasi Cabaret; Artaud mendapat inspirasi dari teater rakyat Bali, Brook mengambil inspirasi dari banyak ritual etnik, dsb. Di Indonesia, WS. Rendra, Arifin C.Noer, Sardono W. Kusumo misalnya, banyak mengambil inspirasi dari teater rakyat pula (ludruk, kasidah, lenong, cak, dsb).

Kini bentuk-bentuk teater modern di dunia Barat sendiri seperti telah kehabisan daya eksploratifnya (maka istilah “matinya teater” sering terdengar), sementara pasar citraan visual elektronik dari industri hiburan semakin menggerogoti dan menggilas kehidupan teater pula. Maka demi menggali kembali vitalitas dan kemungkinan baru untuk berteater pada zaman ini, kiranya penting melihat korelasi lebih diskursif dan rinci antara teater akademis dan teater rakyat tadi, terutama dari konteks kultural non-Barat yang masih menyimpan potensi amat kaya. Di dalamnya yang perlu diperhatikan adalah dialektika antara “isi” dan “bentuk”; antara persoalan aktual zaman atau konteks eksistensial di satu pihak dengan tantangan pencarian bentuk yang tepat untuk mengartikulasikan

persoalan eksistensial itu di pihak lain. Dalam kerangka akademis di dunia Barat pun kemunculan bentuk-bentuk teater seperti “Teater Absurd” (Ionesco) atau “Teater Kekerasan” (Artaud) misalnya, didorong oleh persoalan eksistensial saat itu seperti situasi pasca Perang Dunia di mana manusia semakin sulit untuk saling memahami dan berkomunikasi; atau betapa bahasa tak lagi memadai untuk mengungkapkan gejala persoalan batin manusia yang terdalam. Artinya, ini bukanlah sekedar kegenitan mencari orisinalitas artistik atau pun kekhasan identitas kultural, melainkan persoalan eksistensial baru menuntut bentuk ungkapan baru atau sebaliknya, bentuk-bentuk (lokal) tertentu memungkinkan artikulasi baru yang lebih tepat atas persoalan eksistensial aktual. Indonesia masih menyimpan amat banyak kemungkinan untuk mengeksplorasi korelasi dialektis macam itu. Penggalan inspirasi tradisi untuk teater akademis pun telah banyak dilakukan oleh para tokoh macam Rendra, Arifin C. Noer, Putu Wijaya, Teguh Karya, Ikranegara, Nano Riantiarno, dsb. Masalahnya sering kali terletak pada pewacanaan teoretis diskursif atas karya-karya mereka pada tingkat akademisnya yang umumnya sangat lemah dan miskin. Sebetulnya berbagai tulisan sporadis tentang mereka memang sudah banyak. Tapi ini bukan hanya perkara keterampilan verbalisasi, melainkan soal kecanggihan kemampuan analitik yang bobot akademisnya tinggi dan mendalam.

Buku karya Benny Yohanes yang mengkaji karya Putu Wijaya ini adalah salah satu upaya paling cemerlang yang berhasil memenuhi kebutuhan itu. Buku yang adalah disertasi doctoral ini prosedur keilmiahannya ketat, tilikannya mendalam, horison diskursifnya sangat luas. Buku-buku seperti inilah yang diperlukan untuk membangun kerangka wacana teoretik khas teater Indonesia untuk masa depan. Selamat membaca.

**Prof. Dr. Bambang Sugiharto**

## PENGANTAR DIREKTUR KESENIAN

Penerbitan buku-buku seni teater yang bermutu masih tergolong rendah di Indonesia. Karena itu produktivitas menulis oleh kalangan pegiat seni teater, akademisi dan peneliti seni teater harus terus didorong. Kreativitas seni teater juga memerlukan rangsangan wacana, untuk memperluas horison pengetahuan seninya. Hal demikian tentu akan berdampak positif pada proses produksi pengetahuan, khususnya dalam bidang ilmu humaniora.

Hasil kreativitas seni teater yang dilakukan oleh para seniman teater perlu dikaji secara intensif dan terfokus, dengan melibatkan penggunaan metodologi yang teruji secara konseptual. Buku yang ditulis oleh Benny Yohanes ini merupakan upaya untuk mengkaji hasil kreativitas teater dari salah satu maestro seni teater modern Indonesia, Putu Wijaya. Karya-karya teater yang dikaji dalam buku ini meliputi karya-karya Putu Wijaya yang secara khusus menggunakan visualisasi layar besar sebagai medan utama pertunjukan, yang disebut oleh Benny Yohanes sebagai Teater Periode Layar. Studi ini menggali apa yang disebut dengan estetika migrasi.

Menurut temuan penulisnya, Estetika Migrasi Teater Periode Layar dicirikan oleh model presentasi teater visual, dengan menonjolkan peristiwa multi-fokus, permainan citra-citra surealistik, gambar yang multi-bingkai, amplifikasi dan polifoni bunyi sebagai struktur laten narasi meditatif, serta penampakan figur figur distortif yang tidak bersifat antroposentrik tapi lebih atavistik.

Dalam kajian Benny Yohanes, hal-hal yang digali oleh Putu Wijaya dalam Teater Periode layar ini ditujukan untuk menemukan tradisi internal seniman, untuk menemukan bahasa estetika personal” Putu Wijaya; menemukan sebuah “esensi etnik” yang tidak harafiah dengan cara mentransendensi ungkapan-ungkapan stereotipnya.

Kajian karya seni secara terfokus dan intensif seperti yang ditulis oleh Benny Yohanes ini penting dalam konteks penelitian budaya, agar wilayah kajian ini dapat membangun tradisi akademik yang lebih spesifik dan progresif, dengan memanfaatkan perkembangan ilmu-ilmu budaya yang saat ini berkembang. Hal demikian sangat penting dilakukan di tingkat institusi akademik, agar penelitian dalam konteks kajian budaya tidak dihadapkan pada situasi simplifikasi atau improvisasi teori.

Direktorat Kesenian mendukung pencetakan buku ini dengan maksud untuk dapat turut mendorong proses distribusi pengetahuan, khususnya di kalangan pegiat seni teater, praktisi dan akademisi seni, serta masyarakat akademik yang lebih luas, untuk mengembangkan peranan ilmu humaniora. Peranan ilmu humaniora menjadi penting untuk memberikan invensi dan humanisasi pengetahuan, yang secara kualitatif membantu kemampuan reflektif manusia untuk menghadapi abad ke 21 yang ditandai oleh berbagai disrupsi. Kami berharap kehadiran buku ini dapat menjadi stimulan bagi tujuan di atas.

Jakarta, 1 Desember 2018  
Direktur Kesenian

**Dr. Restu Gunawan, M.Hum.**

# PENDAHULUAN

---

## LATAR BELAKANG TEATER MODERN INDONESIA

---

Teater Modern di Indonesia telah melalui sejumlah periode di antaranya Periode Kolonialisasi Jepang tahun 1940-1950-an; Periode Demokrasi Liberal tahun 1950-1960-an; Periode Orde Baru I tahun 1960-1970-an; Periode Orde Baru II tahun 1980-1990-an (Sumardjo, 1992). Penelitian yang pernah dilakukan pada tahun 2002 oleh penulis adalah mengidentifikasi perkembangan selanjutnya meliputi Periode Pascaorde Baru tahun 1990 s.d 2000-an dan Periode Pascareformasi tahun 2000 s.d 2010-an.

Setiap periode yang berlangsung sekitar sepuluh tahunan-kecuali periode Kolonialisasi Jepang yang berlangsung lebih pendek-ditandai sejumlah ciri estetika yang khas. Secara internal, ciri-ciri estetika tersebut merupakan upaya kreatif para peteater dalam menggali medianya. Secara eksternal, pencarian estetika teater yang khas itu, merupakan respon, baik secara realistik atau idealistik, adaptif maupun konfrontatif, mengungkapkan sikap ideologis maupun sikap akademis terhadap situasi sosial-politik yang mempengaruhinya.

Goenawan Mohamad mengidentifikasi sejumlah kecenderungan dasar dari setiap periode (2011: 81). Tendensi dasar tahun 1930-an, menurut Mohamad, seniman teater dan penulis lakon memilih orientasi dan referensi kebudayaan tinggi. Lakon-lakon Sanusi Pane dan Yamin

yang dialognya bersifat “susastra”, aksennya mengarah ke penampilan histrionik, arenanya terlalu sempit untuk spontanitas adalah contoh kecenderungannya (2011: 81).

Tahun 1940-an, sandiwara-sandiwara yang ditulis dan dipanggungkan di masa Jepang, menurut Mohamad, telah melakukan semacam *embourgeoisement* para tokoh lakon. Namun lakon-lakon yang ditulis oleh Usmar Ismail, Utuy T. Sontani, Kirdjomulyo, atau Nasyah Djamin, dipandang Mohamad tetap dalam “tradisi teater yang tertib” dan masih merupakan teater “orang sekolahan” (2011: 82).

Memasuki periode tahun 1950-an, ditandai oleh diterbitkannya *Surat Kepercayaan Gelanggang*, menurut Mohamad, heterogenitas budaya sangat kurang ditampilkan. S. Takdir Alisyahbana menawarkan gagasan untuk mengadakan kolektivitas baru dari bermacam ragam kolektivitas yang ada. (2011: 100). Sukarno, seorang nasionalis, menurut Mohamad, secara tersirat berniat ke arah “unifikasi” kebudayaan. Mereka sibuk dengan hasrat akan pengakuan internasional untuk merumuskan diri sebagai bangsa (2011: 100).

Tahun 1955, Akademi Teater Nasional Indonesia (ATNI) didirikan oleh Usmar Ismail dan Asrul Sani. ATNI melahirkan tokoh-tokoh teater seperti Teguh Karya, Pramana Padmodarmaya, Wahyu Sihombing, dan Kasim Ahmad.

Pengaruh ATNI memunculkan suatu corak “teater kamar studi” (Mohamad, 2011: 96). Periode ini ditandai banyaknya pementasan lakon terjemahan. Menurut Mohamad, lakon-lakon terjemahan itu tidak lahir, tumbuh dan membentuk diri melalui sejarah pergaulan dengan suatu publik yang telah mengaktualisasi diri. Teater modern masih bersifat elitis (2011: 97).

Memasuki tahun 1960, Ayip Rosidi tampil menjadi juru bicara untuk generasi seniman setelah *Surat Kepercayaan Gelanggang*. Ayip Rosidi merumuskan pemahaman kebudayaan nasional Indonesia sebagai kebudayaan yang berkembang dari kebudayaan daerah yang sudah tumbuh dan berakar serta pengaruh yang sudah merasuk menjadi milik sendiri (Mohamad, 2011: 101). Menurut Mohamad, inilah periode di mana pluralitas kebudayaan di Indonesia mulai dihargai, meskipun cara pandang terhadap pluralitas itu masih semata-mata berdasarkan pluralitas daerah (2011: 102).

Tahun 1968, Rendra mementaskan *Bip Bop* yang mengekspresikan “isi” dalam imaji-imaji, yang dibangun dalam suasana, dengan gerak, bunyi, nyanyi, keheningan (Mohamad 2011: 79). Pertunjukan yang disebut Mohamad sebagai “teater mini-kata” dipahaminya sebagai kesadaran akan keterbatasan dunia verbal menghindarkan diri dari kecerewetan kata-kata langsung menggambarkan suatu situasi (2011: 80).

Setelah Rendra, tahun 1970 Arifin C. Noer mementaskan *Kapai-Kapai*, merupakan persenyawaan disiplin artistik teater “orang sekolahan” dan unsur-unsur dinamis dari lenong (Mohamad, 2011: 82). Mohamad mengidentifikasi unsur-unsur majemuk yang dipadukan oleh dramaturgi gaya Arifin, meliputi simbolik kental dikontraskan dengan dialog “urakan” yang mempermainkan *sense* dan *nonsense*, absurditas dari kenyataan sehari-hari, humor dan asosiasi-asosiasi yang bersifat lokal (2011: 82-86).

Tahun 1973, Putu Wijaya menulis lakon *Aduh*. Mohamad menandai bahwa pengarang hanya menyajikan sebagian dari karya itu, seperti hanya menyediakan sebuah sel telur yang menunggu dibuahi (2011: 71). Mohamad melihat kecenderungan tersebut sebagai upaya melepaskan drama dari kedudukannya “hanya” sebagai bagian dari kesusastraan. Naskah *Aduh* adalah kerangka suatu situasi, bukan cerita tentang situasi. Lakonnya bersahaja, berangkat dari peristiwa sepele (2011: 76).

Mohamad berpendapat bahwa *Aduh* tumbuh dari pengalaman teater yang konkret dengan pentas, dengan kelompok dalam latihan dan pemanggungan, dengan publik. Dan inilah yang membedakan riwayat pertumbuhan lakon-lakon mutakhir dari lakon-lakon Indonesia sebelumnya. Teks itu merupakan naskah sutradara yang mengungkapkan gaya dan ditulis dengan niat diproduksi sesegera mungkin (Mohamad, 2011: 76-77).

#### • FENOMENA MIGRASI

DALAM periode Orde Baru I dan II, meliputi masa sekitar dua puluh tahun lebih, para peteater modern Indonesia telah mencoba dan menawarkan sejumlah konsep pemanggungan baru. Sungguhpun periode ini ditandai oleh sistem pemerintahan yang sentralistik dan otoriter; dengan konsentrasi kekuasaan dikontrol oleh kekuatan militeristik secara meluas, teater modern Indonesia justru melahirkan banyak kemungkinan berekspresi.

Periode ini juga ditandai oleh satu fenomena budaya yang khas, yaitu "fenomena migrasi". Para seniman teater modern, yang semula tinggal di sejumlah kota propinsi, melakukan perpindahan fisik dari kota asalnya, dan menetap di ibukota, Jakarta. Migrasi fisik ini sekaligus merupakan bentuk migrasi budaya. Lahirnya bentuk-bentuk ekspresi teater di tempat tinggal yang baru, merupakan penemuan dan strategi kreativitas yang dipilih senimannya menjadi bentuk praktik kultural yang baru.

Rendra, yang semula tinggal di Yogya, di penghujung tahun 70-an berpindah ke Jakarta. Perpindahan ini menegaskan perubahan gaya dan orientasi seni teaternya, yang secara implisit mencerminkan migrasi epistemik senimannya. Rendra menggunakan idiom tradisi untuk mengadopsi gaya pemanggungan dari lakon-lakon dunia. Pilihan untuk mengadopsi idiom tradisi sebagai media ungkap tema-tema lakon modern, merupakan pilihan epistemik dan strategi estetik yang diambil Rendra untuk menggali kemungkinan tradisi menjadi semacam komutasi estetik antara transendensi tradisi dan *logos* kemodernan dengan aksen dan sentuhan artistik pribumi.

Migrasi Rendra diikuti oleh sejumlah seniman lain, seperti Arifin C. Noer dan Putu Wijaya. Kedua seniman teater ini juga melakukan migrasi, dari Yogya ke Jakarta. Di Jakarta, Arifin mengadopsi dan memodifikasi idiom teater *lenong* sebagai estetika teater baru. Putu Wijaya, mengubah model narasi teater yang semula bernuansa realistik menjadi metaforik. Teater Putu Wijaya banyak mengangkat konflik manusia urban (Jakarta) dengan gambaran yang eksplosif dan penuh distorsi. Dari perubahan ini, Putu Wijaya melahirkan manifesto teaternya yang terkenal, yaitu "teater teror mental" (Kresna, 2001).

Goenawan Mohamad menyatakan bahwa perubahan gaya pemanggungan yang dilakukan oleh Arifin C. Noer dan Putu Wijaya itu sebagai kecenderungan buat mengintimkan lakon pada totalitas teater (2011: 73). Naskah lakon yang ditulis kedua dramawan itu disebut Mohamad sebagai "naskah sutradara". Penciptaan teater dikembalikan kepada arti penciptaan yang asasi, yaitu sutradara memberi bentuk, mengembangkan kesatuan, mengungkapkan suatu gaya (2011: 75).

Selanjutnya Mohamad menyatakan bahwa kebutuhan untuk memilih suatu gaya disebabkan karena teater mutakhir mengarahkan diri untuk memperoleh respon langsung dari publik (2011: 90). Teater modern berhadapan dan berbicara dengan publik yang lebih spesifik. Mohamad, dengan mengutip pendapat Boen S.Oemarjati, menegaskan

bahwa dengan mengambil dinamika teater rakyat, teater mutakhir kita menghilangkan batas yang kaku yang memisahkan publik dengan proses lakon (2011: 91). Teater menjadi konkret karena ia memilih publik yang konkret, dari mana, dan dengan siapa ia tumbuh (2011: 104).

Mohamad juga memberi gambaran bahwa kecenderungan di atas dipengaruhi oleh konsep kebudayaan yang melatarbelakangi alasan penciptaan. Konsep kebudayaan yang dianut oleh para dramawan mutakhir cenderung pada sikap populis. Keindonesiaan adalah suatu mozaik dari “ekspresi-ekspresi minoritas”. Ludruk, lenong, ketoprak, juga teater Indonesia modern, semuanya pada hakikatnya adalah teater-teater “minoritas” (Mohamad, 2011: 103). Teater-teater minoritas itu dipandang memiliki kedudukan yang sama. Kekontemporeran bisa datang dari dusun maupun datang dari pinggiran kota. Mereka mewakili satu kenyataan sejarah dan masyarakat secara bersama-sama (Mohamad, 2011: 105).

Sikap populis yang diarahkan pada cara melihat kebudayaan Indonesia sebagai sebuah mozaik, bersumber dari penghargaan yang lebih terbuka terhadap seni daerah. Putu Wijaya menggambarkan dorongan berkreasi yang bersumber dari nilai-nilai seni daerah sebagai kelahiran “Tradisi Baru” (1997: 12).

- **PERAN TAMAN ISMAIL MARZUKI (TIM)**

Dalam konteks kelahiran “Tradisi Baru”, baik Mohamad (2011: 105) dan Wijaya (1997: 11) menunjuk pengaruh penting berdirinya Taman Ismail Marzuki (TIM) dan peran Dewan Kesenian Jakarta (DKJ) serta Pusat Kesenian Jakarta (PKJ). Putu menilai kehadiran TIM sebagai tempat “pertemuan seni daerah dan seni nasional” (1997: 10). Mohamad menggambarkan peran DKJ dan PKJ sebagai fasilitator untuk menjadi semacam pasaran bersama teater (2011: 104).

Taman Ismail Marzuki (TIM) yang berdiri tahun 1968 adalah tempat kesenian tradisional, kesenian rakyat serta kesenian kontemporer hadir bersama-sama (Wijaya, 1997: 343). Menurut Putu Wijaya, TIM menjadi tempat mempopulerkan dan menyehatkan kembali berbagai cabang kesenian tradisional, seperti lenong, wayang, samrah, arja, gambuh, cokek, debus, makyong, mamanda, ludruk, ketoprak, dagelan mataram, sandiwara Mis Cich, dombret, gambang kromong, tanjidor, Srimulat (1997: 343-344).

Wijaya meyakini, bahwa TIM telah menumbuhkan iklim untuk mempergunakan atau menggali jiwa dan bentuk kesenian tradisional dalam karya-karya baru. Wijaya mengungkapkan sejumlah contoh. Salah satunya, tahun 1967, Rendra menampilkan teater mini-kata *Bip-Bop* sebagai upaya membebaskan teater dari dominasi naskah. Dilanjutkan dengan pementasan *Kasidah Barzanji* yang diilhami dari seni kasidahan. Kemudian Rendra sendiri muncul dalam pertunjukan *Macbeth* menggunakan kostum Jawa, gamelan serta struktur pengadeganan ketoprak (1997: 344-345).

Awal tahun 70-an, Teguh Karya mementaskan lakon *Djayaprana* dengan memasukkan unsur Bali; memainkan *Macbeth* (Shakespeare) memakai kostum Batak, dan *Perkawinan Darah* (Garcia Lorca) yang mencoba mengolah randai. (1997: 344) Arifin C. Noer mementaskan *Mega-Mega* tahun 1968 di TIM yang "dimainkan dengan stilisasi dan topeng". Pementasan *Dongeng dari Dirah* oleh Sardono W. Kusumo meramu kembali teater Bali dalam kemasan kontemporer (Wijaya 1997: 345).

Selanjutnya Wijaya menjelaskan, melalui kehadiran TIM, hubungan seni kontemporer dengan seni tradisi berkelanjutan akrab dan hal tersebut telah mendorong teater kontemporer Indonesia melakukan eksplorasi. Wijaya menggambarkan sejumlah fenomena yang sejalan di sejumlah daerah, seperti Wisran Hadi dari Padang menggali randai; Akhudiati di Surabaya menggali kentrungan; Ikranagara mencoba memasukkan unsur teater Bali; Vredi Kastam Marta dan Noorca Marendra mengolah mistik dan kebatinan Jawa (1997: 345).

Wijaya juga menegaskan di Ujung Pandang ada Aspar Paturusi mengolah budaya daerahnya. N. Riantiaro mencoba pertunjukan musikal. Suyatna Anirun serta penulis lakon, Saini KM menampilkan budaya Sunda. Juga muncul Teater Dinasti Yogya mengangkat gamelan dan Teater Gandrik mengolah gaya *sampakan*, sedangkan Teater Mandiri memacu tontonan dan unsur seni rupa ke atas pentas atau naskah, yang merupakan refleksi dari latar belakang Bali saya (Putu Wijaya-pen.) (1997: 345).

Persinggungan dengan seni tradisional oleh para seniman modern kala itu, telah semakin menyadarkan seniman untuk menggali bentuk dan jiwa teater tradisional atau rakyat. Hal demikian membuat Teater modern Indonesia telah memiliki referensinya sendiri sebagai "tradisi baru" (Wijaya, 1997: 346-347). Menurut Wijaya, tidak hanya di dalam teater "tradisi baru" lahir. Juga di dalam seni rupa, sastra, tari, dan

musik muncul hal yang sama (1997: 346). Karya-karya yang telah ikut melahirkan “tradisi baru” itu antara lain karya-karya Sutardji dan Danarto di dalam sastra, karya Sardono dan almarhum Churiah Adam (Huriah Adampen) dalam bidang tari, karya AL Suwardi dan Slamet Abdul Syukur dalam musik, karya-karya seni rupa baru dalam seni rupa (Wijaya, 1997: 350).

Wijaya menjelaskan bahwa tradisi baru adalah bagian pergeseran nilai dalam perkembangan seni daerah dan seni nasional. Pergeseran tersebut diyakini Wijaya akan melahirkan sebuah peta kesenian baru yang dapat dipakai sebagai referensi untuk menilai kesenian Indonesia. Tradisi baru menjadi pembebasan bagi seni daerah, sekaligus seni nasional, dari dikotomi antara seni nasional dan seni daerah (1997: 13).

Menurut Wijaya, “Tradisi Baru” adalah citra Indonesia dalam drama modern Indonesia (1997: 349). Di dalam “tradisi baru”, citra teater Barat, citra teater tradisional dan citra teater rakyat, saling melengkapi. Proses interaksi tak pernah selesai. Semuanya sah. Kebulatan semua itulah “Teater Indonesia” (Wijaya, 1997: 349). Selanjutnya, kebulatan itu akan menjadi tradisi baru lagi—“Tradisi Masa Depan”. Itulah yang kelak kita namakan “Citra Indonesia”. Wijaya meyakini bahwa baginya citra Indonesia adalah pengertian yang bergerak dan selalu aktual (1997: 349).

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat diasumsikan tujuan dari proses migrasi sejumlah seniman yang berpindah dari kota propinsi menuju ibukota, Jakarta. Jakarta, sesudah pemulihan dari kekacauan pasca peristiwa G-30-S/PKI, dianggap sebagai ruang pertemuan lintas budaya. Dalam fungsi seperti itu, Jakarta adalah lokus untuk kelahiran kembali tradisi dalam bingkai identitas keindonesiaan. Peran TIM sebagai laboratorium, bengkel, dan sekaligus pasar, telah melahirkan puncak-puncak kesenian yang baru. Sesuatu yang memiliki akar pada tradisi, tetapi juga mengekspresikan aspirasi kontemporer (Wijaya, 1997: 350).

#### • PUTU WIJAYA DAN MIGRASI

Perpindahan latar sosial seniman yang merupakan fenomena migrasi fisik pada awal tahun 70-an, merupakan stimulasi eksternal untuk mengubah pandangan epistemik dan penemuan gaya estetik seniman dalam berkarya. Dari Yogyakarta, migrasi fisik dilakukan oleh WS Rendra, Arifin C.Noer, Putu Wijaya, juga Goenawan Mohamad, Rudjito, Danarto,

Amak Baldjun, dan Chaerul Umam. Dari Solo penari Sardono W. Kusumo. Dari Cirebon dramawan N. Riantiarno. Dari Bandung di antaranya Ayip Rosidi, Remy Silado, Iwan Simatupang, penyair Sutardji Calzoum Bachri, dan Abdul Hadi WM.

Migrasi fisik tidak selalu menjadi sebab awal bagi perubahan orientasi epistemik dan perubahan estetik pada karya senimannya. Sejumlah seniman yang turut serta melahirkan “tradisi baru” tetap memilih tinggal di kota propinsi. Di Padang muncul Wisran Hadi dan penari Huriah Adam. Di Surabaya Basuki Rachmat dan Akhudiat. Di Bandung, Suyatna Anirun dan Saini KM. Di Yogya, Bakdi Sumanto dan Emha Ainun Nadjib. Ini berarti, pergeseran orientasi epistemik dan estetik seniman dapat terjadi tanpa disebabkan oleh migrasi fisik. Pergeseran orientasi epistemik dan estetik menunjukkan perubahan kualitatif dalam kehidupan mental dan kognitif seniman, dan perubahan itu tidak selalu dilatarbelakangi perubahan latar fisik yang bersifat kontras dengan kehidupan sosial sebelumnya.

Namun demikian, migrasi fisik telah berfungsi sebagai akselerator perubahan epistemik dan estetik. Dalam konteks Putu Wijaya, migrasi fisik telah mempercepat kesadaran seniman terhadap perubahan ruang, waktu dan kondisi. Perubahan itu membentuk sikap dan pilihan baru dalam merumuskan pandangan epistemik dan sikap estetikanya. Perjalanan migrasi Putu Wijaya dari Tabanan-Yogyakarta-Jakarta, memperlihatkan migrasi sebagai rangkaian perubahan praktik estetik. Dalam kesinambungan perubahan itu, penulis menilai estetika Putu Wijaya sebagai estetika migratif.

Migrasi estetik adalah upaya memahami migrasi sebagai praktik estetik atau melihat estetika sebagai kategori migratif (Durrant & Lord, 2007: 11). Migrasi estetik menggambarkan sejumlah proses “menjadi” melalui transisi pengalaman. Transisi pengalaman itu diwujudkan melalui cara pemahaman, cara berkreasi dan cara hidup yang baru (Durrant & Lord, 2007: 12). Pengalaman estetik dalam ruang migrasi adalah perpindahan sinambung antara kesadaran internal dan pengaruh eksternal; melibatkan dimensi afektif dan kognitif (Durrant & Lord, 2007: 15).

Perjalanan migrasi Putu Wijaya dari Tabanan-Yogyakarta-Jakarta adalah gambaran “proses menjadi” (*process of becoming*) melalui sejumlah transisi pengalaman. Transisi pengalaman itu dicerminkan oleh sejumlah naskah drama dan pertunjukan teaternya. Dalam setiap karya yang menandai tahap transisi itu, dimensi afektif dan kognitif senimannya ikut terlibat. Keterlibatan afektif dan kognitif itu menandai perubahan

pengalaman estetik dalam setiap ruang migrasi yang dialami. Perubahan pengalaman estetik itu terbangun dari dua sisi, yaitu kesadaran internal dan pengaruh eksternal.

Berikut ini matrik ringkas perjalanan migrasi Putu Wijaya, menandai perubahan kesadaran internal dan pengaruh eksternal yang tercermin dalam naskah drama dan pertunjukan teaternya.

**GAMBAR 1.** Matrik Hubungan Migrasi Fisik, Epistemik dan Estetik pada Karya Teater Putu Wijaya

1	1965	Bali - Yogyakarta	Sosial-Realisme	Komedi Plot Linear Diksi Kolokial Karakter Realistik	DALAM CAHAYA BULAN (1965) ORANG ORANG MALAM (1966) TAK SAMPAI TIGA BULAN (1966)	
2	1967	Bali - Yogyakarta	Psikologis- NonRealisme	Tragedi Plot Linear Diksi Ekspresionistik Karakter Realistik-Symbolik	LAUTAN BERNYANYI (1967) MATAHARI PENGHABISAN (1970) BILA MALAM BERTAMBAH MALAM (1970)	
3	1969 1973	Yogyakarta - Jakarta	Sosial Politik-NonRealisme	Komedi Tragik Plot Sirkular Diksi Trivial Urban Karakter Anonim	ADUH (1973-75) DAG DIG DUG (1976) ANU (1976) EDAN (1977) HUM PIM PAH (1977)	DOR (1982) BLONG (1983) TAI (1983) FRONT (1985)
4	1975	Jakarta	SosialPolitik-NonRealisme	Proto Teater Rupa Non Realisme Non Cerita/plot Non Dialog Non Karakter	LHO (1975) ENTAH (1975) NOL (1975)	
5	1985	Jakarta -Madison	Sosial-Teatricalisme	Konsep 'tontonan' Karakter Alienasi Diksi Kolokial Urban	LOS (1985) AUM (1985) GERR (1986)	ZAT (1986) AIB (1988)
6	1989	Jakarta -Illinois	Sosial Politik-MetaRealisme	Teater Rupa non layar Non Cerita/Plot Non Dialog Non Karakter	YEL (1989) BOR (1990)	
7	2000 2003	Jakarta- Tokyo	Sosial Politik-Teatricalisme	Teater Periode Layar Plot Linear Diksi Urban Karakter Alienasi Ruang Majemuk	The Coffin...(2000) LUKA (2002) WAR (2002) NGEH (2003)	

8	2004	Jakarta-Cairi-Praha-Bratislava	Identitas: MetaRealisme	Teater Rupa layar Non Cerita/Plot Multi-media Non Karakter	ZERO (2004) ZOOM (2004) JANGAN MENANGIS INDONESIA (2004)
9	2006	Jakarta	Moralitas: NonRealisme	Komedi Tragik layar Plot Linear Diksi Urban Karakter Individual	ZETAN (2006)

Dari matrik di atas dapat ditandai sejumlah momen transisi dalam perjalanan migrasi fisik Putu Wijaya, yang dicerminkan oleh perubahan orientasi estetik dan implikasi estetik dalam sejumlah karya drama dan pertunjukan teaternya. Tabel 1.2 menggambarkan karya-karya Putu Wijaya yang menandai pergeseran epistemik dan estetik sebagai bentuk pengalaman 'in between' dari setiap tahap migrasi.

GAMBAR 2. Tabel Karya-karya Representatif Putu Wijaya dalam Migrasi Bali-Yogya-Jakarta

No	Tahap Migrasi	Judul Karya/Tahun
1	Bali-Yogyakarta	<i>Dalam Cahaya Bulan</i> (1965)
2	Yogyakarta	<i>Lautan Bernyanyi</i> (1967)
3	Yogyakarta-Jakarta	<i>Aduh</i> (1973-75)
4	Jakarta	<i>Lho</i> (1975)
5	Jakarta-Madison	<i>Gerr</i> (1986)
6	Jakarta-Illinois	<i>Yel</i> (1989)
7	Jakarta-Tokyo	<i>The Coffin...</i> (2000)
8	Jakarta-Cairi-Praha-Bratislava	<i>Zero</i> (2004)
9	Jakarta	<i>Zetan</i> (2006)

Fenomena migrasi Putu Wijaya memperlihatkan kaitan dengan dua hal. Pertama, munculnya sejumlah cara baru pengungkapan estetika teater; kedua, cara baru pengungkapan estetik itu mengindikasikan kaitan dengan upaya merumuskan orientasi kebudayaan dan keindonesiaan senimannya. Cara baru pengungkapan estetika teater sebagai strategi artistik, dipandang sebagai responsi dan reposisi baru bagi praktik kulturalnya. Tujuan personal penciptaan yang baru tumbuh seiring dengan perubahan pengalaman sosial yang diserap seniman. Pengalaman sosial yang dikonstruksi secara epistemik dan disublimasi secara estetik,

berfungsi sebagai modal budaya untuk merumuskan identitas dan citra keindonesiaan di dalam karyanya.

- FOKUS PENELITIAN

Penelitian ini menjelaskan hubungan dialektis dari sebuah hasil kreativitas teater yang terbentuk dari pengalaman migrasi fisik dan migrasi epistemik senimannya. Dalam kasus migrasi Putu Wijaya, perpindahan orientasi epistemik itu memunculkan migrasi estetik. Dalam tahap migrasi awal tahun 2000, Putu Wijaya mewujudkan migrasi estetik ke dalam bentuk teater rupa, spektakel tubuh, dan eksplosif visual, dalam kemasan idiom dan tema kontemporer. Tahap migrasi ini penulis sebut sebagai “teater periode layar”.

Teater periode layar adalah pertunjukan teater karya Putu Wijaya yang ditandai oleh kehadiran layar besar sebagai latar simbolik, dan yang menjadi visualisasi paling signifikan dalam presentasi teatrikalnya. Teater periode layar merujuk pada sejumlah pertunjukan teater karya Putu Wijaya, meliputi *The Coffin is too big for the hole* (2000), *Luka* (2002), *War* (2002/2004), *Ngeh* (2003), *Zero* (2004), *Zoom* (2004), *Jangan Menangis Indonesia* (2004), dan *Zetan* (2006).

Pertunjukan Putu Wijaya pada periode layar menjadi semacam transisi dari pergeseran penting dalam praktek tekstualisasi dalam teater modern di Indonesia. Pergeseran itu terlihat dalam cara membangun teks dalam teater; dari yang bersifat teks *piramidal* menjadi teks *lateral*. Tradisi “teks piramidal” adalah teks dramatik berbentuk naskah lakon; seringkali disusun dengan struktur dramatik Aristotelian; menyajikan pentahapan konflik antar karakter; berbentuk alur cerita lengkap dan akhir lakon mengerucut pada sebuah klimaks dramatik sebagai konklusi akhir.

Sedangkan “teks lateral” cenderung meniadakan pesan yang mengerucut. Fragmen-fragmen visual ditampilkan secara impresif. Bentuk dramaturgi visual menggantikan peran plot dalam teater konvensional. Sudut pandang bagi setiap fragmen situasi berubah-ubah, sehingga anonimitas tokoh jadi lebih penting dari karakterisasi yang eksplisit (Yohanes, KOMPAS, 1 Agustus 2004:18).

Fokus penelitian merupakan penelaahan atas makna tekstualitas pertunjukan, makna filosofis penciptaan, dan fungsi kreativitas kultural dari sejumlah karya teater Putu Wijaya. Karya-karya teater Putu Wijaya yang akan diteliti dalam konteks judul penelitian di atas, dibatasi pada lima pertunjukannya, yaitu *The Coffin is too Big for the Hole* (2000), *Luka*

(2002), *War* (2004), *Zero* (2004), dan *Zetan* (2006). Ke lima pertunjukan di atas mewakili sisi sinkronik dari sifat penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan metodologi *grounded theory*, yaitu metodologi untuk mengembangkan teori yang berbasis pada analisis data dari latar alami; menggunakan sumber data dokumen berupa rekaman video, wawancara, biografi, buku, untuk menghasilkan teori yang “padat” (Strauss & Corbin dalam Denzin & Lincoln, 2009: 349-350).

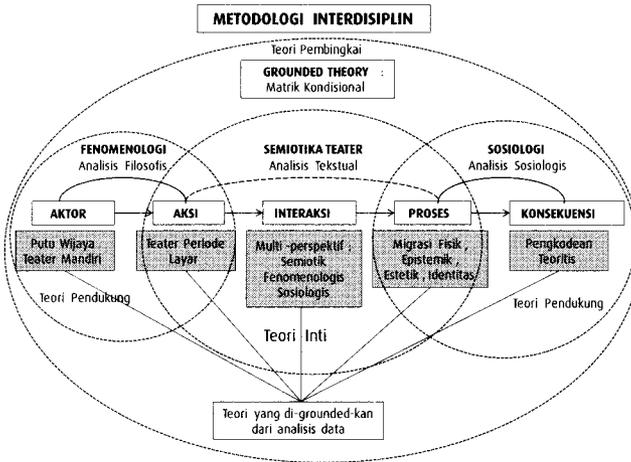
Strategi-strategi yang digunakan meliputi perbandingan konstan, pertanyaan generatif, konsep sistematis, sampling teoritis, prosedur pengkodean, variasi dan integrasi konseptual, pembuatan diagram “matrik kondisional”. Matrik adalah serangkaian lingkaran yang saling berkorespondensi. Lingkaran terluar paling berjarak dengan aksi/interaksi. Lingkaran terdalam paling dekat dengan aksi/interaksi (Strauss & Corbin, 1990: 16, 2009: 351).

*Grounded theory* mengembangkan model epistemologi produksi pengetahuan yang bersifat teoritis. Konseptualisasi teoritis berkonsentrasi pada “pola” aksi, interaksi, dan proses. Proses adalah resiprositas antara aksi dan interaksi yang terjadi dalam rentang perubahan. Teori adalah konsekuensi yang ditarik dari kondisi-kondisi. Jika kondisi sama, konsekuensi pun akan serupa pula (Strauss & Corbin, 2009: 355-357).

*Grounded theory* mengharuskan peneliti melakukan interpretasi teoritis. Peneliti adalah peneliti interpretatif. Teori selalu di-*grounded*-kan pada perspektif aktor dan terhadap fenomena yang sedang diteliti. Pengkodean teoritis berkembang dari sensitivitas teoritis peneliti. Sensitivitas terdiri dari pengetahuan disipliner atau profesional, dan pengalaman peneliti. Peneliti dan data saling berkomunikasi. Teori dapat berupa terapan langsung atau berupa pemahaman, setidaknya-tidaknya memiliki satu nilai terapan (Strauss & Corbin, 2009: 358-359). *Grounded theory* menuju pada pengembangan teori substantif. Teori substantif berbasis pada wilayah substantif tertentu. Teori substantif menjadi titik tolak bagi perkembangan teori *grounded* formal atau teori umum (Strauss & Corbin 2009: 360-362).

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif, dengan paradigma penelitian interpretatif. Asumsi dasar pendekatan interpretatif adalah kenyataan ialah dunia maknawi, diciptakan manusia sesuai kemampuan berpikir; makna adalah bagian dari kebudayaan dan dimengerti dalam konteksnya (Wuisman, 2013: 29). Kajian yang akan dilakukan menerapkan teori semiotik teater, diintegrasikan dengan teori fenomenologi, dan teori produksi budaya. Metode yang diterapkan

meliputi deskripsi, analisis, interpretasi, dan pembentukan teori. Strategi penelitian memberikan penjelasan secara teoretis, sistematis, dan holistik. Teknik penelitian meliputi kajian pustaka, kajian teori, analisis dokumen pertunjukan, buku, dan data hasil wawancara. Metodologi interdisiplin yang diterapkan, dapat dilihat dalam skema di bawah ini:



• TUJUAN PENELITIAN

Seni teater seringkali diposisikan sebagai *an sich* realitas pertunjukan. Yang dianggap penting bagi pengamatan adalah bagian dari realitas *manifest* sebuah pertunjukan. Dimensi fisik pertunjukan diacu sebagai tolak ukur keberhasilan atau kegagalan sebuah seni teater. Yang belum tampak digali adalah pemahaman terhadap realitas *latent* pertunjukan. Hal ini berkaitan dengan bagaimana sebuah model presentasi artistik memiliki korelasi dengan perjalanan migrasi dan penyerapan gejala sosial oleh senimannya, yang menempatkan posisi karya teater menjadi sebuah fungsi yang khas dalam melahirkan praktik kultural.

Belum tersingkapnya pemahaman mengenai makna *latent* pertunjukan, adalah permasalahan yang menuntut penjelasan dalam konteks yang lebih luas dan analisis mendalam. Penjelasan dan analisis mendalam ini dapat memperlihatkan bahwa sebuah kreasi teater memiliki kaitan dengan posisi kreatif, pilihan nilai, berdasarkan sikap budaya senimannya.

Teater periode layar merupakan bentuk pencarian dan sekaligus peneguhan sikap budaya Putu Wijaya untuk menajamkan pengucapan estetik teaternya. Titik tolak penelitian ini menetapkan anggapan awal

bahwa pengucapan estetik dan peneguhan sikap budaya Putu Wijaya-melalui pertunjukan teater periode layar-dihasilkan melalui proses migrasi. Penelitian ini bermaksud untuk mengkaji teater periode layar sebagai bentuk migrasi estetik yang lahir dari proses transformasi migrasi budaya yang dilakukan Putu Wijaya. Penelitian terhadap teater periode layar sebagai migrasi estetik, dikaitkan dalam tiga konteks analisis, yaitu analisis tekstual, analisis filosofis, dan analisis sosio-kreativitas dalam konteks keindonesiaan.

Penelitian ini mengajukan penafsiran, penjelasan, analisis, dan teorisasi terhadap data-data pertunjukan, analisis relasional antara konsep kreatif dan data biografi kreatornya, yang aspek-aspek kajiannya meliputi:

1. menjelaskan makna dan sistem semiotik yang terkandung dalam tekstualitas pertunjukan teater periode layar;
2. menjelaskan makna dan tujuan filosofis yang terkandung dalam pertunjukan teater periode layar;
3. menjelaskan tujuan sosio-kreativitas teater periode layar dalam konteks keindonesiaan.

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk memperlihatkan salah satu sisi pertumbuhan pemodernan teater di Indonesia-yang dalam konteks pencarian estetika teater seperti dilakukan Putu-merupakan respons dari pelbagai situasi internal dan eskternalnya, seperti migrasi fisik yang menyebabkan migrasi epistemik, represi politik yang diubah menjadi eksplosif metaforik, dan penemuan kembali lokalitas sebagai manifestasi identitas.

Putu Wijaya adalah salah satu dramawan Indonesia yang mengekstraksi memori tradisi ke dalam lanskap kesadaran kontemporer. Semakin memori tradisi dihilangkan, semakin ditemukan esensi sublimatifnya. Manfaat teoritis ini bisa memberi pijakan konseptual untuk mengidentifikasi akar, pertumbuhan, dan identitas estetika teater modern Indonesia

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai metode riset seni pertunjukan, khususnya yang mengaitkan arti kreativitas estetik sebagai bentuk perjuangan budaya. Bentuk perjuangan budaya adalah ruang yang dibangun oleh seniman untuk menegaskan identitas artistiknya. Dengan menerapkan metoda interdisiplin-yang secara paralel mengaitkan analisis tekstual, filosofis, dan kultural-maka akan berkembang model kajian budaya yang bersifat lintas disiplin. Pada gilirannya, hal ini akan menumbuhkan minat akademik yang lebih luas dan dapat meningkatkan kematangan konseptual bagi bentuk kajian budaya lebih lanjut.

# PERSPEKTIF PENAFSIRAN TERHADAP KARYA-KARYA PUTU WIJAYA

---

## PERSPEKTIF TERDAHULU

---

Bagian ini menyajikan studi-studi terdahulu dalam konteks fenomena dan masalah yang dinilai sama atau serupa kepentingannya, dengan penelitian ini. Dalam bagian ini, peneliti akan meninjau dan mempertimbangkan secara kritis data yang sudah ditemukan sebelumnya; analisis-analisis yang sudah dilakukan sebelumnya; faktor-faktor yang belum diperhatikan oleh penelitian-penelitian sebelumnya; kekuatan dan atau kelemahan analisis yang ada dalam penelitian sebelumnya, serta konstelasi pendapat berupa persetujuan atau ketidaksetujuan di antara peneliti-peneliti sebelumnya. Sejumlah hasil analisis yang telah mengkaji karya-karya Putu Wijaya dalam genre novel, cerpen dan teater, akan dipakai sebagai konstruksi latar bagi penelitian ini.

- PANDANGAN PAMELA ALLEN TERHADAP NOVEL-NOVEL  
PUTU WIJAYA

Berikut ini adalah hasil kajian Pamela Allen terhadap sejumlah novel karya Putu Wijaya, yang terdapat dalam buku *Membaca dan Membaca Lagi [Re]interpretasi Fiksi Indonesia, 1980-1995*.

Allen menganalisis novel-novel karya Putu Wijaya yaitu *Sobat* (1981), *Perang* (1990), *Teror* (1991), *Kroco* (1995), dan *Byar Pet* (1995). Allen melihat dalam novel-novel itu adanya suatu wacana tandingan yang kuat terhadap rasionalisme, empirisme, dan fakta historis. Wacana tandingan itu cenderung "anti-intelektual", memusatkan perhatian kepada seluk-

beluk keberadaan manusia, yang dapat diistilahkan sebagai “narasi kecil”. Putu Wijaya sendiri menciptakan istilah “sastra teror” untuk jenis wacana intelektual ini (2004: xxviii).

Allen mengutip pendapat Rafferty (1990: 106) yang menyatakan bahwa gaya sastra Putu Wijaya sugestif dan ditimba dari kebudayaan Bali dan Jawa. Namun pada saat yang sama tetap berakar pada Jakarta kontemporer. Putu Wijaya sendiri menciptakan istilah “tradisi baru” untuk menggambarkan ekspresi artistik kontemporer yang diilhami oleh, tetapi tidak terikat pada, bentuk-bentuk seni regional (2004: 128).

Selanjutnya Allen menengarai bahwa novel “anti-ide” dari Putu Wijaya sebagai tren sastra baru di Indonesia 1980-an, mengedepankan ciri-ciri di antaranya non-realisme, alur cerita non-linear, perkembangan karakter minimal, dan penggunaan jenis humor getir. Allen juga melihat kesejajaran visi dalam karya lakon, cerpen, dan novel Putu Wijaya yang merupakan percampuran dari neoregionalisme dan antirealisme dalam sastra Indonesia kontemporer.

Allen melihat karya Putu Wijaya tampak fantastik dan aneh, memberi kesan satu pengaruh dari tradisi absurd, dari surealisme dan mungkin dari “teater teror” Artaud (2004: 129). Dari penemuan Allen dalam novel-novel Putu Wijaya, juga dalam drama-dramanya terungkap bahwa Putu Wijaya berbagi suatu pengertian kepedihan metafisik terhadap hidup manusia dengan kaum eksistensialis dan absurd Prancis. Pendapat Allen berdasarkan pada pengakuan Putu Wijaya yang menyatakan kemungkinan terpengaruh oleh gaya menulis pengarang seperti Beckett (2004: 142).

Menurut Allen, teater absurd membuat integrasi antara isi dan bentuk dengan membuang sarana-sarana rasional dan uraian yang penuh penjelasan dan dukungan fakta. Karena nilai-nilai dibengkokkan, maka dalam banyak lakon absurd, hal-hal yang sepele dianggap penting dan hal-hal penting dimerosotkan menjadi tidak penting. Allen menyatakan bahwa tokoh-tokoh dalam novel Putu Wijaya adalah tokoh-tokoh yang motif dan tindakannya aneh, bahkan tidak bisa dipahami (2004: 143).

Meskipun Allen menghubungkan gaya novel Putu Wijaya sebagai modifikasi pengaruh dari pandangan eksistensialisme dan teater absurd, dia juga melihat kemungkinan pembacaan yang lebih kontekstual, dalam hubungannya dengan aspek-aspek tradisi lokal yang digunakan Putu Wijaya, yaitu dalam hal pemakaian *plesetan* dan konsep tontonan.

Allen menyatakan penggunaan *plesetan* bisa dibaca sebagai satu cara pintar untuk menumbangkan kekuasaan bahasa Indonesia sebagai agen dari hegemoni kebudayaan. Ciri pokok *plesetan* adalah permainan kata. *Plesetan* mendapat efeknya dari penggunaan kata secara tak terduga atau dengan menyejajarkan yang serius dengan yang main-main; yang sublim dengan yang lucu; fantasi dengan realitas; yang harfiah dengan yang metaforik.

Allen mengutip pendapat Putu Wijaya yang menyatakan bahwa *plesetan* bisa terjadi ketika tema besar langsung dipersembahkan sekaligus dengan remah-remah sepele (Wijaya, 1985: 24). Sedang derivasi leksikal *plesetan* dari kata terpelelet berarti "kehilangan keseimbangan", dikaitkan Allen dengan novel-novel Putu Wijaya yang membuat terpelelet juga. Ketika pembaca merasa bisa mempercayai makna dan nada dari teks itu, teks itu meleset. Atau seperti yang dinyatakan Rafferty (1990: 104), "gaya sastra Putu Wijaya kadang mendorong kadang mencegah diambalnya suatu interpretasi realistik".

Dalam konteks penerapan konsep tontonan dalam novel-novel Putu Wijaya, Allen menghubungkannya dengan tradisi *ludruk*. *Ludruk*, suatu bentuk tontonan (di Jawa Timur) adalah drama dengan "dialog improvisasi", menentang persoalan kontemporer, menggambarkan dunia *wong cilik*, sedangkan spektakel *ludruk* tidak disampaikan lewat satire realistik tetapi melalui suatu jenis cerita yang aneh sekali, biasanya melibatkan gurauan riang para pelawak (2004: 150).

Allen berpendapat bahwa seperti *ludruk*, novel-novel Putu Wijaya melepaskan realisme. Allen menunjukkan bahwa meskipun tokoh-tokoh itu hampir selalu dalam situasi konflik atau tekanan emosional, pembaca bisa tertawa sebab realisme telah dihilangkan sebab gagasan tragedi, komedi dan *farce* dilampaui. Oleh karena itu, Allen melihat novel-novel Putu Wijaya tidak menghibur atau menyenangkan pembaca; tidak ada penyembuhan yang disarankan untuk kesedihan metafisik dari hidup manusia; protagonis cerita melanjutkan pencarian identitas diri yang tak pernah berakhir.

Dikatakan Allen, "Putu Wijaya mengajukan pertanyaan serius tentang 'normalitas' dan 'uniformitas'; prihatin dengan pengaruh hegemoni yang menuntut kecocokan pikiran, perilaku, dan pendapat; Putu Wijaya memaksa pembacanya menatap 'realitas' dari satu perspektif yang berbeda, tetapi ia tidak menyematkan 'realitas' itu" (2004: 151).

Menurut Allen, sejumlah kecenderungan yang teramati dalam novel-novel itu, merupakan realisasi dari konsep sastra teror. Sastra teror menimbulkan dampak melalui manipulasi linguistik yang mengagetkan dan kadang mengganggu, melalui permainan kata, dan kemenduaan semantik. Efek sastra teror tergantung pada dampak visual spektakel yang merupakan kekuatan dari konsep tontonan. Allen menandakan bahwa insiden dan imaji dalam novel-novel tersebut secara visual mengejutkan dan pembaca ditantang untuk membayangkan yang tidak bisa dibayangkan (2204: 148).

Selanjutnya Allen menyatakan, “ketika kata-kata dipakai dengan cara yang aneh atau ketika suatu narasi mengambil jalan yang tidak biasa, hasilnya sering menyerupai suatu tontonan yang bisa menghibur, aneh atau mengagetkan. Allen meyakini bahwa orang tidak perlu memahami satu spektakel agar menjadi tertarik. Suatu spektakel bisa menarik karena mengejutkan, aneh, kaya, ajaib, ribut, mengerikan, atau tidak lazim” (2004: 149). Sastra teror “meneror” pembacanya dengan merusak urutan segala sesuatu yang sudah lazim, menyarankan cara-cara alternatif untuk “melihat” dengan cara mengaburkan garis pemisah antara fantasi dan realitas (Allen, 2004: 133).

Allen juga mengajukan alasan bahwa novel-novel *Sobat, Teror, Kroco*, dan *Byar Pet* dapat digolongkan sebagai fiksi pascamodernis. Fiksi pascamodernis berfokus pada masalah ontologis. Menurut Allen, novel-novel Putu Wijaya berdiam di atas ujung lancip antara fokus epistemologis dari modernisme dan fokus ontologis dari pascamodernisme, menjadi bentuk teks modernis-batas. Teks seperti itu menolak eksklusivitas wawasan dari “narasi besar” menggabungkan perlengkapan stilistik dan imaji—pluralitas, narasi yang berbunga-bunga, eksibisionisme leksikal dan anakronisme kreatif (2004: 205).

Fiksi pascamodernis Putu ditengarai oleh Allen disuguhkan sebagai tontonan, suatu dunia yang tidak minta dijelaskan, suatu dunia yang sekadar “ada”, dan penonton dikejutkan oleh dunia itu, bukan oleh makna tontonan itu tetapi justru tontonan itu sendiri; melalui judul-judulnya (yang selalu satu kata) menunjukkan “dunia” yang disampaikan dalam kisah itu (2004: 201).

Novel-novel Putu Wijaya menyajikan dunia-dunia yang bertabrakan—dunia yang masuk akal bertabrakan dengan dunia yang tidak masuk akal. Menurut Allen, novel-novel itu memperlihatkan sosok anti*hero*, yaitu

orang biasa yang tak punya keistimewaan apa-apa, tokoh-tokoh yang dipaksa untuk bertahan hidup, menahan penderitaan, dan penghinaan; yang perannya tidak untuk menginterpretasi atau mencocokkan ke dalam dunia tetapi untuk menunjukkan eksistensi dari suatu pluralitas dunia-dunia.

Di dalam novel Putu Wijaya, Allen mengidentifikasi bahwa ada dunia yang di dalamnya orang dicocokkan dengan jantung plastik dan melahirkan makhluk hermaprodit pada usia tujuh puluh (novel *Teror*); ada dunia yang di dalamnya orang berbicara dengan pepohonan dan becak serta kadang kala mereka ternyata gaib (novel *Kroco*); ada dunia yang terombang-ambing antara ada dan tidak-ada, di mana tokoh-tokoh bisa sekaligus mati dan tidak-mati, dibunuh atau tidak-dibunuh (novel *Sobat*); ada dunia di mana para sopir bus tidur sambil menyetir, yang di dalamnya orang saling bicara tapi tidak paham satu sama lain, yang di dalamnya emosi manusia tidak ada gunanya (novel *Byar Pet*) (2004: 200-201).

Kajian Allen atas novel-novel Putu Wijaya adalah upaya membaca teks setidaknya dalam empat wilayah pembacaan. Dalam pembacaan epistemologis, Allen menjelaskan bahwa novel-novel itu menggambarkan tentang sia-sianya upaya untuk berkomunikasi lewat bahasa, tentang rasa kesedihan metafisik akan kondisi manusia. Dari arah pembacaan pascamodernis, novel-novel itu menurut Allen sekadar menyajikan dunia seperti apa adanya—tidak memusat, tidak memfokus, tidak mendalam—tampa upaya memahami mengapa begitu.

Dari pembacaan stilistik, novel-novel itu disajikan dengan anakronisme kreatif yang berasal dari teknik *plesetan*, yang implikasi semantiknya dapat menggambarkan berbagai motif, yaitu memberi kontras pada ungkapan standar; menolak menjadi serius; menampilkan sudut pandang subversif; melakukan kontestasi makna; dekonstruksi semantik sekaligus re-kreasi linguistik; menolak presisi dengan menawarkan asosiasi; menawarkan cara berpikir antitesis; dan melancarkan kritik lewat parodi dan distorsi leksikal.

Makna dari kode-kode stilistik ini membantu menajamkan pembacaan sosiologisnya. Dari pembacaan sosiologis Allen melihat, khususnya lewat novel *Perang*, Putu Wijaya mendekonstruksi “kebenaran” tradisional dari ideologi politik Indonesia kontemporer; mengguncang tatanan sosial yang amat hierarkis yang menjadi landasan hegemoni politik Orde Baru

di Indonesia; melakukan kritik atas pandangan-dunia fatalistik orang Jawa dan menantang kebudayaan konformisme dan orde yang menjadi basis hegemoni politik Orde Baru (2004: 152, 166, 199, 205, 206).

• **PANDANGAN IGNAS KLEDEN TERHADAP CERPEN-CERPEN PUTU WIJAYA**

Karya-karya cerita-pendek Putu Wijaya dikaji dan diulas oleh Ignas Kleden, terdapat dalam buku *Sastra Indonesia dalam Enam Pertanyaan*. Cerpren-cerpren yang jadi objek pengamatan Ignas Kleden adalah cerpen yang terhimpun dalam *Yel* diterbitkan sebagai buku oleh Pustaka Firdaus, Jakarta, cetakan II, September 1996.

Kleden mengidentifikasi bahwa keunggulan Putu Wijaya terletak pada kemampuannya untuk bermain-main dengan sebuah ide. Ide itu dipakai untuk menjajal kemungkinan baru, juga untuk melakukan teror terhadap kesadaran. Pada Putu Wijaya, demikian Kleden, proses adalah sentral. Struktur adalah bagian dari proses itu. Untuk mencari struktur dalam cerpen-cerpren Putu Wijaya, pembaca akan kecewa atau kewalahan (2004: 96).

Putu Wijaya, menurut anggapan Kleden, tidaklah merencanakan terlebih dulu ceritanya, tetapi bercerita selagi mengarang. Semboyan Putu, bertolak dari yang ada, dipahami oleh Kleden sebagai bertolak dari ide. Sebuah ide melahirkan cerita dan cerita itu kemudian membunuh ide itu kembali. Cerita pendek Putu Wijaya mengandung humor, aforisme, sinisme, diskusi, suasana teatral, *non-sense*, dan bahkan absurditas (2004: 97-98).

Menurut Kleden, salah satu jalan yang digunakan Putu Wijaya untuk menulis cerpennya adalah penggunaan distorsi dalam melukiskan keadaan-keadaan. Putu Wijaya melakukan distorsi yang lebih filosofis sifatnya. Distorsi yang dilakukannya, demikian Kleden, dapat menimbulkan berbagai reaksi pada kita yang membacanya, yaitu kaget, terpesona, terkejut, pahit, ataupun kecewa. Yang dibolak-balik bukan hanya perwujudan nilai dalam tingkah laku manusia, tetapi sekaligus hakikat dan esensi nilai-nilai itu sendiri. Yang ditawarkan pengarang adalah suatu penilaian kembali semua asumsi nilai, dan "tikaman jiwa" adalah efek yang ditimbulkan pada subjek pembaca (2004: 101).

Selanjutnya Kleden mengutip pendapat Charles Morris, tentang perbedaan semantik, sintaktik, dan pragmatik. Semantik menghasilkan denotasi, sintaktik menghasilkan implikasi, pragmatik menghasilkan ekspresi. Menurut Kleden, cerpen-cerpen Putu wijaya tidak begitu peduli dengan jalan cerita (denotasi) juga tidak begitu peduli dengan struktur cerita (implikasi), tetapi memusatkan diri pada dimensi pragmatik, semantik cerita dibikin porak-poranda sintaktiknya, diobrak-abrik supaya seluruh bom tekanan diletakkan secara terpusat pada ekspresi sebagai senjata untuk meneror (2004: 102). Bahasa yang digunakan Putu Wijaya bertujuan menimbulkan dan menghasilkan efek kalimat performatif. Bahasa adalah alat untuk *performance* tertentu. Cerita pada Putu Wijaya bukanlah hanya sekadar narasi, tetapi aksi, demikian dinyatakan Kleden.

Kleden juga menandai bahwa referensi (hubungan teks dengan dunia luar-teks) dalam cerpen-cerpen Putu Wijaya bukanlah sesuatu yang penting. Referensi yang digunakan Putu Wijaya adalah referensi deskriptif tetapi tidak ostensif, karena tidak ada tempat khusus yang ditunjuknya. Referensi tersebut lebih disuspendir (dibatalkan sementara waktu) untuk mengaktifkan polisemi kata. Saat polisemi diaktifkan, konotasi dirangsang; referensi yang jelas menjadi kabur, yang tinggal hanyalah makna (*sense*) (2004: 108-109). Dengan lebih mengutamakan makna, Ignas selanjutnya memandang teks-teks Putu Wijaya sebagai teks yang setengah selesai; pengarang merangsang keturutsertaan dan keterlibatan pembacanya; makna cerita; struktur cerita; bahkan bentuk teks dibuat terbuka (2004: 111).

Dalam konteks bahasa, dengan merujuk pada teori teks Paul Ricoeur Kleden berpendapat bahwa bahasa tulisan merupakan inskripsi dan sekaligus fiksasi dari bahasa lisan. Bahasa tulisan adalah bahasa lisan yang diberi bentuk fisik yang permanen dan *fixed*. Ignas selanjutnya menyatakan, cerpen-cerpen Putu Wijaya bukanlah finalisasi dan fiksasi bahasa lisan ke dalam bahasa tulisan.

Teks cerpen Putu Wijaya dinilai oleh Kleden tidaklah final, karena teks hanyalah salah satu mata rantai di dalam seluruh proses kreatif pengarang. Dalam proses itu bahkan pembacanya dilibatkan secara aktif. Kleden menduga, cerpen-cerpen Putu Wijaya menjadi sejenis dongeng, yang bersifat milik komunal. Namun, ada perbedaan tegas antara dongeng Putu Wijaya dan dongeng lama. Cerita Putu Wijaya tidak bersifat didaktis, tetapi secara sadar memilih untuk menjadi anti-didaktis;

menyampaikan nilai-nilai kehidupan dengan cara mempertanyakan, mengguncang-guncangnya, meremehkan, atau menjungkirbalikkannya (Kleden, 2004: 115).

Kleden menandai bahwa bangun cerita pada cerpen-cerpen Putu Wijaya mudah diingat, tidak berbelit-belit, sederhana, dan tanpa banyak komplikasi, hingga pada akhirnya terdampar pada suatu kejutan yang sering tidak kita antisipasi terlebih dahulu. Putu Wijaya menyiapkan suatu *surprise* ekstra dalam tiap cerpennya (2004: 117).

Dari realitas tekstual seperti itu, Kleden berpendapat bahwa Putu Wijaya melakukan semacam pemberontakan kepada suatu *grand narrative*. Kleden menyatakan bahwa berpikir besar dengan gagasan besar adalah suatu perwujudan dari totalitarianisme epistemologis yang menindas kebebasan-kebebasan dan kemungkinan hidup yang lebih kecil.

Kleden mengajukan alasan bahwa usaha Putu Wijaya untuk menulis dengan “sapuan-sapuan kuas kecil” merupakan pemihakan Putu Wijaya kepada diversitas, heterogenitas, dan kemerdekaan pada sumber yang lebih dekat. Selanjutnya Kleden menduga kecenderungan tersebut sebagai usaha Putu Wijaya untuk menerjemahkan kosmologi Bali ke dalam semua cerpen-cerpennya (2004: 119).

Kleden memandang Putu sebagai representasi dari *the growing diversity*; memperlakukan heterogenitas sebagai sesuatu yang secara historis ada dan harus diterima. Pada titik ini Kleden menilai cerpen-cerpen Putu Wijaya menjadi unik. Putu menerima heterogenitas dengan cara memperlakukan kehidupan manusia, tetapi sekaligus dia menyampaikan sesuatu yang serius. Putu menggarisbawahi pentingnya kebebasan sebagai keterbatasan; bahwa pemberontakan terhadap situasi totaliter, tidak memberikan hak apapun kepada klaim totalitarian yang lain.

Sebagai kesimpulan, Kleden menilai Putu Wijaya sebagai seorang Bali dengan sikap *renegat*; perbedaan bukan sekadar nasib kosmologis, tetapi kesempatan; pilihan dan hak sebagai konsekuensi kebebasan eksistensial. Putu Wijaya memberikan “tikaman jiwa” bahkan kepada ke-Bali-annya sendiri (Kleden, 2004: 122).

- PANDANGAN AFRIZAL MALNA TENTANG TEATER NON-VERBAL PUTU WIJAYA

Afrizal Malna menggambarkan karakteristik pertunjukan Putu Wijaya sebagai “darah baru” dalam teater, yang mengalir pada bagian tengah akhir dekade 70-an di Jakarta. Uraian Malna tertuang dalam buku *Perjalanan Teater Kedua, Antologi Tubuh dan Kata*.

*Lho, Entah, Nol* adalah pertunjukan Putu Wijaya yang sarat dengan aksi daripada relasi (Malna, 2010: 49). Pertunjukan itu diwarnai oleh vokal-vokal keras, bloking-bloking, anti fokus, melihat manusia sebagai gerombolan, menghancurkan verbalisme-kata, dan peran-peran tipikal melalui vokalisasi dengan meledakkan kata, membangun citra Teater Mandiri sebagai teater di mana bahasa menjadi keras atau bahasa adalah teror (Malna, 2010: 50).

Malna menilai bahwa pertunjukan Teater Mandiri memperlihatkan tubuh yang telah dilepaskan dari personifikasi sehari-hari. Tubuh menjadi liar, terlempar dari rutin sehari-hari. Tubuh bergerak melalui respon-respon intuitif, bergaul dengan kesunyian bahasa ketika mereka tidak lagi berada dalam otoritas kata.

Malna juga menggambarkan peristiwa dalam pertunjukan *Lho* (1975) merupakan aksi tanpa harus terjadi relasi, di mana aktor bisa melenting di sana-sini; kadang-kadang muncul dari kerangka besi penopang lampu; bubuk tepung menyebar; gerobak sampah atau permainan layar-layar putih. Aktor bermain dengan totalitas, sangat maskulin, berotot, energi, ketegangan, kreativitas, dan kegilaan berlangsung dari adegan satu ke adegan berikutnya (2010: 52).

Suasana pertunjukan yang demikian, membuat mata penonton dipecah; memasuki ruang fragmentaris pertunjukan dengan meniadakan sentral; di mana setiap mobilitas aktor berarti sama dengan terjadinya mobilitas ruang dan waktu. Berdasarkan alasan itu, Malna menimbang bahwa pertunjukan Putu Wijaya bisa dibaca sebagai teater *chaos* atau teater dari tubuh yang *chaos*.

Selanjutnya Malna menyebut eksplorasi teater seperti yang dilakukan aktor-aktor Teater Mandiri sebagai eksplorasi organik untuk mencari tubuh arkaik. Eksplorasi yang menemukan bentuk dan strukturnya di luar desain dan menghasilkan pentas sebagai sebuah lukisan yang merajut

berbagai dinding peristiwa; sebagai sebuah konser yang hancur, prosa yang membakar dirinya sendiri (2010: 53).

Dengan alasan di atas, Malna menekankan bahwa dalam pertunjukan Putu Wijaya, tubuh aktor lebih penting dari teater itu sendiri maupun dari naskah. Tubuh aktor merupakan sihir bahasa. Dalam konteks ini, Putu Wijaya menggunakan konsep "Teater Bodoh" yang dipahami Malna sebagai gaya untuk menolak kesombongan dan kecenderungan menggurui. Konsep tersebut nampak memiliki korelasi kritik karena *Lho, Nol, Entah*, muncul di tengah-tengah kian kuatnya rezim Orde Baru menguasai pikiran masyarakat (2010: 54).

Dalam pengamatan Malna, laku tubuh aktor dalam pertunjukan Putu Wijaya menandai munculnya tubuh kreol dalam ruang sosial masa kini. Tubuh kreol, dalam pemahaman Malna adalah tubuh yang tidak mendapatkan ruang sejarahnya atau dianggap sebagai "krisis identitas". Tubuh kreol ini hadir sebagai tubuh seni rupa yang bermain dalam ruang nonpersepsi; menghasilkan tubuh kreol tanpa perspektif di mana gerak, narasi, benda-benda dan musik berlangsung sama kuatnya. Hal demikian memperlihatkan bagaimana manusia telah kehilangan kepercayaan untuk didengar dan dilihat. Akting menjadi "seni rupa-pernyataan-diri" yang dilakukan justru melalui hilangnya kepercayaan diri ketika personifikasi telah menjadi neraka (2010: 127).

Dari realitas pertunjukan seperti itu, Malna mengidentifikasi bahwa kekerasan cenderung menjadi tema utama dalam pertunjukan Putu Wijaya. Tema kekerasan tersebut diisyaratkan juga lewat judul-judul pertunjukannya, yaitu *Bom, Tai, Aum, Dor, Front, Gerrr*, dan *Blong*. Pertunjukan non-verbal Teater Mandiri bersifat keras dan liar. Aktor menggunakan benda-benda berbahaya (bambu-bambu panjang, jaring, cat tembok yang dibalurkan di muka, api, atau tepung yang dihamburkan di tengah pertunjukan), hadir sebagai tontonan melalui perilaku tubuh yang keras, menciptakan aksi dan atraksi yang mendebarkan (2010: 127).

Dalam pemahaman Malna, dengan menggunakan konsep "Teater Bodoh" Putu Wijaya hendak menyampaikan reaksi terhadap rezim kepintaran (Orde Baru-pen.). Di dalam kebodohan, dia berusaha menyampaikan sesuatu yang penting. Dalam kebanyakan pentas Teater Mandiri, aktor bukan lagi manusia-manusia tampan dan cantik juga bukan lagi aktor yang memerankan tokoh-tokoh besar dari sejarah-sejarah besar (2010: 128).

- RELEVANSI PENELITIAN TERDAHULU

Kajian Allen terhadap sejumlah novel karya Putu Wijaya memberikan aksentuasi pemahaman terhadap latar filosofis yang menjadi dasar dan visi sastra penulisnya. Wilayah analisis Allen telah mengungkapkan sisi pandangan-dunia (*world-view*) kreator, gaya narasi, eksplorasi tema serta proses migrasi epistemik, yang secara eksplisit maupun implisit terkait dengan tujuan penulisan novel-novel tersebut.

Kajian atas novel-novel ini memberikan wawasan dan pijakan persepsi, untuk melihat bentuk perkembangan selanjutnya dari motif-motif filosofis yang diterapkan Putu Wijaya pada kreasi pertunjukan teaternya. Penelitian Allen sudah menunjukkan adanya korelasi gaya penulisan novel dengan strategi estetika pertunjukan teater Putu Wijaya, yaitu salah satunya dengan menerapkan anakronisme kreatif dari teknik *plesetan*.

Dalam penelitian saya, khususnya dalam analisis tingkat filosofis, perjalanan migrasi Putu Wijaya, akan dipaparkan melalui empat unit analisis, yaitu analisis epistemik, analisis estetika, analisis logika, dan analisis ontologi. Pada setiap unit analisis, akan diuraikan masing-masing tiga gugus interpretasi.

Analisis pada tingkat filosofis ini akan menggunakan teori fenomenologi, dengan mengembangkan deskripsi tekstural dan deskripsi struktural; menggunakan data-data biografis (unsur “apa” dari fenomena) yang akan dibaca sebagai perkembangan prosedural (unsur “bagaimana” dari fenomena) untuk menyajikan esensi keseluruhan dari pengalaman berkarya Putu Wijaya, khususnya dalam genre teater.

Kajian Kleden terhadap cerpen-cerpen Putu Wijaya yang terhimpun dalam kumpulan cerpen *Ye!* dapat menjadi representasi dari orientasi kreativitas Putu Wijaya. Kreativitas yang ditunjukkan Kleden menyangkut aspek-aspek pilihan ideologis, pilihan kreatif, hubungan penulis dan pembaca serta motivasi berkarya. Penandaan atas aspek-aspek kreativitas tersebut dapat menjadi bagian dari hipotesis penelitian saya, bahwa kreativitas membentuk identitas.

Dalam analisis tingkat kreativitas kultural, penelitian ini secara lebih sistematis akan menyoroti kaitan kreativitas Putu Wijaya dengan aspek-

aspek yang lebih luas, meliputi empat unit analisis, yaitu analisis ideologi, analisis sejarah, analisis perilaku, dan analisis psikologis. Pada setiap unit analisis, akan diuraikan masing-masing tiga gugus interpretasi yang berkaitan dengan kreativitas Putu Wijaya dan tantangan eksternalnya.

Analisis pada tingkat kreativitas kultural ini menggunakan teori produksi budaya, khususnya konsep "praktik", "arena", "habitus", dan "kapital" dari Pierre Bourdieu yang menekankan arti kreativitas seni sebagai "praktik" kultural yang menggunakan "modal" budaya dan modal intelektual. Penggunaan modal budaya dan modal intelektual tersebut berfungsi kompetitif untuk memberikan perlawanan kreatif terhadap strukturasi "arena" yang dijalankan oleh sebuah "habitus".

Kajian Malna terhadap pertunjukan teater nonverbal Putu Wijaya, yang muncul pada paruh akhir dekade 70-an, memberikan penjelasan awal tentang ciri tekstualitas pertunjukan karya Putu Wijaya. Tekstualitas pertunjukan yang diidentifikasi Afrizal menyinggung hal-hal yang berkaitan dengan penggunaan idiom, percampuran teks, acuan metateatrikal, dan bentuk pengucapan paralinguistik. Namun identifikasi Afrizal lebih bersifat impresi, tidak memberikan gambaran struktural atau penjelasan tentang strategi sintaksis drama yang hendak dibangun oleh pertunjukan-pertunjukan itu.

Penelitian ini akan memuaikan analisis terhadap tekstualitas pertunjukan, dengan cara memperluas cakupan analisisnya secara terintegrasi, meliputi analisis struktural, analisis intertekstual, analisis presentasional, dan analisis linguistik. Pada masing-masing unit analisis, akan diuraikan masing-masing tiga gugus interpretasi, yang berkaitan dengan jaringan tekstualitas pertunjukan.

Analisis pada tingkat tekstual ini menggunakan teori semiotika teater. Fokus analisa akan menguraikan empat jalur relasi tanda, yaitu realitas jaringan tanda dalam struktur pertunjukan; sistem konotasi tanda sebagai manifestasi intertekstual; bentuk transformabilitas elemen-elemen dramatik; dan analisis diksi pertunjukan dalam konteks pragmatik, semantik dan paralinguistik. Melalui analisis semiotik, hasil penelitian terhadap tekstualitas pertunjukan akan dapat menjelaskan kaitan migrasi estetik antara faktor internal seniman (sikap filosofis Putu Wijaya) dengan faktor eksternal (situasi kultural dan tantangan sosiologis) yang dihadapi Putu Wijaya sebagai seniman dalam latar keindonesiaan.

Keterkaitan teori dari penelitian terdahulu dan relevansinya terhadap disertasi ini, dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

GAMBAR 3. Tabel Taksonomi Teori Dan Relevansi Untuk Penelitian

No	Peneliti	Judul Buku, Tahun Terbit	Karya Putu Wijaya yang diteliti	Teori dan Kerangka Analisis
1	Allen	<i>Membaca dan Membaca Lagi, [Re] Interpretasi Fiksi Indonesia, 1980-1995, Tahun 2004</i>	Novel: <i>Sobat (1981)</i> <i>Perang (1990)</i> <i>Teror (1991)</i> <i>Kroco (1995)</i> <i>Byar-Pet (1995)</i>	Epistemologis Stilistik Sosiologis Pascamodernis
<b>Relevansi dan Kontribusi untuk penelitian selanjutnya: Pemahaman latar filosofis karya-karya Putu Wijaya</b>				
2	Kleden	<i>Sastra Indonesia dalam Enam Pertanyaan, Tahun 2004</i>	Cerpen: Kumpulan cerpen <i>Yel</i>	Semantik Stilistik Semiotik
<b>Relevansi dan Kontribusi untuk penelitian selanjutnya: Representasi orientasi kreativitas Putu Wijaya</b>				
3	Piliang	<i>Multiplicitas dan Diferensi, Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas, Tahun 2008</i>	Budaya layar dalam masyarakat kontemporer	Riset Ontologis Fenomenologi Hermeneutika Postmodernisme
<b>Relevansi dan Kontribusi untuk penelitian selanjutnya: Inspirasi teoritik memahami fungsi layar</b>				
4	Malna	<i>Perjalanan Teater Kedua, Antologi Tubuh dan Kata, Tahun 2010</i>	Teater Non-verbal: <i>Lho</i> <i>Nol</i> <i>Entah</i>	Estetika Postmodern Semiotika Tubuh
<b>Relevansi dan Kontribusi untuk penelitian selanjutnya: Penjelasan ciri tekstualitas pertunjukan teater Putu Wijaya</b>				
5	Yohanes	<i>Teater Putu Wijaya Periode Layar, Analisis Migrasi Estetik, Tahun 2012-2013</i>	Pertunjukan Teater: <i>The Coffin is too Big for the Hole (2000)</i> <i>Luka (2002)</i> <i>War (2004)</i> <i>Zero (2004)</i> <i>Zetan (2006)</i>	Fenomenologi Semiotika Teater Teori Produksi Kultural
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fokus Penelitian Baru: <b>Tekstual, Filosofis, Kreativitas</b></li> <li>• Pendekatan Analisis dari literatur yang relevan diterapkan dalam penelitian Teater Periode Layar</li> <li>✓ Dari Pamela Allen: Analisis Epistemologis dan Sosiologis</li> <li>✓ Dari Ignas Kleden: Analisis Semantik</li> <li>✓ Dari Yasraf Amir Piliang: Analisis Fenomenologi</li> <li>✓ Dari Afrizal Malna: Analisis Semiotika Tubuh</li> <li>○ Analisis baru yang diterapkan dalam disertasi</li> <li>○ Semiotika Teater, Teori Ruang Mojekum, Ontologi Layar, Teori Produksi Kultural.</li> </ul>				

• KONSEP DAN TEORI YANG DIGUNAKAN

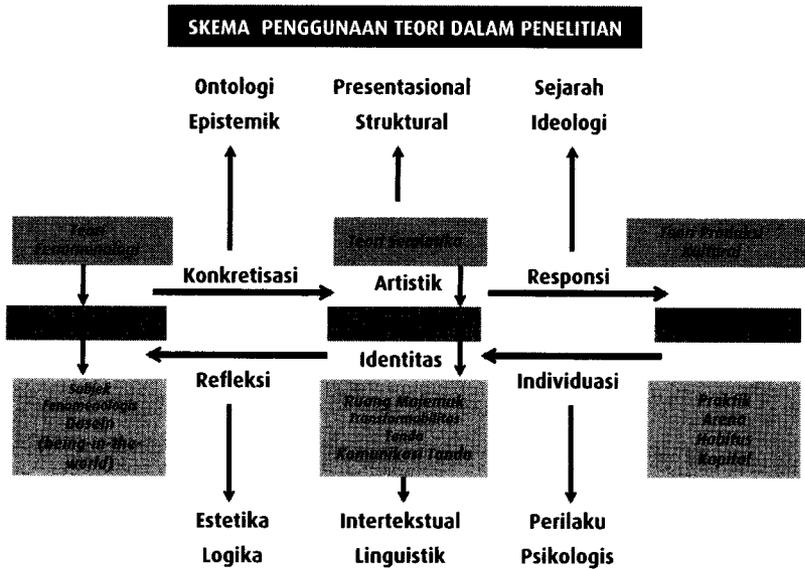
Seperti dinyatakan dalam tujuan penelitian, penelitian ini bermaksud untuk menganalisis kreativitas bahasa piktografik pada sejumlah pertunjukan teater periode layar karya Putu Wijaya sebagai wujud dari tahap migrasi estetik, yang ditandai oleh penggunaan layar besar sebagai medium utama dalam model presentasi dramatiknnya. Kreativitas bahasa piktografik akan dilihat dari tiga sudut pandang, yaitu latar filosofis penciptaan, tekstualitas pertunjukan, dan fungsi kreativitas karya sebagai praktik kultural. Secara skematik, kerangka penelitian dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:

GAMBAR 4. Skema Pembacaan Teater Periode Layar sebagai Migrasi Estetik



Sejumlah teori akan diterapkan untuk mengkonstruksi setiap unit analisis. Setiap unit analisis terkait dengan hipotesis yang diuraikan dalam setiap teori. Fungsi dari setiap teori tersebut dapat dilihat melalui gambar di bawah ini.

GAMBAR 5. Skema Penggunaan Teori dalam Penelitian



## DESKRIPSI TEORI PENELITIAN

### • KERANGKA PENELITIAN FENOMENOLOGIS

Jhn W. Creswell mendefinisikan penelitian fenomenologis sebagai upaya menggambarkan makna dari sejumlah individu berdasarkan pengalaman yang mereka alami. Fokusnya menggambarkan apa yang menjadi kesamaan dari seluruh individu sebagaimana mereka alami dalam fenomena tersebut. Tujuan dasar fenomenologi adalah mengurangi pengalaman-pengalaman individual dalam fenomena tersebut menjadi deskripsi yang memiliki esensi universal, atau pemahaman yang paling alami dari suatu hal "a grasp of the very nature of thing" (Creswell, 2007: 58-59 dalam van Manen 1990: 177).

Creswell, dengan mengutip pendapat Moustakas, menjelaskan bahwa tugas peneliti dalam kajian fenomenologi, utamanya adalah mengumpulkan data dari sejumlah individu yang mengalami fenomena

tersebut. Selanjutnya peneliti mengembangkan bagian-bagian deskripsi yang menjadi inti pengalaman dari seluruh individu itu. Deskripsi tersebut mengandung informasi tentang “apa” yang mereka alami dan “bagaimana” mereka mengalami pengalaman tersebut (Moustakas, 1994).

### ••• DASAR FILSAFAT PENELITIAN FENOMENOLOGI

Dasar filsafat penelitian fenomenologi diawali oleh tulisan ahli matematika Jerman, Edmund Husserl (1859-1938). Kemudian dikembangkan oleh Heidegger, Sartre, dan Merleau-Ponty (Spiegelberg, 1982). Dari hasil pengembangan tersebut, Stewart, dan Mickunas menyimpulkan adanya empat perspektif filosofis yang menjadi dasar penelitian fenomenologi.

Empat perspektif filosofis fenomenologi tersebut di antaranya: pertama, *Kembali ke tugas tradisional filsafat*. Artinya kembali ke konsepsi filsafat Yunani Klasik, yaitu mencari kebijaksanaan (*wisdom*). Hal ini untuk mengimbangi kecenderungan pemikiran *scientism* pada akhir abad 19, yang menjadikan filsafat terbatas pada upaya memahami dunia melalui peralatan empiris. Kedua, *Sebuah filsafat tanpa asumsi*. Pendekatan fenomenologi menunda semua penghakiman tentang apa yang nyata, sampai ditemukan sejumlah dasar pemahaman yang lebih banyak. Sikap menunda ini oleh Husserl disebut *epoche*. Ketiga, *Mengarahkan kesadaran*. Artinya, dalam kajian fenomenologis, realitas dari sebuah objek tidak dipisahkan ke dalam subjek dan objek, tetapi merupakan kesatuan subjek dan objek seperti yang muncul dalam kesadaran. Dan empat, *Penolakan dikotomi subjek-objek*. Realitas sebuah objek hanya dapat disadari jika dilekatkan bersama makna pengalaman yang ditangkap seorang individu pelakunya (Stewart & Mickunas, 1990).

### ••• JENIS-JENIS FENOMENOLOGI

Creswell, mengacu pada pendapat van Manen, membagi orientasi penelitian fenomenologi menjadi dua, yaitu pertama, Fenomenologi Hermeneutik. Tujuan penelitiannya diarahkan pada pemahaman tentang pengalaman yang hidup (fenomenologi) dan menafsirkan “teks” kehidupan (van Manen, 1990: 4).

Riset fenomenologis dalam semangat hermeneutik adalah sebuah dinamika yang saling mempengaruhi (*a dynamic interplay*) antar enam aktivitas penelitian, yaitu terlibat pada fenomena; mengarahkan perhatian hanya pada fenomena tersebut; merefleksikan tema-tema

esensialnya; menuliskan deskripsi dari fenomena tersebut; memelihara hubungan yang kuat terhadap topik yang diselidiki; dan menyeimbangkan bagian-bagian tulisan untuk menggambarkan seluruh fenomena. Dalam konteks hermeneutik, peneliti membuat sebuah interpretasi dengan cara melakukan mediasi di antara makna-makna yang berbeda, menjadi sebuah makna dari pengalaman yang hidup (van Manen, 1990: 26; Creswell 2007: 59-60).

Orientasi kedua, Fenomenologi Transendental. Tujuan penelitiannya memfokuskan pada konsep *epoche* (bracketing-Husserl), di mana peneliti memisahkan pengalamannya-sejauh yang paling mungkin-untuk mendapat sebuah perspektif yang murni. Kata "transendental" berarti segala hal diterima secara murni, seperti peristiwa yang dialami pertama kali (Moustakas, 1994: 34).

Prosedur analisis data meliputi mengidentifikasi fenomena yang akan dikaji; membuat kategori terhadap satu pengalaman; mengumpulkan data dari sejumlah individu yang mengalami fenomena tersebut; menganalisis data dengan menajamkan informasi menjadi sejumlah pernyataan penting; dan memadukan pernyataan-pernyataan tersebut ke dalam tema penelitian.

Selanjutnya peneliti mengembangkan deskripsi tekstural (*textural description*) dari pengalaman individu tentang "apa" yang dialaminya; kemudian menuliskan deskripsi struktural (*structural description*) tentang "bagaimana" mereka mengalami fenomena tersebut termasuk di dalamnya menyangkut kondisi, situasi, dan konteks. Gabungan dari deskripsi tekstural dan deskripsi struktural menyajikan esensi keseluruhan dari pengalaman tersebut (Creswell, 2007: 59-60).

### ••• LANGKAH LANGKAH MELAKSANAKAN PENELITIAN FENOMENOLOGI

Langkah-langkah prosedural utama telah ditulis oleh Dukes (1984), Tesch (1990), Giorgi (1985, 1994), Polkinghorne (1989), dan Moustakas (1994). Para penulis tersebut menjelaskan hal-hal sebagai berikut:

Penulis menentukan apakah problem penelitian paling tepat diteliti menggunakan pendekatan fenomenologi? Apakah jenis masalah yang diteliti paling cocok diungkapkan melalui bentuk riset tersebut? Apakah pendekatan ini memungkinkan berkembangnya pemahaman yang lebih mendalam tentang ciri yang khas dari fenomena tersebut?

Penulis mengidentifikasi alasan teoritik, konteks akademik dan hubungan kultural, sebagai landasan konseptual pentingnya fenomena tersebut untuk dijadikan bahan kajian. Penulis mengenali dan mampu merinci asumsi-asumsi filosofis yang luas dari pendekatan fenomenologi, seperti cara penggambaran yang lengkap bagaimana partisipan memandang fenomena tersebut, dan peneliti harus memisahkan diri, sejauh yang paling mungkin, dari pengalaman para partisipan tersebut.

Data dikumpulkan dari sejumlah individu yang mengalami fenomena tersebut. Data tersebut meliputi hasil wawancara yang mendalam dan jamak bersama para partisipan. Bentuk data lainnya berasal dari berbagai sumber, seperti observasi, jurnal, karya seni. Van Manen (1990) menyatakan jenis data terkait seperti rekaman percakapan, tanggapan tertulis dari partisipan, juga sejumlah pengalaman yang direpresentasikan dalam bentuk karya drama, film, puisi, atau novel.

Penulis mengarahkan dua pertanyaan umum kepada partisipan: Apa yang anda alami dalam fenomena tersebut? Apa konteks atau situasi yang secara khusus mempengaruhi pengalaman partisipan dalam fenomena tersebut? Dua pertanyaan umum tersebut akan mengarah pada deskripsi tekstural dan deskripsi struktural dari pengalaman (Creswell, 2007: 60-62).

### ••• ANALISIS DATA SECARA FENOMENOLOGIS

Metode analisis data telah didiskusikan oleh Moustakas (1994) dan Polkinghorne (1989). Data yang dibangun dari pertanyaan pertama ("Apa" fenomena yang dialami) dan pertanyaan kedua ("Bagaimana" fenomena dialami) diarahkan untuk menonjolkan sejumlah "pernyataan penting" (significant statements). Basis ini untuk menyediakan pemahaman bagaimana partisipan mengalami fenomena tersebut. Moustakas (1994) menyebut proses ini sebagai *horizontalization*.

Selanjutnya peneliti mengembangkan gugus-gugus makna (*clusters of meaning*) dari sejumlah "pernyataan penting" tersebut ke dalam tema penelitian. *Significant statements* dan tema digunakan untuk menuliskan deskripsi tentang apa yang telah dialami partisipan (*textural description*), juga untuk menuliskan deskripsi tentang konteks atau latar yang telah mempengaruhi oleh partisipan yang mengalami fenomena tersebut atau disebut *structural description*.

Dari dekripsi tekstural dan struktural, peneliti kemudian menuliskan deskripsi bagian-bagian yang berbeda (*composite*) yang menyajikan

esensi dari fenomena tersebut. Deskripsi ini disebut esensial, struktur yang tidak berubah (*invariant structure*) atau *essence*. Sebuah penjelasan deskriptif, sepanjang satu atau dua paragraf (Creswell, 2007: 61-62).

### ... TANTANGAN PENELITIAN FENOMENOLOGI

Creswell juga menjelaskan tantangan penelitian fenomenologis. Menurutnya, fenomenologi mensyaratkan pemahaman terhadap asumsi filosofis yang lebih luas, yang harus diidentifikasi oleh penulis. Creswell mengakui bahwa kemampuan memisahkan (*bracketing*) pengalaman personal peneliti mungkin hal sulit yang harus diterapkan.

Creswell merujuk pada pendapat van Manen yang menyatakan bahwa adalah tidak mungkin peneliti benar-benar terpisah dari teks (van Manen, 1990). Dengan demikian, menurut Creswell, kita memerlukan definisi baru untuk *epoche* atau *bracketing* seperti disarankan Le Vasseur, yaitu sebagai cara menunda pemahaman sebagai tindakan reflektif untuk mengolah rasa ingin tahu peneliti (Le Vasseur dalam Creswell 2007: 62).

Selanjutnya Creswell memberikan sejumlah pengertian dasar yang harus dipahami dalam pelaksanaan penelitian fenomenologis ini. Pengertian-pengertian tersebut adalah Deskripsi Tekstural (*Textural Description*), yaitu langkah pertama dari tiga tahap dalam analisa data fenomenologis. Penulis menulis tentang "apa" (*what*) yang dialami, sebuah deskripsi tentang makna yang telah dialami individu-individu (Moustakas, 1994).

Deskripsi Struktural (*Structural Description*) adalah langkah pertama dari tiga tahap dalam analisa fenomenologis. Penulis menulis "bagaimana" (*how*) fenomena dialami oleh individu-individu yang sedang dikaji (Moustakas, 1994).

Horizalisasi (*Horizontalization*) adalah tahap kedua dalam analisa data fenomenologis. Penulis membuat daftar pernyataan penting yang terkait dengan topik penelitian. Penulis memberi nilai yang sebanding antar pernyataan-pernyataan itu (Moustakas, 1994).

Gugus-gugus Makna (*Clusters of Meaning*) adalah tahap ketiga dalam analisis data fenomenologis. Penulis membuat gugus-gugus pernyataan ke dalam tema atau unit makna, menghilangkan tumpang-tindih dan pengulangan pernyataan-pernyataan (Moustakas dalam Creswell, 2007: 235-237).

- TEORI SUBJEK-FENOMENOLOGIS DAN *DASEIN*

- TEMA-TEMA UTAMA FENOMENOLOGI HEIDEGGER

Tema-tema utama dalam fenomenologi Heidegger meliputi hal-hal sebagai berikut: Konsep *Being*, Kemunculan Manusia sebagai Subjek, Fenomenologi sebagai Ontologi, dan tentang pembentukan *self* oleh *otherness*.

Menurut Louiza Odysseos, penyelidikan Heidegger terhadap *Being* disebut "ontologi fundamental". Pusat filsafat Heidegger adalah penyelidikan "perbedaan ontologis" antara *Being (das Sein)* dan *beings (das Seiende)* (Odysseos, 2009: 273). Frede melihat, dalam wacana filsafat, ternyata tak ada konsep terpadu tentang *Being* (Frede, 1993: 44).

Bahkan hal itu sudah nampak sejak kehidupan filsafat pertama kali berkembang di Yunani. Pada periode klasik tersebut perbedaan konsep *Being* tampak dari sejumlah upaya memahami konsep itu. *Being* dipahami sebagai "tempat yang bisa dimengerti" (Republic, 508c); juga dimaknai sebagai daerah terbuka bagi kebenaran dalam pengertian sebagai pengungkapan (*aletheia*); atau sebagai kemunculan yang bercahaya (*phos*) atau kemunculan yang berseri-seri (*phainesthai*) dan kemunculan yang bersifat fisik (*physis*) (van Buren, 1994: 31).

Posisi metafisik *Being* juga dijawab secara bersaing oleh para filsuf, dengan mengajukan sejumlah pengertian misalnya *being* (Parmenides), *logos* (Heraclitus), ide (Plato), dan kategori (Aristoteles). Semua itu diartikulasikan dalam kebulatan suara lebih dalam, yaitu *sense of Being* sebagai *aition* (van Buren, 1994:31). Artinya, *sense of Being* sebagai landasan kausal bagi *beings* (van Buren 1994:30), yaitu penekanan pada substansi atau *whatness*. Bila perbedaan antara esensi dan eksistensi muncul, maka esensilah (*whatness*) yang menjadi prioritas (Stambaugh, 1973:x).

Filsafat modern mengistimewakan *beings* ("kehadiran permanen", yaitu "apa yang secara faktual memang ada") yang dipertentangkan terhadap *Being* dalam pengertian "*presencing*" atau "membuat menjadi ada" (Stambaugh, 1973:x). Sedangkan dalam wacana teologi, *Being* yang tertinggi terhierarki secara teleologis diyakini sebagai Yang Mahaperkasa di atas sana (van Buren, 1994: 30-31).

Dalam modernitas, kehadiran itu sendiri menjadi landasan yang permanen bagi semua hal, sebagai *hypokeimenon* atau *subjectum*. Itu sebabnya, menurut Heidegger, dalam filsafat modern, semua metafisika berubah menjadi *subjectivity* (Carr, 1995: 404). Dalam metafisika modern, manusia menegaskan dirinya sebagai landasan akhir (Clarke, 1999:15). Manusia sebagai landasan akhir tidak hanya menjadi sesuatu yang pasti, tetapi pada saat yang sama juga menjadi semacam esensi dari kebebasan (Heidegger, 1977a: 148-149).

Adalah Rene Descartes, pada abad 17, merumuskan penciptaan kepastian yang berbasis manusia itu; manusia sebagai subjek yang mandiri, yang melalui prinsip *ego cogito ergo sum* telah menjadi fitur penting bagi *subjectivity* (Heidegger, 1967: 98-108, 1977a; Judovitz, 1988).

Fondasi metafisik Descartes tidak diklaim tinggal di suatu bentuk atau substansi di luar intelek manusia, tetapi ditemukan dalam *human being* yang dipahami sebagai subjek (Critchly, 1996: 15). Menurut Heidegger, dengan menyamakan *Being of the world* dengan *substance* dan *presence*, yang didefinisikan oleh kapasitas reflektifnya, yakni "*I think*" (Aku berpikir), menjelaskan bahwa konsepsi modern tentang subjek, tetap disusupi oleh gagasan tentang substansi (Heidegger, 1962:123-131). Inilah sebuah warisan filsafat Cartesian tentang penekanan *cogito* sehingga merugikan *sum* (Heidegger, 1962: 131; Mc Cumber, 1999: 219; Odysseos, 2009: 275).

Bagi Heidegger, menekankan subjek dalam hubungannya dengan substansi, secara fenomenal tidak memadai, karena Heidegger tidak melihat adanya subjek-substantif yang bisa berfungsi "...sebagai kerangka deskriptif untuk menjalin kehidupan kita" (McCumber, 1999: 206). Sebaliknya, Heidegger justru mengusulkan untuk menguji struktur dan "konten fenomenal" (*Bestand*) atas eksistensi manusia yang dikaburkan dalam ontologi *post-Cartesian*, dengan cara mencari metode untuk mengakses pengalaman yang dijalani (Odysseos, 2009: 276). Inilah konsepsi Heidegger tentang subjek fenomenologis.

GAMBAR 6. Skema Fenomenologi Heideggerian

FENOMENOLOGI HEIDEGGERIAN	
<b>SUBJEK FENOMENOLOGIS :</b> Revisi atas Ontologi Cartesiano	beings (ADA yang tetap)
	✓ <i>presencing</i> (membuat menjadi "ada")
	<i>Subjectivity</i> (cogito ergo sum)
	✓ <i>Facticity</i> ( <i>Bestand/phenomenal content</i> )
	Substance (subjek-substantif)-subjek berdaulat
	✓ <i>Presence</i> (subjek-hermeneutis)-objek persepsi
	Ontologi (distansi <u>Aku</u> vs dunia)
	✓ <i>Fenomenologi</i> ( <i>relasi aku bersama Dunia</i> )

... FENOMENOLOGI SEBAGAI ONTOLOGI

Metode fenomenologi Heidegger mengarahkan fenomenologi menuju hermeneutika, untuk mendapatkan akses ke faktisitas (*facticity*) eksistensi, yakni ke eksistensi sebagaimana ia menunjukkan diri (Sallis, 1978: 49). Dengan cara ini, fenomenologi dan ontologi secara eksplisit saling terjalin. Artinya, subjek yang mengetahui berubah menjadi objek persepsi (Odyseos, 2009: 276).

Heidegger selanjutnya mengarahkan perhatian pada kefaktian dari kehidupan. Heidegger memahami eksistensi sebagai *Da-sein* yang berarti "menjadi-ada". Dan makna dasarnya ontologi harus dicari dalam analitik eksistensial terhadap *Dasein* itu sendiri (Heidegger, 1962: 34).

Dalam pemahaman Heidegger, *Dasein* bermakna bahwa eksistensi sedang "mengada di sana" dan selalu berada dalam proses untuk menjadi Ada (Adian, 2010: 54). Untuk mendapatkan pemahaman lebih baik tentang *Being*, Heidegger berusaha membongkar subjek modern sebagai subjek yang menguasai, yang yakin pada diri, yang reflektif, yang berdaulat, atau yang terposisi sebagai subjek Cartesiano.

Menurut Heidegger, *Dasein* memiliki tiga sifat. Pertama, *Dasein* bukan sekadar hadir di dunia. Kehadirannya memiliki karakter penentu

bagi eksistensi. Kedua, *Dasein* memiliki prioritas ontologis, karena eksistensinya adalah menentukan untuk dirinya. Ketiga, *Dasein* memiliki pemahaman tentang *Being* atas semua entitas karakter selain dirinya (Heidegger, 1962: 34).

Fenomenologi Heideggerian menjauhkan diri dari penekanan subjek berdaulat, sebaliknya memberi perhatian pada tingkah laku manusia dalam kehidupan konkret sehari-hari, dengan cara-cara yang benar-benar manusia memperlakukan dirinya untuk hal-hal yang dia dapatkan dari dunia (Bernet, 1990: 146).

Heidegger menghindari penjelasan teoritis tentang eksistensi manusia yang mengisolasi diri dari dunia. Heidegger menunjukkan bahwa keterlibatan *Dasein* dalam dunia sudah diresapi dengan pemaknaan. Tetapi pemaknaan yang sudah ada itu ditentukan juga oleh pihak lain, yang pada gilirannya mempertanyakan *Being* itu sendiri (Pippin, 1997: 379). Hal ini membimbing Heidegger ke penyatuan fenomenologi dengan ontologi. Pernyataan Heidegger yang terkenal adalah "...hanya sebagai fenomenologilah, maka ontologi menjadi mungkin" (Heidegger, 1962: 60).

### ... DASEIN SEBAGAI BEING-IN-THE-WORLD

Analisis eksistensial Heidegger dimulai dari premis, adalah menyesatkan jika kita menganggap bahwa jawaban untuk pertanyaan "Siapa *Dasein* itu?" adalah "Aku" (yang mandiri dan sangat menguasai) (Heidegger, 1991a: 85-122. Menke, 1999). Heidegger menghadirkan eksistensi dalam faktisitasnya dan mengungkapkannya dalam *heteronomy*, istilah yang menandakan munculnya peran konstitutif oleh *otherness* (Odysseos, 2009: 279).

Heidegger selanjutnya mengidentifikasi empat elemen konstitutif yang berbeda dalam pembentukan *self* oleh *otherness*. Pertama, *Dasein* awalnya meresap dalam dunia (*engaged immersion*) (Zizek, 1999: 15). *Dasein* tidak mendapati dunia sebagai "objek" pemahaman. Sebaliknya, *Dasein* terserap terus-menerus di antara hal-hal dan *beings* lain. Heidegger mengajukan karakter *disclosive* dari eksistensi. *Dasein* mengungkapkan *Being* dari entitas lainnya, di antara *things* dan *beings* yang membentuknya.

Kedua, *Dasein* saat terbenam dalam pekerjaan sehari-hari, mengungkapkan konsepsi berbeda tentang dunia (Heidegger, 1962: 18). Dunia bukan sebagai "alam" atau wadah atas hal-hal, tetapi sebagai *web* (jaringan) keterlibatan dengan *beings* lainnya. *Web* itu diciptakan oleh cara

hidup, makna, norma, yang distrukturkan oleh *others*. Ketergantungan *Dasein* terhadap pemaknaan dan pemahaman yang diciptakan *others* ini menandakan bahwa *Dasein* memiliki hubungan ontologis dengan dunia (Odysseos, 2009: 280).

Ketiga, *Dasein* adalah *Being-in-the-world* dengan *others*. Keberadaan adalah hidup berdampingan. *Being-there* (Menjadi-ada) adalah *Being-with* (Menjadi-bersama dengan). *Dasein* bukan "I" (Aku) tapi "they" (mereka) (Heidegger, 1962: 25-27). Hal ini harus dipahami bahwa *selfhood* adalah eksis secara berdampingan, sebuah koeksistensi (Odysseos, 2007b: 70-94).

Keempat, *Dasein* pada dasarnya selaras dengan dunia. Hal ini menunjukkan *Dasein* adalah *being* yang dilempar ke dalam dunianya, daripada menunjukkan usaha menguasai dan mengontrol dunianya. Diri (*self*) sebagai "kemungkinan" (*possibility*) menunjukkan sifat *Dasein* yang berorientasi ke masa depan, bahwa eksistensi manusia memproyeksikan diri ke masa depan (Odysseos, 2009: 280-281). Isi kritik Heidegger atas epistemologi Cartesian dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:

GAMBAR 7. Kritik Heidegger atas Epistemologi Cartesian

FENOMENOLOGI HEIDEGGERIAN	
<p><b>Dasein</b> (Being-in-the-world) Kritik atas Epistemologi Cartesian</p>	<b>"I" (autonomy)</b>
	➤ <b>Otherness (heteronomy)</b>
	<b>Dunia sebagai "objek" pemahaman</b>
	➤ <b>Meresap dalam dunia (engaged immersion)</b>
	<b>Dunia sebagai Alam/Wadah</b>
	➤ <b>Dunia sebagai jaringan keterlibatan</b>
	<b>Eksistensi ( I-Being-there)</b>
	➤ <b>Koeksistensi ( They-Being-with)</b>
	<b>Diri(Self) sebagai penetapan (fixation)</b>
	➤ <b>Diri (self) sebagai kemungkinan (possibility)</b>

- TEORI RUANG MAJEMUK (MULTIPLE SPACE)

Menurut Jakob Sumardjo, tradisi Wayang Wong Kraton di Jawa (tengah) merupakan bentuk pertunjukan sakral. Secara filosofis, pertunjukan Wayang Wong Kraton berasas harmoni dualistik: gunung-laut, dunia atas-dunia bawah, lelaki-perempuan, kawulo-gusti, dan tuhan-manusia. Konsep oposisi oposisi biner tersebut diyakini mampu mendatangkan keselarasan kehidupan, kedamaian, kesuburan, kesehatan, dan kelestarian (2010: 183).

Seni tari, teater, musik adalah “dunia-tengah”, wujud harmoni, yang mengandung kualitas transendensi, wujud integratif hal hal yang tak nampak dan yang nampak, harmoni antara realitas kekuatan omnipoten dan impoten. Karena itu kualitas seni tersebut bersifat sakral, suci, wingit, atau dianggap mengandung energi-energi adikodrati. Atas dasar ini, maka tempat dan waktu pertunjukanpun ditentukan dalam tempat kudus dan waktu kudus (Sumardjo, 2010: 183).

Selanjutnya, menurut Sumardjo, setelah kemerdekaan Indonesia, kraton melebur dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia. Ini berakibat tradisi Wayang Wong Kraton berhenti dimainkan. Kemudian pihak Kraton pada tahun 1950 mendirikan Yayasan Siswa Among Baksa. Yayasan ini didirikan oleh Sri Sultan Hamengku Buwono IX, tanggal 17 Agustus 1950 (2010: 187).

Dijelaskan oleh Sumardjo bahwa Wayang Wong dilakukan di pendhapa. Strukur bangunan pendhapa adalah struktur mandala. Tiga bagian bangunan pendhapa adalah bagian pertama, dasar bangunan, bagian yang ditinggikan dari permukaan tanah (*siti hinggil*). Inilah Dunia Manusia. Bagian kedua, *saka guru*, simbol medium dunia manusia dengan Dunia Atas. Bagian terakhir, puncaknya berbentuk segi empat bentuk *limasan*, sebagai simbol Dunia Atas (2010: 188).

Pada awal abad 20, menurut Sumardjo, pertunjukan Wayang Wong pendhapa dialihkan ke panggung prosenium. Meski bentuk fisik panggung prosenium berbeda dengan struktur pendhapa, tetapi nilai-nilai filosofisnya tetap setia kepada dasar pandangan Wayang Wong Pendhapa. Pada panggung prosenium itu masih diperlakukan konsep “ruang luar”, “ruang tengah” dan “ruang dalam” (2010: 190).

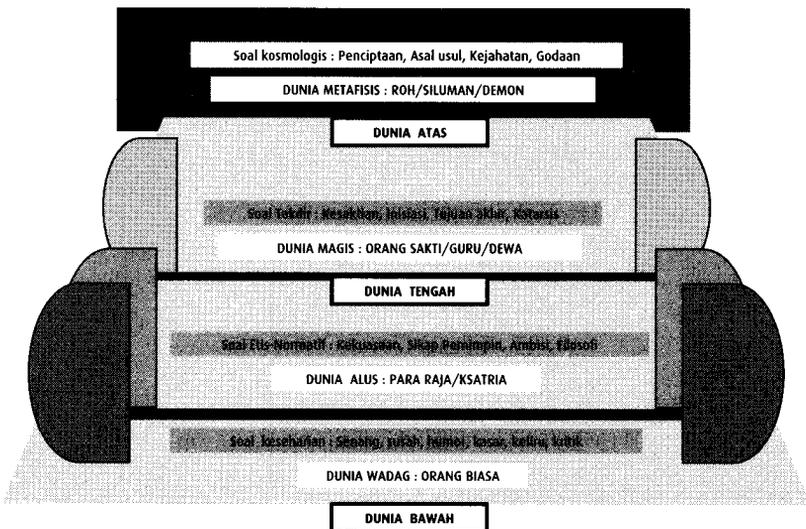
Wayang Wong prosenium dibatasi 4 tiang utama sebagai manifestasi “ruang dalam”. Sedang konsep dunia tengah yang dibatasi 12 tiang tidak dihadirkan secara fisik, tetapi digantikan oleh bagian sayap panggung

sebagai dunia-antara atau dunia-tengah, tempat para pemain masuk ke dan keluar dari panggung permainan. Panggung permainan dimaknai sebagai pusat mandala, atau yang diartikan oleh Sumardjo sebagai kehadiran ruang *niskala* dalam ruang *sakala* (Sumardjo, 2010: 191).

Panggung prosenium dibagi dalam tiga ruang permainan, yaitu ruang terdepan, ruang tengah dan ruang belakang panggung. Pembagian ini masih mengacu kepada struktur vertikal pendhapa (Sumardjo, 2010: 192). Dalam struktur horisontal panggung prosenium, ruang depan adalah dunia-bawah; ruang tengah adalah dunia-tengah; ruang belakang adalah dunia-atas.

Di dunia atas hanya dimainkan adegan-adegan kahyangan atau kedewaan, tokoh wayang terbang, spektakel hewan gajah, naga, garuda. Panggung tengah, tempat bermain dunia-tengah, hadirnya tokoh wayang berupa raja, pendeta, satria sakti. Sedangkan panggung paling depan adalah tempat bermain para prajurit, rakyat jelata, atau orang bepergian. Panggung paling belakang bersifat sakral, panggung tengah bersifat sakral-profana, dan panggung depan bersifat profana. (Sumardjo, 2010: 193). Konsep ruang majemuk dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:

**GAMBAR 8.** Skema Konsep 'Ruang Majemuk' pada Panggung Prosenium



**KONSEP 'RUANG MAJEMUK' dalam PANGGUNG SENI PERTUNJUKAN TRADISIONAL (WAYANG)**

Pembagian dan pemaknaan ruang panggung seperti itu, menurut Soemardjo masih dapat dibaca sebagai kosmologi kuno Jawa, yakni menggambarkan koneksitas dan totalitas hubungan antara dunia bawah, dunia tengah dan dunia atas (2010: 193).

Berkaitan dengan pemaknaan ruang panggung yang bersifat majemuk itu, pendapat Semardjo diperkuat oleh hasil penelitian Santoso Heryanto, yang mendeskripsikan peletakan layar atau *kelir* pada pementasan Wayang Wong Sriwedari Surakarta (Tesis *Pementasan Panggung Wayang Wong Sriwedari di Surakarta* di FSRD ITB Bandung).

Heryanto mendeskripsikan jenis, fungsi dan makna dari setiap *kelir* sebagai berikut: Kelir kelir bagian terdepan, terdiri atas: 1. *Kelir Pendhapa Kraton* berupa gambar pendhapa kraton, mengacu bentuk pendhapa raja-raja Jawa, yang dalam kosmologi Jawa diartikan sebagai wilayah dunia luar, alam profan, bertemunya orang luar dan dalam (raja); 2. *Kelir Alun-alun* berupa gambar alun-alun di depan bangunan kraton, sebagai tempat berkumpul prajurit dan rakyat atau tempat "orang luar"; 3. *Kelir Margi* (Jalan raya) berupa gambar suasana jalan, pohon di kiri dan kanan jalan, rumah penduduk, untuk adegan perang atau *gara-gara*; 4. *Kelir Pedhukuhan* (pedesaan) berupa gambar suasana pedesaan, beberapa rumah penduduk, tempat hidup rakyat (kawula) yang sedang dalam perjalanan, juga dapat diartika sebagai adegan di luar rumah, yang menggambarkan kategori "luar" dalam kosmologi Jawa (2002: 193).

Kelir-kelir bagian tengah, terdiri atas: 1. *Kelir Pendhapa-Kaca* melukiskan latar ruang dalam kraton, ruang untuk pribadi Raja dan keluarganya, yaitu ruang "dunia tengah", karena fungsi Raja dalam kosmologi Jawa adalah sebagai perantara antara rakyat dan kahyangan; 2. *Kelir Kraton Guling*, menggambarkan latar kediaman putra-putra Raja atau disebut bagian kesatria di dalam istana; 3. *Kelir Taman* sebagai tempat para putri raja bercengkrama, yang biasa disebut wilayah *keputren*, terletak di bagian belakang kiri kraton, yang dimaknai sebagai kategori Dunia Tengah, bersifat perempuan, dan berada di dalam lingkungan internal kraton; 4. *Kelir Pertapaan*, menggambarkan suasana di pedesaan atau tepi pedesaan, tempat para pendeta atau guru-guru agama bermukim, mengajar atau bertapa, yang masuk kategori Dunia Tengah, berfungsi sebagai medium dengan Dunia Atas. Selanjutnya, 5. *Kelir Alas Peteng* (*rimba raya*) sebagai tempat bermukim roh-roh halus, bersifat wingit, tempat manusia sekaligus bukan tempat manusia, tetapi masih

merupakan kategori Dunia Tengah; 6. *Kelir Kali* (sungai) menggambarkan sungai besar atau bendungan, menunjuk pada tempat di luar permukiman manusia berfungsi sebagai tempat inisiasi, yang masih berada dalam kategori Dunia Tengah. Setelah itu, makin ke belakang adalah; 7. *Kelir Gua Bolong* menggambarkan mulut sebuah gua di hutan, secara simbolis melukiskan jalan menuju Dunia Atas Khtonis (bawah bumi) maupun Uranis (langit), tetapi yang masih termasuk dalam kategori Dunia Tengah juga. Kelir pada bagian tengah berakhir pada layar ke delapan, yaitu *Kelir Gua Mangkara*, merupakan pintu gua untuk masuk ke kahyangan, karena itu diberi latar belakang kelir *megan* (awan). Bagian ini dipakai untuk adegan para ksatria yang akan naik ke kahyangan bertemu para dewa (Heryanto, 2002: 194-195).

Kelir-kelir bagian belakang terdiri atas: *Kelir* Kahyangan, digambarkan melalui gabungan kelir Megan, pendhapa kaca, dan singgasana dewa. Bagian dengan latar *kelir* ini digunakan untuk adegan para Dewa di kahyangan. Layar bagian paling belakang disebut *Kelir Megan*, bergambar awan putih bersih, secara khusus digunakan untuk menggambarkan adegan satria terbang atau dewa terbang (Heryanto, 2002: 196).

Menurut Sumardjo, cara dan dasar pemaknaan terhadap ruang panggung sebagai ruang majemuk, yang masih digunakan dalam tradisi wayang wong, sangat berbeda dengan konsep panggung teater modern. Panggung teater modern tidak perlu dibagi-bagi dalam tiga bagian, yang mengandung arti tiga dunia. Panggung teater modern adalah satu-satunya ruang "sekarang dan di sini". Dunia Atas itu tidak ada, begitu juga dengan Dunia tengah. Yang ada hanyalah dunia manusia empirik yang real, objektif dan terindra (2010: 199).

#### • TEORI ONTOLOGI LAYAR YASRAF AMIR PILIANG

Yasraf Amir Piliang telah melakukan kajian ontologis terhadap "layar", terdapat dalam buku *Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*.

Kajian Piliang memberikan pandangan filosofis yang mendalam tentang makna layar elektronik dalam kebudayaan mutakhir. Pandangan Piliang tentang layar elektronik secara komparatif digunakan untuk penelitian ini. Selanjutnya kata "layar" yang dikaitkan dengan hasil kajian Piliang selalu merujuk pada konteks layar elektronik; tetapi sejauh

pengertian “layar” yang dikutip dapat mewakili pengertian layar secara lebih umum atau dapat menjadi representasi pengertian baik layar elektronik maupun layar nonelektronik. Maka kata layar tidak disertai lagi dengan keterangan elektronik.

Pengertian *layar* yang dikemukakan Piliang melingkupi: 1) *struktur fisik layar*, kaitannya dengan aspek bentuk, permukaan, ukuran dan volume; 2) *teknologi layar*, yaitu sistem fisik yang memungkinkan layar itu berfungsi; dan 3) *isi layar*, berkaitan dengan citra yang ditampilkan di dalam layar.

Deskripsi umum layar yang diuraikan Piliang dapat disampaikan sebagai berikut: Pertama, layar sebagai objek yang menangkap sesuatu (*to capture*); baik menangkap citra, gambar dan realitas. Kedua, layar sebagai objek yang membingkai sesuatu, baik realitas manusia, alam, masyarakat, psikis, dan wujud-wujud visual. Ketiga, layar merepresentasikan sesuatu di luar dirinya, yaitu aneka realitas dunia, baik yang bersifat material maupun nonmaterial. Keempat, layar berfungsi menambatkan (*to fix*) realitas kehidupan dalam alur waktu dan durasi tertentu, yang di dalamnya dibangun aneka narasi kehidupan. Kelima, layar mengumpulkan bersama-sama (*to gather*) aneka dunia yang beraneka ragam, ditempatkan pada sebuah ruang artifisial, baik bersifat konkret atau abstrak. Keenam, layar menarasikan, yaitu menceritakan kembali aneka realitas, baik dalam bentuk narasi-narasi kecil maupun narasi besar. Ketujuh, layar menjarakkan (*to distance*), yaitu menciptakan jarak antara manusia dan dunia, antara kesadaran dan realitas, antara pengalaman dan objek-objek. Kedelapan, layar menciptakan dunia, yaitu suatu bentuk keber-*ada-an* (Piliang, 2008: 230-231).

Relasi antara layar dan citra dikatakan Piliang sebagai relasi “determinasi mutual”, yaitu bahwa keberadaan layar hanya dimungkinkan bila ada citra, sebaliknya citra hanya dapat ada bila ada layar. Citra dalam layar dibentuk oleh unsur-unsur visual, seperti garis, bentuk, bidang, dan warna sebagai unsur pembentuk utamanya. Sedangkan, karakteristik citra di dalam layar ditentukan oleh kehadiran unsur gerak, yang menghasilkan citra gerak.

Selanjutnya Piliang membedakan tiga tipe citra gerak, yaitu 1) citra persepsi, berkaitan dengan citra yang diterima oleh retina dan diteruskan ke otak, yang di dalamnya terjadi proses pembingkai, ada citra yang diambil, ada yang dibuang; 2) citra tindakan, yaitu citra perseptual yang memberi horison untuk mendorong sebuah antisipasi tindakan atau

pilihan tindakan; 3) citra afeksi, yaitu citra yang mendorong aktivitas afeksi, seperti emosi (Piliang, 2008: 287).

Selanjutnya Piliang juga mengidentifikasi tiga fungsi citra di dalam layar. Fungsi pertama, citra yang merupakan "refleksi ikonis"; di mana bentuk salinan realitas diwujudkan sebagai citra tanpa modifikasi; di mana wujud, sosok, gerak dan penampakan dari dunia realitas tidak mengalami pengurangan atau kelebihan. Fungsi kedua, citra sebagai "representasi simbolik", di mana citra merepresentasikan realitas di luar layar, yang bentuk representasi itu melibatkan interpretasi simbolik tertentu melalui aneka teknik pembingkai, seperti sudut pengambilan gambar, penempatan, dan fokus gambar. Representasi tersebut sudah bermuatan pretensi, dalam rangka memberinya sebuah makna. Fungsi ketiga, citra di dalam layar sebagai "metafora visual", dalam pelbagai bentuk, cara, dan tingkatan. Menurut Piliang, metafora visual adalah pemindahan atau peminjaman satu sistem bentuk atau tanda lainnya, sebagai bagian dari kreativitas visual dan kemudahan penyampaian pesan, bukan pemindahan atau peminjaman pasif, tapi penuh deviasi (2008: 289).

Berkaitan dengan fungsi citra sebagai metafora visual, Piliang membedakan tiga modus operasi metafora yang dapat terjadi dalam fenomena layar. Pertama, metafora wujud (*formal metaphor*) layar itu sendiri, yaitu bentuk fisik layar yang dapat dilihat sebagai metafora dari jendela. Kedua, metafora citra, yaitu bagaimana bentuk-bentuk modifikasi dan simbolisasi citra tampil dengan aneka bentuk, cara, dan tingkatannya. Ketiga, metafora struktur, yaitu bagaimana susunan fisik dan konseptual layar dimanifestasikan baik secara konkret atau abstrak untuk menciptakan berbagai kemungkinan simulasi atas realitas (2008: 289).

Dengan modus operasi metafora yang berbeda, citra di dalam layar tampil sebagai "hibridisasi citra". Melalui prinsip kesalingterhubungan, keberadaan citra membangun semacam jaringan citra, yang di dalamnya dimungkinkan terjadinya pelbagai proses perembesan, pencampuran, amalgamisasi, pelarutan, dan hibridisasi. Dikatakan Piliang bahwa hibriditas ini menghasilkan hibrid semiotik, yaitu satu kode tanda bersilangan dengan kode kode tanda lainnya, menghasilkan kode kode ganda citra (2008: 293).

Berdasarkan kajian fenomenologi-hermeneutika, Piliang membagi kehadiran layar dalam dua fokus. Pertama, layar sebagai kategori “layar fisik”, yaitu layar yang bersifat material, fisik, konkret, yang di dalamnya terdapat citra, dan yang melalui citra itu dunia direpresentasikan. Kedua, layar sebagai kehadiran yang bersifat nonmaterial, nonfisikal, non-objektif, konseptual bahkan metafisik, di mana di dalamnya ditampung kesadaran, ketaksadaran, pemahaman, hasrat, rasa, *spirit*, *idea*; yang seluruhnya tidak memiliki wujud fisik, tetapi dapat memanifestasikan dirinya ke dalam wujud-wujud layar fisik (2008: 437).

Layar abstrak yang menjadi ruang bagi penampungan atas pengalaman bahasa, psikis, ketaksadaran, pikiran, sosial dan spiritual, diberi wujud oleh layar fisik yang konkret, dan menjadikannya hadir dalam medan tatapan dan pengalaman objektif. Oleh karena itu, menurut Piliang, layar dalam pengertian ontologis semestinya tidak lagi ditempatkan di dalam lingkup sesuatu yang aktual, material, konkret dan mewujudkan semata, tetapi juga melingkupi segala sesuatu yang virtual, nonmaterial, abstrak dan tak mewujudkan (2008: 440).

Konsekuensi ontologis dari pengertian di atas, layar semestinya tidak lagi dipandang sebagai sekadar “medium” atau “alat”, melainkan “dunia” itu sendiri. Di dalam pengertian ontologis ini, selanjutnya kita dapat berbicara mengenai “layar kesadaran”, “layar ketaksadaran”, “layar pikiran”, “layar konseptual”, “layar spiritual”, atau “layar metafisika” (Piliang, 2008: 440).

Kajian Piliang atas layar dalam fenomena kebudayaan mutakhir ini menghasilkan pendalaman pemahaman untuk memperluas pengertian ontologis “layar”. Dalam pengertian ontologis yang diperluas itu, menurut Piliang, dunia dapat dipandang sebagai layar juga, sebab di dalam dunia—sebagaimana di dalam layar—sangat sentral prinsip “bingkai dan pembingkai” (2008: 441).

Dengan demikian, layar konkret dapat pula diperluas pengertiannya, tidak lagi sebatas bidang datar atau cembung, melainkan mencakup seluruh cara-cara fisik dalam memproyeksikan dan menampakkan dunia, sejauh di dalamnya ada ciri-ciri “kelayaran”, yaitu ciri pembingkai, pembukaan, dan penutupan dunia. Layar konkret adalah cara membuka dunia, sekaligus menutupnya, dengan cara atau intensitas yang berbeda-beda (Piliang, 2008: 442).

Dalam pemahaman yang diperluas ini, layar bukan lagi sebatas representasi dunia untuk menghadirkan kembali dunia ke dalam wujud

gambar atau citra, melainkan telah menjadi sebuah cara penghadiran (*presentation*) dunia itu sendiri. Layar sebagai presentasi dunia, menurut Piliang, dapat dikatakan sebagai bentuk “spiritualitas” karena layar telah menjadi wadah atau ruang, tempat setiap orang melepaskan energi dan spiritnya, dalam rangka mencapai keadaan puncak (*ecstasy*) (2008: 444).

Esensi layar adalah pemingkai. Namun, dalam dunia virtual masa kini, Piliang melihat sebuah bingkai menjadi bingkai dari bingkai lainnya. Pikiran sebagai sebuah bingkai dibingkai lagi oleh bahasa, dan bahasa sebagai sebuah bingkai dibingkai lagi di dalam sebuah bingkai layar. Layar adalah bingkai dari bingkai. Ada-di-dalam-dunia adalah “ada” yang ditampilkan dalam wujud “multiplisitas layar”. Dengan demikian, objek, diri, pikiran, kesadaran, ketaksadaran, kekuasaan, spirit dan bahkan eksistensi, akan mendapatkan maknanya hanya melalui multiplisitas layar (2008: 451).

Piliang menunjukkan, di dalam eksistensi yang mewujud dalam multiplisitas layar itu, muncul sifat ambiguitas layar, yaitu perbedaan sekaligus repetisi. Hidup adalah sebuah perjalanan, sekaligus sebuah pengulangan. Hal demikian terjadi dalam setiap segmen kehidupan (2008: 452).

Di dalam “layar bahasa”, manusia menampilkan peristiwa bahasa (*parole*) yang berbeda-beda, tetapi perbedaan itu hanya dapat berkelanjutan melalui pengulangan aturan internal berbahasa (*langue*). Dalam “layar sosial” manusia mengembangkan hidup melalui peristiwa sosial (*social action*) yang berbeda-beda, tetapi perbedaan tindakan sosial itu hanya mungkin berlangsung sejauh manusia merepetisi konvensi sosial (*social norms*) yang sama (Piliang, 2008: 453-454)

Di dalam “layar agama”, untuk menghasilkan perbedaan tingkatan iman, keyakinan dan kesalehan diri, orang harus senantiasa terlibat dalam aktivitas-aktivitas repetitifnya (sembahyang, doa, puasa). Repetisi adalah mekanisme, yang melalui itu “Aku” menemukan horizon perbedaan. Kapan repetisi ini berakhir? Repetisi akan berakhir saat “Aku” masuk pada dunia autentik. Dan dunia autentik itu hanya bisa dicapai melalui kematian (Piliang, 2008: 455).

Riset ontologis Piliang tentang budaya layar (*screen culture*) memberikan inspirasi teoritik untuk penelitian ini. Piliang telah menguraikan sejumlah fungsi objektif layar. Pengertian-pengertian

tentang fungsi objektif layar tersebut dapat menjadi pijakan teoritik untuk melihat bagaimana bentuk transformatif layar bisa disuguhkan dalam sebuah presentasi teatral, atau perubahan dari fungsi objektif menjadi fungsi estetik.

Pada bagian lain, riset Piliang tentang pelbagai manifestasi citra yang hadir di layar, ditempatkan sebagai dasar argumen teoritik untuk memberi penjelasan tentang fungsi simbolik dan tujuan replikatif penggunaan layar besar dalam pertunjukan teater Putu Wijaya. Sedangkan temuan riset Piliang tentang fenomena layar, di mana prinsip *bingkai* dan *pembingkai* sangat sentral, akan digunakan secara berbeda dalam penelitian ini.

Layar dalam presentasi teater Putu Wijaya akan dikaitkan dengan strategi dramaturgis untuk melakukan pemajemukan ruang, sekaligus sebagai strategi epistemik untuk melawan pembingkai; baik pembingkai secara epistemik maupun pembingkai estetik.

## • TEORI TRANSFORMABILITAS TANDA DAN KOMUNIKASI TANDA

### ••• KONOTASI DAN HIERARKI TANDA

Keir Elam menyatakan bahwa tanda adalah kesatuan dua wajah, yaitu kendaraan material atau penanda (*signifier*) dan sebuah konsep mental atau petanda (*signified*). Penanda adalah “benda” itu sendiri, sedangkan petanda adalah “objek-estetik”nya. Teks pertunjukan adalah sebuah makro-tanda, yang maknanya ditentukan oleh keseluruhan efeknya. Sebuah pertunjukan bukanlah tanda tunggal (*single sign*) melainkan jaringan dari unit-unit semiotik (2002: 6-7).

Pendapat Elam memperkuat pendirian Jiri Veltrusky yang menyatakan bahwa semua yang hadir di panggung adalah tanda (1940: 84). Sedangkan Brusak menyatakan bahwa dalam kehidupan yang real, fungsi teknis sebuah objek biasanya lebih penting. Sedangkan dalam representasi dramatik, pemaknaannya justru lebih penting (1939: 62).

Berkaitan dengan tujuan pemaknaan dari sebuah representasi dramatik, Elam selanjutnya berpendapat bahwa proses semiotisasi dalam teater berkaitan dengan kelas-kelas petanda dan berkaitan dengan acuan

dramatik yang dipakai sebagai model representasi objek. Sebuah meja misalnya, dapat menjadi kelas petanda yang berbeda, ketika objek tersebut direpresentasikan dalam acuan dramatik berbeda, misalnya sebagai tanda yang dilukis, sebagai tanda linguistik atau sebagai tanda gestural aktor (2002: 8).

Sedangkan Peter Handke mempertegas maksud menyajikan teatralitas tersebut yang bertujuan agar penonton sadar pada dunia teater. Handke meyakini bahwa yang terjadi dalam setiap momen adalah realitas teatral tersebut. Sebuah kursi di atas panggung, demikian dinyatakan Handke adalah sebuah kursi teater (1970: 57).

Elam mengingatkan bahwa setiap aspek pertunjukan diatur oleh dialektika denotasi dan konotasi, yang secara konstan mengalihkan jaringan tanda dari makna primer dan makna sekundernya. Inilah yang disebut karakter polisemik (*polysemic character*) dari tanda teatral. Sebuah kostum misalnya, dapat menghadirkan makna sosio-ekonomis, makna psikologis atau makna karakteristik moral seseorang (2002: 10).

Pendirian Bogatyrev kurang lebih sama dengan Elam saat menggambarkan fungsi konotatif dari material artistik pertunjukan. Bogatyrev menunjukkan bahwa saat dipakai dalam sebuah pertunjukan, skeneri dan kostum mengarah pada tanda-tanda yang sesuai dengan karakter pertunjukan tersebut. Setiap tanda merupakan tanda dari tanda (pertunjukan), bukan tanda dari materialnya (1938: 33).

Selanjutnya Elam merumuskan bahwa konotasi adalah proses keterhubungan penanda—kendaraan material dari tanda—yang menyediakan dasar untuk terbentuknya keterhubungan penanda tingkat kedua. Misalnya, Benda “mahkota” menyediakan dasar bagi penanda tingkat dua, bermakna “kemuliaan” atau “kekuasaan”, dll (2002: 10).

### ••• TRANSFORMASI DAN TRANSFORMABILITAS TANDA

Tanda-tanda dalam presentasi teatral memiliki kemampuan generatif. Dalam konteks ini, Elam menandai tiga aspek dari kemampuan generatif tanda teatral, yaitu mobilitas, dinamisme, dan transformabilitas. Kemampuan tanda teatral ini disebut fleksibilitas denotasional (*denotational flexibility*) (2002: 12).

Tentang kemampuan generatif tanda, Elam merujuk pada pendapat Jindrich Honzl yang menyatakan bahwa dinamisme tanda pada teater

menunjukkan gejala bahwa tak ada hubungan representasional yang mutlak pasti. Peristiwa dramatik tidak saja dapat digambarkan melalui peralatan spasial, arsitektural atau piktorial, tetapi juga dapat diindikasikan secara gestural (seperti dalam mime), melalui petunjuk verbal atau peralatan akustik lainnya (1940: 75).

Selanjutnya Elam melihat adanya semacam hukum transformasi dalam representasi pertunjukan. Hukum transformasi tersebut tergantung pada unsur-unsur tanda yang dapat saling dipertukarkan (*interchangeability*), pergantian timbal-balik (*reciprocal substitution*) dari kode atau sistem tanda, yang melibatkan proses transkodifikasi antara unsur subjek aktif (aktor) dan unsur objek pasif (benda) di atas panggung (2002: 14).

Berkaitan dengan hal di atas, Veltrusky menunjukkan bahwa oposisi antara subjek aktif dan objek pasif dapat saja dipatahkan karena menurut Veltrusky sebuah objek pasif dapat pula berfungsi pula sebagai subjek semiosis. Kostum Julius Caesar misalnya, menunjukkan status yang disandangnya. Tapi saat kostum itu dipenuhi darah, itu langsung mengkonotasikan "pembunuhan". Darah menjadi subjek-semiosis, dan kostum berdarah menjadi subjek yang sejajar dengan figur aktornya (1940: 88).

Tanda-tanda teatral dalam sebuah presentasi dramatik harus dipahami berdasarkan hierarkinya. Otakar Zich berpendapat bahwa struktur pertunjukan adalah hierarki dinamis dari unsur-unsurnya. Sedangkan Mukarovsky melihat bahwa struktur adalah sebuah sistem unsur-unsur yang secara estetik diwujudkan dan dipadukan dalam sebuah hierarki rumit, di mana sebuah unsur tidak lebih unggul dari unsur lainnya (1931: 342).

Di sisi lain, Jindrich Honzl meyakini bahwa transformabilitas tata hierarkis unsur-unsur yang membangun seni teater berkaitan dengan transformabilitas tanda teatralnya (1940: 20). Transformabilitas tanda teatral yang disebut Honzl merupakan aspek kreatif yang dibangun oleh kreator pertunjukan. Elam menunjukkan bahwa para formalis Rusia sebelumnya sudah mengidentifikasi kreativitas defamiliarisasi atau upaya *making strange* dengan mengajukan istilah *ostronenie*.

*Ostronenie* adalah cara membuat jarak terhadap aspek tertentu dari tanda yang sudah terkodekan. Saat tanda-tanda teatral dibikin asing, dibuat "tidak biasa" dari lazimnya, penonton didorong untuk memberi catatan pada peralatan semiotik itu, menjadi sadar pada kendaraan tanda dan bentuk operasinya yang baru (Elam 2002: 16).

Elam juga mengingatkan peranan Brecht yang menggagas efek alienasi pada bentuk epik teaternya, yang disebut *Verfremdungseffekt*. *Verfremdungseffekt* adalah cara mengarahkan kesadaran atau perhatian seseorang terhadap suatu hal, termasuk membalikkan objek yang sudah disadari menjadi sesuatu yang harus dicermati kembali, dari sesuatu yang sudah lazim, dikenali, langsung dipahami menjadi sesuatu yang aneh, sesuatu yang menyolok, dan tidak terduga (1964: 143).

### ••• TIPOLOGI TANDA: TANDA NATURAL DAN TANDA ARTIFISIAL

Roland Barthes mengemukakan pendapatnya bahwa hakikat tanda teatrikal, apakah itu bersifat analogis, simbolis atau konvensional, baik berupa pesan denotatif atau konotatif—semuanya merupakan masalah fundamental semiologi dalam dunia teater saat ini (1964: 262). Tadeusz Kowzan bersetuju dengan Barthes, meyakini bahwa semua yang ada dalam presentasi teatrikal adalah tanda (1968: 57).

Selanjutnya Kowzan membedakan tanda natural dan tanda artifisial. Tanda natural ditentukan oleh hukum fisika yang ketat, di mana penanda dan petanda diikat dalam hubungan sebab—akibat langsung, seperti dalam hal simptom yang mengindikasikan penyakit atau asap yang menandai api. Tanda artifisial tergantung pada intervensi keinginan manusia, dengan cara membuka kaitan baru antara penanda dan petandanya, yang disebut artifisialisasi. Spektakel mengubah tanda natural menjadi tanda artifisial. Kilat atau petir dalam panggung teater merupakan tanda artifisial (1968: 60).

Elam melihat bahwa di sinilah hukum semiotisasi bermula: melalui strategi artifisialisasi tanda, fenomena artistik di atas panggung dibebaskan dari tujuan awal penandaannya (2002: 18).

### ••• IKON, INDEKS, SIMBOL

C.S. Peirce mewariskan pemahaman esensial tentang cara mengkategorikan tanda. Peirce menunjukkan trikotomi fungsi tanda, yaitu ikon, indeks, dan simbol. Ikon (*icon*) menggambarkan objek, utamanya melalui kemiripan (*similarity*) antara penanda dengan petandanya. Ikon menyerupai bendanya dan digunakan sebagai tanda dari bendanya. Contoh tanda ikonik adalah lukisan figuratif atau foto. Menurut Peirce, ada tiga kelas dari ikon, yaitu *image*, *diagram* dan *metaphor* (1931: 58).

Indeks (*index*) menurut Peirce, secara kausal dikaitkan dengan objeknya secara fisik atau melalui hubungan kontak. Sebuah indeks adalah tanda yang mengacu pada objeknya berkaitan dengan efek sebab-akibat yang alamiah dan langsung yang disebabkan oleh objek tersebut. Termasuk dalam indeks adalah asap disebabkan api, gaya berjalan pelaut, ketukan di pintu, juga verbal deiksis (1931: 58).

Simbol (*symbol*) adalah tanda yang mengacu pada objeknya berdasarkan hukum atau konvensi, biasanya berkaitan dengan gagasan umum. Contoh paling jelas dari simbol adalah tanda linguistik. Dalam kaitan ini, Jan Kott menyatakan bahwa dalam teater, ikon dasar adalah tubuh dan suara aktor (1969: 19). Sedangkan Patrice Pavis menunjukkan bahwa bahasa aktor diikonisasi saat diucapkan. Apa yang dituturkan aktor kemudian menjadi representasi wacana (1976: 13).

### ... PROSES SEMIOTISASI

Elam masih mengingatkan bahwa upaya semiotisasi tetap harus mengaitkan proses pemaknaannya berdasarkan bentuk representasi dramatisnya. Dalam kaitan ini, Elam membagi model representasi dramatis menjadi dua bentuk, yaitu representasi ilusionistik dan penggambaran metaforik.

Representasi ilusionistik mendorong penonton untuk menerima pertunjukan sebagai citra langsung dari dunia dramatisnya. Sedangkan penggambaran metaforik hanya ditandai oleh perbandingan struktural yang umum antara tanda dengan objeknya, misalnya panggung kosong, secara diagramatik dapat menjadi arena perang, istana atau ruang penjara. Realisme adalah representasi artistik secara metonimik. Substitusi metonimik berkaitan erat dengan indeks. Simbolisme adalah representasi metaforik. Substitusi metaforik berkaitan dengan fungsi tanda ikonik (Elam, 2002: 25).

Elam mengaitkan pendapatnya dengan pendapat Roman Jakobson. Menurut Jakobson, metonimi adalah penggantian sebab melalui akibat atau penggantian satu hal dengan yang berkaitan dengan hal tersebut. Gedung Putih menjadi metonimi Presiden AS. Payung, topi tinggi, dan lipatan koran adalah metonimi orang Inggris.

Elam berpendapat bahwa semiotisasi adalah cara menunjukkan (*showing*) atau cara memperagakan (*displaying*) objek atau peristiwa

ke hadapan penonton, daripada menggambarkan, menjelaskan atau menyimpulkannya. Semiotisasi berbeda dengan strategi narasi, di mana manusia, objek atau peristiwa biasanya digambarkan atau diceritakan (2002: 27). Bersama kesimpulan tersebut, Elam juga mengidentifikasi kecenderungan bahwa praktek semiotika teater, dalam tahun belakangan ini, mengurangi fokusnya pada tanda dan fungsi tanda, tetapi memberi perhatian pada komunikasi teater dan aturan-aturan yang melandasinya (2002: 27).

Dalam konteks proses semiotisasi ini, Tadeusz Kowzan melihat bahwa model representasi dramatik harus dilihat sebagai sebuah sistem teatral. Menurut Kowzan, sistem teatral ini dapat diklasifikasi menjadi 13 unsur konstruktifnya, meliputi bahasa, nada suara, ekspresi wajah, gerakan tubuh, gerak panggung, rias wajah, gaya rambut, kostum, props, dekor, cahaya, musik, dan efek bunyi (Elam, 2002: 45).

Terhadap pembagian elemen-elemen dramatik tersebut, Elam berpendapat bahwa pembagian Kowzan harus ditempatkan secara lentur dan terbuka, mengingat batas-batas antar unsur dramatik tersebut seringkali tidak mudah dipisahkan secara tegas, karena bersifat saling berkait dan saling melengkapi. Misalnya antara gerak tubuh (*gesture*) dan ekspresi wajah (*facial mime*) dengan gerak panggung (*movement*) merupakan aspek-aspek yang sinambung dari ekspresi kinetik secara umum. Namun, Elam menganggap sistem Kowzan tersebut tetap bermanfaat untuk analisis sintaksis sebuah pertunjukan (2002: 46).

Ciri semiotika teater Elam lebih menekankan pentingnya proses, tahap dan konteks penerimaan dan pemaknaan tanda-tanda, dalam sebuah peristiwa komunikasi. Komunikasi adalah peristiwa transaksi makna antara *performer* dan *spectator*. Di dalam proses transaksi makna itu, analisis pertunjukan harus memiliki kemampuan untuk memahami sejumlah konsep yang mengikat peristiwa komunikasi teater. Konsep-konsep analisis yang diajukan Elam meliputi: kode dramatik dan sub-kode khususnya, yaitu gaya kultural dan gaya pemanggungan; kode budaya dengan sub-kode khususnya, yaitu sub-kode teatral (2002: 47).

Kode dramatik adalah prinsip-prinsip dasar komposisi dramatik, seperti struktur dan gaya yang berkaitan dengan konvensi estetika tertentu, seperti realisme, simbolisme, ekspresionisme dan lain-lain. Sub-kode khusus yang menjadi komponen kode dramatik adalah gaya budaya (*cultural style*) yang berkaitan dengan kekhususan atau tipikal perilaku, ekspresi tubuh, dan pola-pola pengutaraan bahasa yang ditampilkan subjek-aktif

(aktor); subkode khusus yang lain adalah gaya pemanggungan (*staging style*), yaitu desain pentas, penampilan fisik aktor, gerak panggung (*stage movement*) dan proyeksi suara aktor.

Kode budaya adalah prinsip-prinsip budaya, sikap ideologis, etika dan prinsip-prinsip pengetahuan yang diterapkan penonton (*spectator*) di luar panggung (*extra theatrical activities*). Subkode teatral adalah prinsip etis-apresiasi penonton dalam menyikapi pertunjukan.

Operasionalisasi teori semiotika Elam harus diterapkan berdasarkan asumsi-asumsi dasarnya, yaitu bahwa pertunjukan adalah jaringan makro-tanda; bahwa tanda-tanda secara konstan berdialektika dari denotasi ke konotasi. Sedangkan karakter polisemik tanda: mobilitas, dinamisme dan transformabilitas, tidak saja menjelmakan makna dari hubungan subjek-aktif (aktor) dan objek-pasif (benda), tetapi juga bersumber dari kemampuan interpretatif subjek-relasionalnya (penonton) sebagai analisis tanda. Makna pertunjukan adalah relasi komutatif atau sintesis pengalaman antara interpretasi diakronik dan sinkronik pertunjukan.

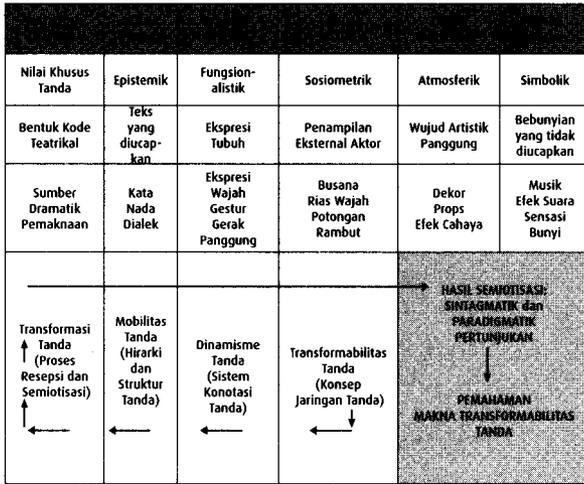
Baik Elam maupun Kowzan meyakini bahwa semua yang hadir di atas panggung adalah tanda; atau semua yang ada dalam presentasi teatral adalah manifestasi tanda. Elam dan Kowzan juga setuju bahwa antara penanda (benda) dan petanda (objek estetikanya) diikat dalam hubungan sebab-akibat atau dialektika.

Sementara Kowzan berkonsentrasi pada realitas tanda-tanda sebagai unit-unit makna yang dapat dikategorikan secara terpisah, Elam lebih ingin menempatkan jaringan makro-tanda itu sebagai teks polisemik yang harus dilihat dan dimaknai sebagai manifestasi relasi komutatif antara *performer* dan *spectator*.

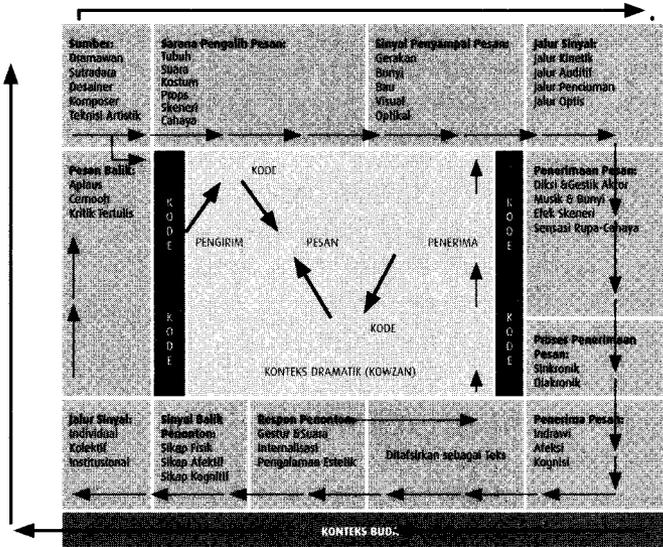
Dengan kata lain, Kowzan cenderung melihat kekhususan atau partikularitas tanda-tanda dalam potensi segmentatifnya, untuk memperlihatkan detail fungsinya yang spesifik. Elam menempatkan realitas segmentatif itu dalam proses komunikasi untuk memahami bagaimana hukum transformabilitas tanda bekerja dalam sebuah pertunjukan untuk mengetahui tujuan komunikasinya.

Untuk memperlihatkan perbedaan aksentuasi analisis antara pendekatan Kowzan dan Elam, di bawah ini penulis menggambarkan rekonstruksi teoritik dari masing-masing pendekatan, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**GAMBAR 9.** Bagan Model Analisis Sintaksis Pertunjukan Pendekatan Tadeusz Kowzan



**GAMBAR 10.** Bagan Model Analisis Komunikasi Pertunjukan Pendekatan Keir Elam



Dengan menggunakan teori semiotika teater Elam dengan Kowzan sebagai teori tandem, maka tahap-tahap interpretasi tekstual akan dilakukan melalui prosedur sebagai berikut:

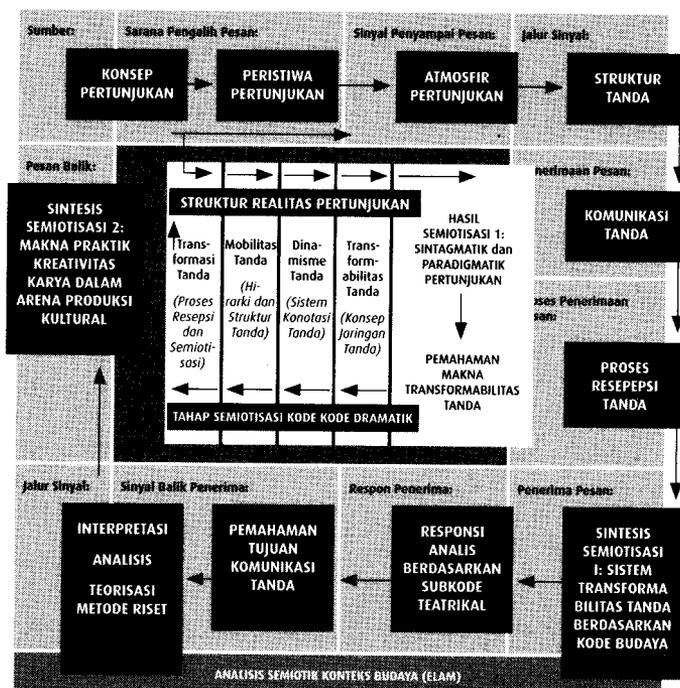
1. Mengidentifikasi konsep jaringan tanda dalam karya-karya teater Putu Wijaya periode layar sebagai teater piktografik. Jaringan tanda itu akan dilihat secara sinkronik (makna spesifik dari setiap pertunjukan)

maupun secara diakronik (hubungan replikatif yang muncul antar karya dalam teater periode layar).

2. Menganalisis sistem konotasi yang dibangun Putu Wijaya dalam teater periode layar, dan menguraikan tujuan internal dan eksternal, dalam kaitan dramatis antara kode dramatik (sintaksis drama) dengan kode budaya (semantik drama).
3. Menganalisis makna transformabilitas dari elemen-elemen dramatik pertunjukan, sesuai dengan kategori tandanya, yaitu tanda verbal, tanda fisikal, tanda visual, tanda piktorial dan tanda aural. Pada tahap analisis ini, muncul keterkaitan antara teori Elam dengan Kowzan.
4. Akhirnya, analisis dari wilayah semiotik ini akan ditempatkan dalam konteks teori produksi kultural Bourdieu, untuk melihat *praktik* kreativitas teater Putu Wijaya dalam *habitus* teater modern Indonesia, dan fungsi *kapital* simbolik yang didistribusikan Putu Wijaya dalam *field* (arena) keindonesiaan.

Integrasi teori transformabilitas tanda dari Kowzan dengan teori komunikasi tanda dari Elam dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:

GAMBAR 11. Bagan Integrasi Analisis Semiotika Teater Kowzan-Elam



• TEORI PRODUKSI KULTURAL:  
PRAKTIK, HABITUS, ARENA, KAPITAL SIMBOLIK

••• STRUKTURALISME KONSTRUKTIVIS: PRAKTIK DAN  
REPRESENTASI

Teori sosiologi Bourdieu dinyatakan oleh dirinya dengan istilah “strukturalisme konstruktivis” atau “konstruktivisme strukturalis”. Bourdieu menjelaskan bahwa strukturalisme artinya bahwa hal itu ada dalam dunia sosial, dan tidak hanya dalam sistem simbolis, seperti bahasa, mitos, dan sebagainya. Struktur itu bersifat objektif, independen dari kehendak agen, berfungsi sebagai pengatur praktik-praktik dan representasi. Konstruktivisme dimaksudkan bahwa ada asal usul sosial untuk skema-skema persepsi, berupa pemikiran dan tindakan, dan ada asal usul sosial untuk kehadiran struktur sosial itu sendiri (Bourdieu dalam Peter Jackson, 2009: 139).

Jackson menjelaskan, pendekatan teoritis Bourdieu menolak asumsi subjektivis tentang eksistensialisme dan materialisme historis dari Marxisme. Bourdieu menolak bentuk oposisi artifisial antara subjektivisme dan objektivisme; atau antara dimensi sosial dan dimensi simbolik dari kehidupan sosial; atau antara pemihakan terhadap agen dan struktur (2009: 139).

Menurut Bourdieu, pembagian artifisial antara pendekatan berpusat-agen dan pendekatan berpusat-struktur, dikotomi itulah yang berfungsi sebagai penghalang utama bagi pembentukan teori komprehensif tentang praktik manusia. Pendekatan teoritis Bourdieu terfokus pada hubungan saling memengaruhi antara kecenderungan subjektif para aktor sosial (*habitus* mereka) dengan kondisi struktural di mana para aktor sosial itu bertindak (*field* mereka). Saling keterkaitan antara *habitus* dan *field* itulah yang mengkondisikan bentuk dan orientasi dari praktik-praktik sosial (Jackson, 2009: 139).

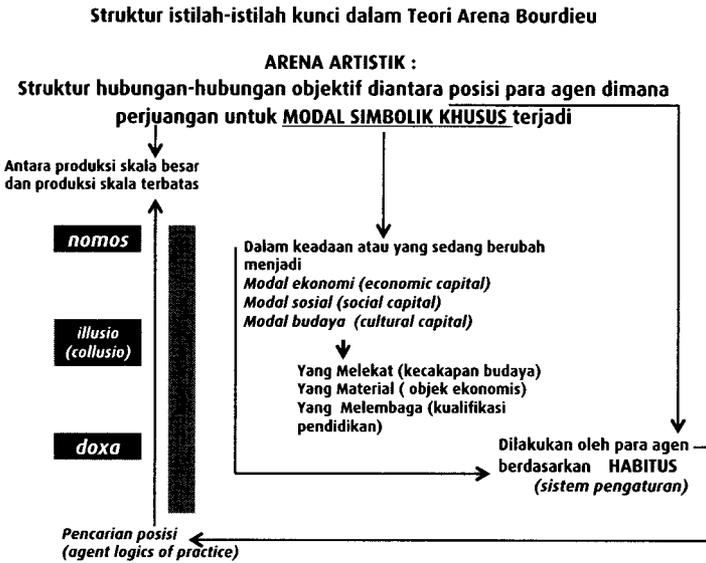
Konsep kunci Bourdieu, yang dirumuskan dalam konsep *field* (arena) mencoba menangkap hubungan struktural dan konstruktif antara faktor material dan faktor simbolik dalam pengalaman manusia yang terbentuk oleh perbedaan kelas. Menurut Bourdieu, kelas dapat dibentuk dari praktik budaya dan representasi budaya serta oleh hubungan ke sarana produksi (1991: 229-248). Jika menurut Marx, dorongan dasar manusia adalah untuk perbaikan material, maka menurut Bourdieu, dorongan dasar itu muncul dari keinginan untuk pembedaan sosial (2003: 297-331).

Melalui konsep *symbolic power* (kekuasaan simbolik) dan *symbolic violence* (kekerasan simbolik), Bordieu telah memperluas konsepsi Marxist tentang kapital, dengan menyatakan bahwa aktor-aktor sosial mengejar bentuk-bentuk kultural dan simbolis, sekaligus bentuk-bentuk material dari kekuasaan, dan bahkan akan sering menukar satu sama lain untuk mengejar status dan perbedaan (Swartz 1997: 42).

... KONSEP HABITUS

*Habitus* adalah mesin aksi budaya yang membentuk landasan bagi praktik. (William, 2007: 25). *Habitus* merupakan realitas ekstensif dari struktur-struktur sosial eksternal, yang kemudian diinternalisasi oleh para aktor sosial; terpelajari secara sadar dan semi-sadar, dan merupakan dampak kumulatif dari praktik-praktik itu sendiri (Jackson, 2009: 139). Gambaran tentang *habitus* dapat dilihat melalui gambar di bawah ini:

GAMBAR 12. Skema *Habitus* Menurut Model Pierre Bourdieu



Direproduksi dari van Maanen, Hans. 2007. *How To Study Art Worlds*. Amsterdam : Amsterdam University Press, halaman 56

*Habitus* adalah hasil internalisasi atas kategori-kategori pemaknaan yang mampu membentuk hierarki dalam praktik-praktik budaya dan kode etik perilaku. Hal-hal tersebut sebenarnya merupakan akibat *misrecognition* (keliru mengenali), sehingga diterima oleh individu maupun lembaga sebagai hal yang alami, dan dianggap absah

berdasarkan hukum. Melalui proses penanaman *misrecognition* ini, *habitus* menjadi *second-nature*, yang akan mengatur strategi aksi sosial para aktor (Bourdieu, 1977: 143-148, 1990b: 52-65).

Menurut Bourdieu, *habitus* bersifat tahan lama dan bisa berpindah; berfungsi sebagai pembangkit prinsip, pengatur praktik, dan representasi. *Habitus* juga dapat beradaptasi dari waktu ke waktu sebagai respon terhadap perubahan kondisi eksternal untuk lebih memungkinkan si aktor mencapai tujuan. *Habitus* berada dalam keadaan evolusi yang terus menerus, dan berfungsi di level *pre-conscious* (pra-sadar) (Thompson, 1991: 24-25).

Perubahan dalam *habitus* cenderung berlangsung secara bertahap dan hanya terjadi ketika kondisi struktural memaksa si aktor untuk beradaptasi dengan keadaan baru. *Habitus* adalah *structuring-structure* atau “struktur yang menata” untuk menghasilkan strategi-strategi tindakan dari aktor-aktor lain, yang akan mempengaruhi kondisi eksternal struktur tersebut (Swartz 1997: 111-113).

Meskipun konsep *habitus* dalam realitas praktik budaya cenderung menjadi “determinisme struktural yang tak terhindarkan”, Bordieu mengingatkan bahwa *habitus* tidak secara otomatis menentukan aksi para aktor sosial. *Habitus* juga menekankan pada kapasitas aktor untuk melakukan improvisasi. *Habitus* bukan hanya konstan berevolusi, tetapi juga mampu menghasilkan banyak praktik berbeda—tergantung pada karakter lingkungan eksternal (*the “field”*) tempat dia tertanam (Jackson, 2009: 140-141).

Fungsi utama *habitus* dalam praktik budaya dapat dikenali melalui dua gambaran berikut ini: Pertama, *habitus* menjiwai tindakan kolektif aktor-aktor sosial maupun individual. Aktor-aktor yang memiliki posisi sama dalam bidang tertentu, akan mengembangkan kecenderungan serupa dan melakukan praktik-praktik yang serupa pula. Lembaga-lembaga akan mengembangkan *habitus* kolektif dalam fungsinya sebagai regulator sosial.

Kedua, *habitus* memainkan peran sentral dalam keawetan hierarki (Bourdieu, 1998: 8-14 dan dalam Jackson 2009: 141). *Habitus* menentukan apa yang bisa dibayangkan, juga menentukan apa yang mungkin, dalam kehidupan sosial. Konsep *habitus* memberi perspektif terhadap asal-usul budaya dari suatu aksi sosial, dan menekankan praktik sebagai produk budaya.

Konsep *habitus* memungkinkan pencocokan antara yang subjektif dengan yang objektif, atau menjelaskan hubungan antara apa yang harus kita lakukan dengan kondisi sosial apa yang menuntut kita melakukan sesuatu (Eagleton, 1990: 157). *Habitus* adalah mekanisme sentral untuk reproduksi struktur politik, sosial, dan ekonomi, serta mengkondisikan keabsahan tipe-tipe praktik budaya.

••• KONSEP FIELD (ARENA)

Konsep *field* menurut Bourdieu adalah arena sosial yang ditentukan oleh *stakes* (*enjeux*) atau “pertaruhan” tempat para aktor sosial saling bersaing. Bourdieu menjelaskan bahwa *field* dapat dipahami sebagai suatu jaringan atau konfigurasi hubungan-hubungan objektif antara berbagai posisi yang dimiliki para aktor sosial. Posisi-posisi ini didefinisikan secara objektif oleh situasi aktual para aktor sosial maupun oleh situasi potensialnya dalam struktur atas distribusi *power* atau kapital yang berbeda.

*Field* menyediakan akses terhadap keuntungan tertentu yang bisa diperebutkan di lapangan, yang ditentukan oleh posisi dominasi, subordinasi atau posisi setara dan lain-lain. Posisi-posisi ini terbentuk dari hubungan objektif berdasarkan logika imperatif tertentu bagi masing-masing *field* (arena). Logika imperatif yang spesifik ini tidak dapat dialihkan untuk berfungsi sebagai logika imperatif bagi arena yang lain (Bourdieu & Wacquant, 1992: 94-95).

Bourdieu selanjutnya menjelaskan bahwa *field* adalah arena perjuangan di mana para aktornya bersaing untuk mendapatkan berbagai bentuk sumber daya material maupun *power* simbolis. Tujuan sentralnya memastikan “perbedaan” yang akan menjamin status aktor sosial ini. Aktualisasi “perbedaan” akan berfungsi sebagai sumber kekuasaan simbolik, yang kemudian digunakan untuk mencapai keberhasilan lebih lanjut (Bourdieu, 1990a: 129-139).

Identitas “perbedaan” akan memberi struktur pada hierarki sosial, memberi legitimasi, dan legitimasi ini akan merepresentasi kehadiran aktor sosial dalam *habitus* sebagai hal yang alami. Oleh karena itu, perjuangan untuk pembedaan ini adalah dimensi fundamental dari seluruh kehidupan sosial (Bourdieu dan Passeron, 2000: 64-68)

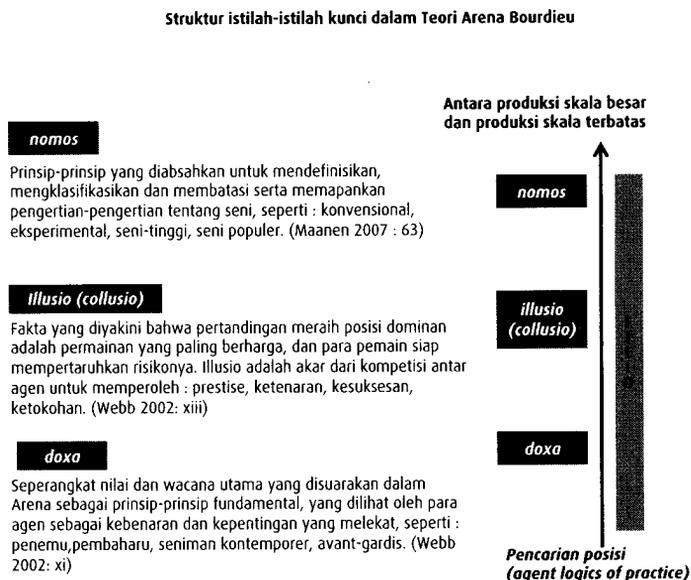
Hukum dasar dari *field* dapat dianalogikan sebagai *game*. Hukum dasar ini mengatur perilaku aktor sosial atas apa yang masuk akal;

untuk bertindak sebagai kendali terhadap strategi dari pemain lain. Hukum dasar ini dinegosiasikan terus-menerus dalam kondisi saling memengaruhi antara pemain dan struktur permainan (Bourdieu, 1990b: 80-96). Selanjutnya, struktur dari *field* ini diinternalisasikan dengan *habitus* mereka, sehingga para aktor saling menyesuaikan dalam *faith in practice*, yaitu hak yang diberlakukan oleh *field*.

Hak ini semacam struktur informal dan tak terucapkan, yang menjadi kendala paling efektif bagi tindakan, yang membentuk apa yang dinamakan Bourdieu sebagai *doxa*. *Doxa* bersifat kognitif maupun evaluatif, mengondisikan respon aktor terhadap situasi eksternal, berfungsi sebagai “standar normatif”, yang dapat mendesak aktor untuk berpikir secara sistematis tentang kepentingan sosial dan material yang dipertaruhkannya dalam *field* (Jackson, 2009: 144)

Hubungan antara *field* dan *doxa*, serta kekuatan *illusio* dan *nomos* dalam mempengaruhi dan menstrukturkan praktik para agen, dapat dilihat melalui gambar berikut ini:

GAMBAR 13. Skema *Field* menurut Model Pierre Bourdieu



Direproduksi dari van Maanen, Hans. 2007. *How To Study Art Worlds*. Amsterdam : Amsterdam University Press, halaman 56

### ... KONSEP 'CAPITAL' (MODAL)

Para aktor sosial melakukan distribusi kapital dalam *field*. Kapital merupakan pertarungan para peserta di arena. Kapital adalah sumber-sumber yang dimobilisasi oleh para peserta yang sama dalam upaya mereka mengejar tujuan. Tujuannya adalah mengakumulasi kapital dan memanfaatkannya untuk mendapatkan lebih banyak *power* dan posisi dominan dalam *field* itu. Kapital bisa mengambil pelbagai bentuk. Kapital bisa berupa modal ekonomi (kepemilikan harta benda dan sumber-sumber keuangan), dapat juga berbentuk modal budaya (kesadaran budaya, keterampilan khusus, pengetahuan akademik, kualifikasi pendidikan).

Kualitas kapital ini memberikan akses pada aktor-aktor sosial ke arena tertentu untuk dapat dimobilisasi menjadi bentuk modal-simbolik (*symbolic capital*). Modal-simbolik berasal dari keberhasilan penggunaan modal ekonomi dan modal budaya, untuk merebut dan mempertahankan perbedaan dan dominasi. Melalui ini, dimungkinkan para aktor dominan melestarikan hierarki sosial melalui praktik kekerasan simbolik (*symbolic violence*).

Kapital bisa berpindah dan dapat digunakan dalam arena lain, tetapi kapital jarang diterjemahkan secara langsung dari satu *field* ke *field* lainnya. Transposisi kapital merupakan perjuangan berkelanjutan di antara aktor sosial untuk mengubah struktur *field* yang mereka favoritkan. Tindakan yang berhasil membutuhkan *feel for the game* (terlibat dalam permainan) atau *feel for practice* (terlibat dalam praktik). (Bourdieu, 1986; Swartz 1997: 73-82 & 122-129; Jackson, 2009: 144-145)

### ... KONSEP 'SYMBOLIC VIOLENCE' (KEKERASAN SIMBOLIK)

Kekerasan simbolik adalah praktik penekanan oleh aktor sosial dominan atas pemaknaan dan representasi sosial terhadap realitas yang diinternalisasi oleh aktor-aktor lain, sebagai hal yang alami dan absah. Kekerasan simbolik berfungsi melegitimasi struktur dominasi dengan cara merepresentasikan struktur itu sebagai kondisi alami. Representasi struktur itu menjadi bagian dari *habitus* si aktor sosial.

Dari premis ini, selanjutnya Bourdieu memunculkan konsep *misrecognition*. *Misrecognition* adalah kegagalan untuk mengidentifikasi

kepentingan ekonomi dan kepentingan politik yang menyatu dalam praktik-praktik atau sumber-sumber kapital yang direpresentasikan dalam *field*, sebagai hal yang bersifat *disinterested* (Bourdieu, 1991: 139-140 & 209-210).

*Misrecognition* bergantung pada representasi yang berhasil atas *self-interest* aktor dominan yang disamarkan sebagai sesuatu yang *disinterest* (tanpa pamrih). Kamufase *self-interest* ini yang memungkinkan penguasaan modal simbolik oleh aktor dominan. Penguasaan modal simboliklah yang memungkinkan aktor dominan menggambarkan motif-motif *interested* kekuasaan sebagai bentuk-bentuk *disinterested*. Misalnya, aktor dominan dapat merebut pengakuan dan melestarikan rasa hormat sebagai imbalan bagi "pelayanan publik" yang dilakukannya. Dan menurut Bourdieu, praktik-praktik budaya seperti ini dianggap absah secara sosial sehingga diterima begitu saja. Inilah akar dominasi dalam praktik yang nampak sebagai *habitus* (1991: 51-52, 163-170, & 209-239).

*Habitus, fields, capital* dan *symbolic violence* adalah konsep-konsep sentral dalam "teori budaya tentang tindakan" (*cultural theory of practice*) yang dibangun oleh Bourdieu. Pilihan dan strategi dalam praktik budaya adalah hasil interaksi antara *habitus* agen dan *field* tempat si agen bertindak. Interaksi ini adalah proses dialektika yang berkelanjutan.

Dialektika tersebut dijelaskan oleh Bourdieu sebagai berikut: bahwa *field* membentuk struktur *habitus*. *Habitus* sendiri merupakan produk dari tuntutan-tuntutan pemaknaan dan representasi yang dikondisikan *field*. *Field* membangun hubungan antara pengetahuan dan pemikiran konstruktif yang harus dilembagakan dan diperebutkan oleh para aktor sosial, dengan kemampuan distribusi *power* dan modal simboliknya. *Habitus* memberikan kontribusi yang konstitutif pada *field* sebagai dunia pemaknaan dominan, menjadi investasi yang diperlukan untuk praktik dominasi. (Bourdieu & Wacquant dalam Jackson 2009: 146)

Hubungan yang dinamis antara *habitus* si aktor dengan *field* tempat terjadinya tindakan adalah jantung dari *theory of practice* Bourdieu. Teori produksi kultural Bourdieu menekankan bahwa kebudayaan "tidak pernah tanpa kandungan politik", namun "selalu merupakan ekspresi dari politik". Oleh karena itu menurut Bourdieu, teori tentang budaya secara alami mengarah ke teori politik. Kekuasaan simbolik dan kekerasan simbolik selalu melekat pada praktik-praktik budaya (1990a: 35-36).

Dalam konteks penelitian budaya, Bourdieu mengingatkan kebutuhan peneliti untuk menyadari efek distorsi. Bourdieu memperingatkan tiga jenis distorsi. Distorsi pertama berkaitan dengan identitas pribadi peneliti, latar belakang *gender*, dan kelas, hingga kebangsaan dan etnis mereka. Distorsi kedua berkaitan dengan bidang intelektual tempat peneliti beroperasi. Distorsi ketiga adanya bahaya “bias ilmiah” berupa godaan untuk “menarik diri” dan mengamati fenomena seolah-olah si peneliti tidak terlibat dalam proses-proses sosial yang diamati.

Untuk mengatasi distorsi-distorsi tersebut Bourdieu mendorong peneliti untuk terlibat dalam “refleksi epistemik” terus-menerus menjadi analisis berkelanjutan; untuk: mengobjektifkan” subjektivitas peneliti; dengan terus-menerus menyadari terhadap fakta yang tak terhindarkan bahwa konstruksi pengetahuan adalah suatu aktivitas sosial—suatu praktik intelektual yang juga berperan dalam membentuk *habitus*, mengondisikan *field* dan berpotensi untuk mempraktekkan bentuk *symbolic violence* (Bourdieu dan Wacquant 1992: 36-46).



## OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

---

### OBJEK PENELITIAN

---

Karya-karya teater Putu Wijaya yang akan diteliti dalam konteks judul penelitian disertasi di atas, difokuskan pada lima pertunjukannya, yaitu *The Coffin is too Big for the Hole* (2000), *Luka* (2002), *War* (2004), *Zero* (2004), dan *Zetan* (2006). Seluruh pertunjukan di atas ditandai oleh kehadiran layar besar sebagai latar simbolik, dan yang menjadi visualisasi paling signifikan dalam presentasi teatralnya.

*The Coffin is too big for the hole* (2000) ceritanya hasil adaptasi dari cerpen karya sastrawan Singapura Kuo Pao Kun yang berjudul sama. Pertunjukan mengisahkan peristiwa penguburan mayat yang ditolak oleh petugas pemakaman setempat karena ukuran mayat melebihi ukuran panjang makam yang sudah ditentukan pemerintah. Temanya hendak menggambarkan ironi tentang regulasi sosial yang begitu ketat, sehingga tidak bisa mentoleransi realitas keberagaman yang muncul dalam kenyataan. Penggunaan layar besar lebih dinamis, pertunjukan dibalut oleh amplifikasi bunyi, permainan bayang-bayang, dan konsep pencahayaan secara *manual moving illumination*.

*Luka* (2002) menyajikan gambaran tentang problem hierarki otoritas dalam masyarakat modern. Temanya mengangkat relasi disharmonis antara penguasa dan wong cilik. Tema ini masih menunjukkan pengaruh dari pertunjukan *The Coffin is too Big for the Hole* (2000). Melalui *Luka* Putu melakukan pergeseran tekanan, dengan lebih tajam dan kontras menggambarkan problem represi penguasa kepada orang kecil.

Eksplorasi artistik yang ditonjolkan berupa citra-citra piktorial layar dan tubuh, dan pergantian ruang realistik dan ruang metafisik untuk memperlihatkan peralihan dari narasi sintagmatik (struktur denotatif) dan relasi paradigmatik (makna-makna konotatif) yang ditempatkan di balik struktur permukaan pertunjukan.

*War* (2004) masih merupakan perkembangan dan eksplorasi visual dari bentuk teater rupa dengan fokus tema tentang perang. Putu mempertanyakan makna perang yang diperlawankan dengan makna damai. Dalam kenyataan, perang dan damai bisa dipertukarkan karena kekuatan dan logika kekuasaan. Visualisasi yang banyak ditonjolkan berupa permainan efek arsitektural layar, yang bentuk ekspresifnya diperkuat oleh berbagai kontras cahaya dan demonstrasi fisikalitas tubuh aktor melalui permainan *moving* dan *grouping* yang atraktif, yang seluruhnya dibungkus oleh *chaos* bunyi yang menajamkan atmosfer perang.

*Zero* (2004) tidak menampilkan cerita secara eksplisit, sehingga kehadiran aktor tidak dapat diidentifikasi langsung sebagai karakter. Pertunjukan ini menampilkan eksplorasi figur-figur simbolik dipadukan dengan aksentuasi gamelan Bali, menyajikan transformasi gestur tubuh menjadi bentuk *living statue*. Konflik diperlihatkan melalui berbagai respon tubuh antar para aktor, yang secara asosiatif memperlihatkan sikap saling mengancam atau menaklukkan dengan cara-cara yang sangat fisik dan agresif. Secara sugestif, teater non-cerita ini tampil sebagai teater piktografik dengan penekanan pada suasana mistis yang intens.

*Zetan* (2006) adalah eksperimen memadukan teater cerita dengan latar visual yang lebih simbolik. Temanya menggambarkan degradasi moral dan sikap korup dalam kehidupan publik, di mana korbannya adalah seorang guru idealis, yang sebenarnya berniat untuk memperbaiki kehidupan yang bobrok tersebut. Penggunaan layar besar lebih statis, bentuk-bentuk sugesti visual diperkaya dengan penggunaan props secara nonrealistik.

Teater Putu Wijaya periode layar saya nilai penting untuk diteliti berdasarkan sejumlah alasan, yaitu pertama, periode tersebut menunjukkan tahap migrasi estetik dari bentuk teater verbal menjadi teater visual; kedua, perubahan estetik tersebut merupakan realisasi dan eksplorasi lanjut dari konsep "teater teror mental"; ketiga, bentuk teater

visual pada periode layar tersebut menunjukkan kaitan dengan cara Putu Wijaya menemukan identitas artistik dan identitas kulturalnya sebagai seniman; keempat, cara personal Putu Wijaya menemukan identitas tersebut memiliki hubungan dengan strategi replikasi idiom teater tradisi ke dalam bentuk teater kontemporer; kelima, teater Putu Wijaya periode layar mengedepankan gagasan penemuan salah satu estetika teater modern Indonesia.

Data utama penelitian di atas berupa dokumen pertunjukan teater dalam format DVD dan VCD. Dokumen-dokumen tersebut berasal dari Putu Wijaya, yang diterima langsung oleh peneliti. Validitas dan otentisitas data diukur dari proses pemerolehan data tersebut. Data sekunder berupa sejumlah data wawancara, artikel, informasi terkait, diambil dari sejumlah sumber internet, majalah, dan video nonpertunjukan Teater Mandiri. Data sekunder lain juga berasal dari buku-buku, makalah, dan esai yang ditulis Putu Wijaya.

Di samping lima buah data dokumentasi pertunjukan yang mewakili gambaran teater periode layar, penelitian ini juga menggunakan sejumlah dokumentasi rekaman non-pertunjukan, berupa dokumentasi DVD profil Teater Mandiri, eksplorasi latihan, proses produksi, dan kegiatan *workshop*. Seluruh dokumen berupa data rekaman yang digunakan dalam konteks penelitian ini sebagai berikut.

**GAMBAR 14.** Tabel Data Dokumentasi Pertunjukan

No	Data Pertunjukan	Durasi	No	Data Nonpertunjukan	Durasi
1.	<i>The Coffin ....</i> (2000)	65 menit	1.	Profil Teater Mandiri	60 menit
2.	<i>Luka</i> (2002)	78 menit	2.	Teror Mental	45 menit
3.	<i>War</i> (2004)	75 menit	3.	Eksplorasi Layar	15 menit
4.	<i>Zero</i> (2004)	42 menit	4.	Eksplorasi Metafor Visual	3,5 menit
5.	<i>Zetan</i> (2006)	122 menit	5.	Pra-pertunjukan di Jerman	16 menit
			6.	Proses Latihan di Jerman	11 menit
			7.	Proses Latihan di Jakarta	17,5 menit
			8.	Proses Latihan di Jakarta	16,5 menit
			9.	Monolog Putu Wijaya	10 menit
			10.	Workshop Aktिंग di Madison	12 menit

Penggunaan data rekaman video sebagai objek penelitian ditanggapi secara berbeda oleh sejumlah analis pertunjukan. Matthew Reason menyatakan “fungsi awal setiap rekaman video dari sebuah pertunjukan langsung ... adalah ... mengawetkan pertunjukan dan membuatnya jadi dapat dilihat dan ditelaah kembali, yang tanpa melalui perekaman data pertunjukan tersebut tidak akan tersedia dan tidak dapat diakses” (2006: 80). Reason juga mempertimbangkan hasil rekaman sebagai bentuk “perantara naratif” atas realitas pertunjukan langsung. Video dengan mudah diputar ulang, sehingga dapat menghapus jarak penafsiran (*interpretative gap*) antara pertunjukan langsung dan hasil pengamatan yang terukur (2006: 77).

Namun Peggy Phelan berpendapat, “kelangsungan (*liveness*) pertunjukan hanya terjadi saat pertunjukan ditampilkan dan tidak di antarai oleh media lain” (dalam Ledger, 2011: 164). Sedang Angela Piccini memberi pertimbangan bahwa dokumentasi tidak dapat langsung mewakili pertunjukannya, karena hasil rekaman tidak bersih dari masalah (2002). Namun dokumentasi dapat dipakai sebagai bukti kreatif seniman dan dapat dipakai sebagai bagian penelitian, dalam kaitannya sebagai bukti atau mewakili praktik seni, menunjukkan konteksnya untuk memahami visi seniman (Ledger, 2011: 164).

Di sisi lain, Caroline Rye melihat kecenderungan kerja kamera dalam aktivitas rekaman sebagai bentuk “*monocular vision*”, yang “menentukan pilihan sudut pandang partikular”, sehingga pemisahan sebuah detail tertentu dari konteksnya tidak dapat dihindarkan (dalam Ledger 2011: 165). Peter Hulton, senada dengan Rye melihat bahwa dokumentasi dapat sepenuhnya menjadi subjektif (dalam Ledger 2011: 165). Sedang Annabelle Melzer mengingatkan, video bisa menjadi “pengkhianat” pertunjukan (dalam Ledger, 2011: 165).

Tetapi Hulton juga menunjukkan sisi positif dari fungsi dokumentasi. Hulton yakin bahwa lensa video berperan sebagai saksi dari peristiwa pertunjukan yang tujuannya membuktikan sebuah realitas pertunjukan melalui media. Media itu bekerja melalui “tatapan selektif” (*selective eye*) untuk menampilkan “pemingkaian selektif” (*selective framing*). Hulton menekankan bahwa perekam melalui mata kameranya tidak dapat secara proaktif mengubah gagasan dari apa yang dilihatnya. Bahwa subjektivitas si perekam juga seharusnya selalu berusaha untuk “melayani” apa yang disajikan dalam realitas pertunjukan, terutama dari

aspek pertimbangan komunikasi dan penekanan yang menjadi tujuan pertunjukan; juga pertimbangan terhadap tujuan khusus dari manfaat dokumentasi tersebut bagi penggunaannya yang kemudian. Karena itu sifat sensitif dari subjektivitas perekam semestinya selalu dikontrol juga oleh kepentingan interpretatif yang lebih objektif (dalam Ledger, 2011: 165)

Adam J. Ledger selanjutnya memberi sejumlah pertimbangan untuk mengukur validitas dokumentasi pertunjukan sebagai objek penelitian. Pertama, dokumentasi harus memperlihatkan “aspek estetik” pertunjukan secara *tangible* atau kasat mata. Syarat estetik ini menuntut bentuk dokumentasi eksternal—yaitu perekaman dimensi fisik pertunjukan—harus dilengkapi dengan dokumentasi integral-nya—berupa informasi ekstensif pertunjukan, seperti naskah pertunjukan, gagasan tertulis, tinjauan media, data wawancara, atau kuesioner (2011: 165-166).

Kedua, validitas dokumentasi juga harus mengindahkan “aspek etik”nya, yaitu bahwa seniman harus terlibat dalam proses dokumentasi, atau kepentingan personal seniman harus dapat diakomodasi melalui hasil dokumentasi tersebut. Ketiga, bahwa hasil dokumentasi juga harus menajamkan “aspek *mnemonic*”-nya. Ledger mengutip pendapat Hulton, bahwa aspek *mnemonic* tersebut diintegrasikan melalui konsep “AIPP”, yaitu *Aligned, Individuated, Performative, dan Projective* (Ledger, 2011: 167).

*Aligned* artinya perekam pertunjukan harus memiliki simpati terhadap apa yang dilakukan dan disampaikan seniman melalui pertunjukannya. *Individuated* artinya bahwa hasil perekaman dinilai layak sebagai bentuk teknis dokumentasi, tetapi bentuk teknis itu juga harus selaras dengan bentuk dan isi estetik sebagai hak artistik senimannya. Dokumentasi yang *performative* dimaksudkan bahwa fungsi dokumentasi harus berdasarkan aturan kesepakatan dan kesepakatan itu bergantung pada pemahaman dan pertalian kepentingan dengan pengguna dokumentasi tersebut. Sedang *projective* maknanya bahwa dokumen dibuat sesuai dengan kebutuhan penggunaannya di masa depan (Ledger, 2011: 167-168).

Ledger menjelaskan bahwa dokumentasi telah menjadi bagian dari praktik penelitian. Hasil dokumentasi dapat memenuhi sejumlah tujuan bagi proses penelitian; yaitu sebagai mediatisasi (perantara), replikasi (peniruan), remediasi (perbaikan), juga sebagai interpretasi. Oleh para peneliti, dokumentasi juga dapat ditafsirkan dalam berbagai hubungan, yaitu sebagai responsi terhadap pertunjukan langsungnya, sebagai refleksi atas realitas artistik pertunjukan, sebagai rekaman teknis-

objektif, sebagai impresi atau *re-working* dari pertunjukan langsungnya (2011: 181).

Meskipun tetap diakui bahwa dokumentasi tidak dapat secara tuntas menggantikan realitas pertunjukan langsungnya, tetapi Fiona Wright melihat bahwa "dokumentasi pertunjukan adalah material baru dari sebuah "versi lain" (*other versions*) pertunjukan" (Ledger, 2011: 182). Dalam konteks ini, dokumentasi dapat dilihat sebagai bagian dari proses kreatif seniman, yang dapat membantu analis pertunjukan untuk memikirkan lebih lanjut karya tersebut, sehingga potensi video untuk menghasilkan pemahaman yang lebih terang dan tajam dapat mengaitkannya ke arah penulisan kritis, bukan sebatas penulisan impresif sebagaimana cenderung terjadi dalam responsi terhadap pertunjukan langsung.

Efek dan proses mediatisasi (perantara) dari video sebagai bentuk "penerjemahan" (*rendering*) dari pertunjukan, memberikan sifat "kewujudan" (*tangibility*) dari pertunjukan, sehingga sifat *ephemeral* pertunjukan (berlangsung dalam jangka waktu pendek) dapat di atasi. Baz Kershaw menyatakan bahwa "dokumentasi memungkinkan sebuah pertunjukan langsung yang *ephemeral* itu, dapat dialami kembali secara retrospektif" (dalam Ledger, 2011: 183).

Tetapi Kershaw juga mengingatkan bahwa hal tersebut sekaligus menciptakan paradoks, yakni video sebagai jejak-jejak dari peristiwa pertunjukan kreatif memiliki lebih banyak nilai interpretatif dari pertunjukan langsungnya sendiri. Terhadap paradoks itu, Kershaw mengungkapkannya melalui kalimat metaforik ini "Apakah sebuah piring kosong (*empty plate*) selalu menjadi bagian terbaik dari hidangan (*meal*)?" (dalam Ledger, 2011: 183)

Tim Etchells menyimpulkan bahwa dokumentasi video menyediakan perangkat untuk memeriksa dan melihat apa yang terjadi dalam pertunjukan, memungkinkan analis untuk mendata berbagai kombinasi kejadian dan struktur peristiwa secara lebih pasti, dan hal ini merupakan metode teknis yang dapat mengatasi kekeliruan ingatan terhadap pertunjukan langsung (dalam Ledger, 2011: 169).

Melalui data video, struktur fisik pertunjukan dapat diawetkan secara serupa dengan struktur visual dari berbagai kode estetik yang dibangun oleh peristiwa pertunjukan. Melalui struktur visual yang diawetkan tersebut, pemahaman seorang analis dapat membaca struktur visual itu

secara struktural pula. Inilah argumen bahwa dokumentasi pertunjukan—yang mengindahkan syarat estetik, etik, dan *mnemonic*—dapat divalidasi sebagai objek penelitian.

Ledger selanjutnya menetapkan prinsip dokumentasi pertunjukan yang semestinya dipertimbangkan sebagai syarat yang saling bergantung untuk mendukung kerja penelitian. Tiga syarat dinamis yang diajukan Ledger di antaranya: pertama, dokumentasi merupakan interaksi dengan dan bagian dari proses praktik pertunjukan; kedua, dokumentasi yang digunakan harus mencerminkan isu kreatif dari penelitian; dan ketiga, dokumentasi berbentuk atau dapat berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan praktik pertunjukan itu kepada para-pihak yang berkepentingan.

Dokumentasi pertunjukan teater periode layar, yang menjadi objek utama dan data primer penelitian ini, dinilai memenuhi syarat estetik, etik, dan *mnemonic* yang digambarkan Ledger. Syarat estetik dipenuhi melalui cara melengkapi data dokumentasi eksternal—yaitu perekaman dimensi fisik pertunjukan—yang akan dilengkapi dengan dokumentasi integralnya—berupa informasi ekstensif pertunjukan, seperti naskah pertunjukan, gagasan tertulis, tinjauan media, data wawancara, atau kuesioner. Syarat etik, dipertanggungjawabkan melalui pemerolehan dokumen pertunjukan tersebut dari Putu Wijaya secara langsung. Ini berarti bahwa, Putu Wijaya telah mengkonfirmasi data dokumen tersebut sebagai dokumen representatif dari apa yang telah dikerjakannya dalam praktik pertunjukannya.

Syarat *mnemonic* berdasarkan konsep “AIPP”, yaitu *Aligned, Individuated, Performative dan Projective*, secara prinsip terpenuhi melalui dua hal: pertama, sejumlah dokumentasi pertunjukan, khususnya dokumen profil dan proses produksi Teater Mandiri yang bersifat non-pertunjukan atau prapertunjukan dibuat oleh perekam internal dari anggota Teater Mandiri. Secara langsung hal ini mengindikasikan bahwa perekam pertunjukan memiliki simpati terhadap apa yang dilakukan dan yang akan disampaikan Putu Wijaya melalui pertunjukannya. Dalam hal ini, syarat *aligned* dalam arti menyesuaikan atau meyatukan kepentingan antara tujuan dan hasil dokumentasi, terpenuhi. Dokumentasi teater periode layar yang digunakan dalam penelitian ini juga memenuhi konsep *performative* dalam konteks bahwa penulis sebagai pengguna dokumentasi memakai data-data tersebut sebagai dokumen karya seni untuk memenuhi tujuan akademik penelitian.

Dipertimbangkan melalui konsep *individuated* dan *projective*, data dokumen pertunjukan teater periode layar belum sepenuhnya menjawab kedua konsep tersebut. Bentuk teknis sebagai data rekaman audio-visual dinilai layak berfungsi sebagai alat untuk mengkomunikasikan praktik pertunjukan itu kepada para-pihak yang berkepentingan. Namun bentuk dan isi estetika dari data rekaman tersebut nampak dibuat dengan standar kelayakan yang berbeda.

Dokumentasi pertunjukan *Luka* (2002) dibuat dengan pendekatan *monocular vision*, yaitu peristiwa direkam melalui sudut pengambilan gambar (*angle*) yang cenderung statis, sehingga data rekaman tidak secara replikatif bisa menyajikan kembali suasana dramatik (*atmosphere*) dan penekanan tematik (*emphasis*) yang hendak dibangun oleh pertunjukan tersebut. Sedangkan dokumen pertunjukan *War* (2004) dibuat dengan keterlibatan subjektivitas perekam yang terlalu kuat dalam menggunakan *selective eye* dan *selective framing* terhadap realitas pertunjukan, sehingga detail yang dipilih melalui sejumlah *close up* menjadi cenderung terpisah dengan konteks peristiwanya.

Unsur *projective* dalam arti bahwa dokumen pertunjukan menyediakan akses yang *tangible* sebagai sumber informasi verbal dan audio-visual dan dibuat sesuai dengan kebutuhan penggunaannya di masa depan, dinilai terpenuhi melalui dokumentasi pertunjukan *Zero* (2004), *Zetan* (2006); juga dalam bentuk dokumentasi nonpertunjukan profil Teater Mandiri, dokumentasi proses produksi, dokumentasi prapertunjukan, dan dokumentasi *workshop*.

---

## METODOLOGI PENELITIAN

---

### • PARADIGMA PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Kata kualitatif menyiratkan penekanan pada proses dan makna yang hendak dikaji, serta menekankan sifat realitas objek penelitian itu sendiri yang terbangun secara sosial. Penelitian kualitatif mementingkan penyelidikan yang sarat nilai, menyoroti pengalaman sosial, dan perolehan maknanya.

Penelitian merupakan proses interaksi terhadap nilai-nilai yang dibentuk dan berada dalam konteks tertentu. Semua temuan dapat

menimbulkan implikasi teoritis. Dalam paradigma kualitatif, tidak ada pengetahuan yang bersifat bebas nilai. Hasil kerja *bricoleur* merupakan ciptaan yang kompleks, padat, refleksif, menghubungkan bagian-bagian dengan keseluruhannya, menekankan hubungan penuh makna yang hidup dalam situasi, dan dunia sosial yang sedang dikaji (Denzim & Lincoln dalam Weinstein & Weinstein, 1991: 164)

Penelitian kualitatif menggunakan metode triangulasi (*multi-theory*) untuk memperoleh pemahaman yang mendalam. Metode triangulasi ini merupakan alternatif bagi validasi hasil penelitian yang lebih terpercaya. Triangulasi merupakan gabungan dari beragam metode, data-data empiris dan sudut-pandang, sebagai strategi untuk menambahkan keketatan, keluasan dan kedalaman dalam penyelidikan (Denzim dan Lincoln dalam Flick, 1992:194)

Metode penelitian kualitatif dinilai memberi wadah dan kemungkinan metodis untuk menggali makna ungkapan seni teater secara lebih beragam, dan berkait dengan pembacaan terhadap fenomena eksternal yang mempengaruhinya. Seni teater dianggap sebagai teks multi-pesan, yang dapat dibaca dari posisi emis, idiografis, dan berbasis kasus. Penelitian kualitatif dengan pendekatan triangulasi juga memungkinkan diterapkannya paradigma konstruktivisme dalam penelitian ini, sehingga realitas seni teater selain dipahami sebagai teks artistik juga sekaligus dipahami sebagai teks sosial dan sebagai bentuk praktik kultural. Sifat penelitian ini sinkronik, yaitu melihat fenomena teater Putu Wijaya periode layar sebagai salah satu tahap realisasi migrasi estetikanya dalam rentang waktu antara tahun 2000 sampai 2006. Tetapi untuk melihat realisasi migrasi estetik teater periode layar sebagai kesinambungan bentuk pergeseran orientasi epistemik Putu Wijaya, maka penelitian ini juga melibatkan aspek diakroniknya, melalui pembacaan dan analisis terhadap karya drama dan pertunjukan Putu Wijaya sebelum periode layar (lihat bagian I gambar 2.).

#### • MODEL PENELITIAN

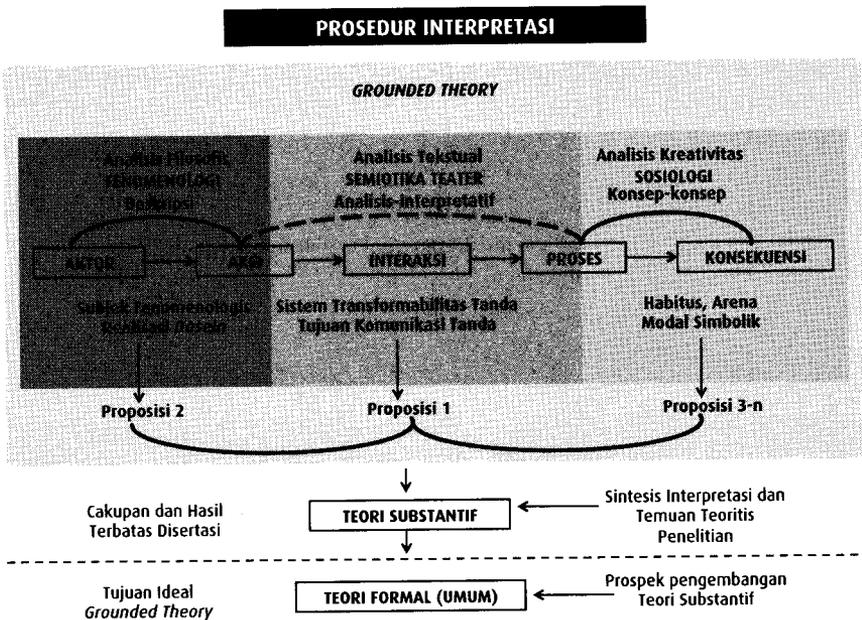
Prosedur penafsiran atas lima pertunjukan teater karya Putu Wijaya, yaitu *The Coffin is too Big for the Hole* (2000), *Luka* (2002), *War* (2004), *Zero* (2004), dan *Zetan* (2006) dimulai dengan menempatkan teks teater itu sebagai teks pertunjukan. Dalam konteks ini, analisis interpretatif teks pertunjukan dilakukan terhadap sistem transformabilitas tanda dan tujuan komunikasi tanda. Penafsiran tersebut ditujukan untuk dapat memahami strategi penggunaan idiom dan makna-makna semiotik yang diwujudkan

dalam teks pertunjukan. Analisis semiotik akan dilakukan berdasarkan aspek struktural, intertekstual, presentasional, dan linguistik.

Tahap analisis selanjutnya, teks-teks teater itu ditempatkan dalam latar migrasi fisik Putu Wijaya dan pertumbuhan psikologisnya sebagai seniman. Dalam konteks tersebut, dapat dijelaskan pandangan ontologis dan perubahan orientasi epistemik Putu Wijaya. Melalui konteks ontologis dan epistemik ini, dapat dijelaskan pandangan estetis dan logika artistik dalam karya Putu Wijaya yang dicerminkan oleh tekstualitas pertunjukan teater periode layar tersebut.

Tahap akhir analisis adalah menjelaskan strategi kreativitas Putu Wijaya dalam teater periode layar ini sebagai bentuk praktik kultural dalam arena teater modern Indonesia. Penjelasan ini akan dikaitkan dengan cara-cara yang digunakan Putu Wijaya dalam menggunakan modal budaya dan modal intelektualnya, sebagai respon terhadap *habitus* seni yang mengkonduksikannya. Prosedur interpretasi dapat dilihat melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 15. Skema Prosedur Interpretasi



## TAHAP ANALISIS DATA

Penelitian atas karya teater Putu Wijaya akan ditinjau melalui teori semiotika teater Keir Elam dan Tadeusz Kowzan, teori fenomenologi Heidegger, teori **multiple space** wayang *wong*, teori ontologi layar Yasraf A. Piliang, dan teori produksi kultural Pierre Bordieu.

Analisis data dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama, analisis horizontalisasi terhadap pertunjukan teater layar besar dengan pendekatan semiotik meliputi: migrasi fisik, migrasi epistemik, migrasi estetik, dan migrasi identitas. Tahap kedua, berupa deskripsi historis dan tekstural tentang Putu Wijaya, karya, dan fenomena migrasinya. Tahap ketiga, analisis strategi kreativitas teater periode layar sebagai modus produksi budaya, meliputi analisis praktik, arena, *habitus*, dan kapital. Skema analisis data dapat digambarkan sebagai berikut:

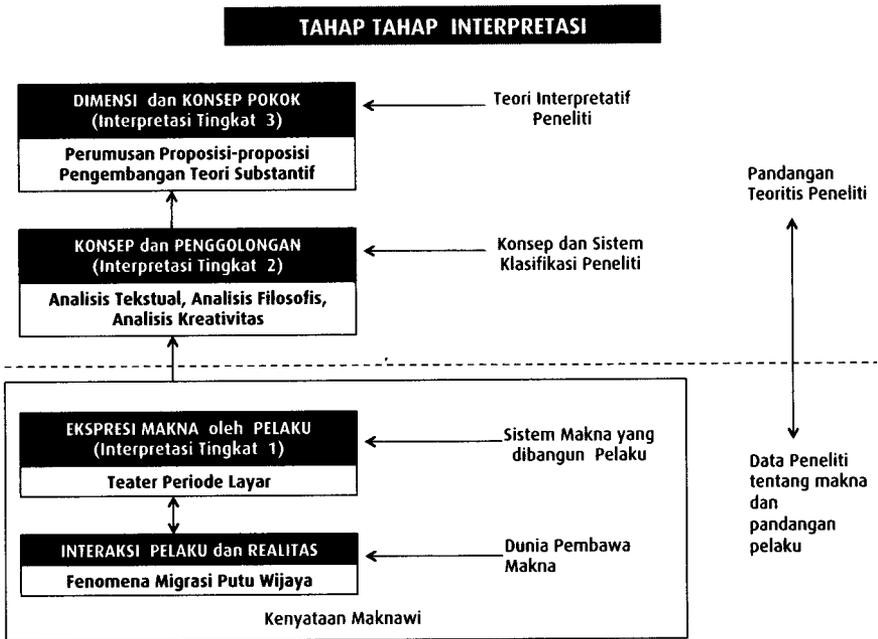
GAMBAR 16. Tabel Tahap-tahap Analisis Data

TEATER PUTU WIJAYA PERIODE LAYAR: ANALISIS MIGRASI ESTETIK		
Stage and Theory for Analysis	Source for Analysis	Context of Analysis & Synthesis
1. <b>Horizontalization</b> (Teori Semiotika Teater Keir Elam, Tadeusz Kowzan, Teori Ruang Majemuk, Teori Ontologi Layar Yasraf A. Piliang))	<b>Phenomenon:</b> 5 Dokumen DVD Pertunjukan Teater Layar Besar: The coffin is too big for the hole (2000), Luka(2002), War(2004), Zero(2004), Zetan(2006)	<b>Form Analysis</b> Structural, Dramatic Language Presentational, Intertextual
		<b>Synthesis</b> Sistem Transformabilitas Tanda Tujuan Komunikasi Tanda Ideologi Seni Teater Periode Layar
2. <b>Historical and Textural Description</b> (Teori Fenomenologi Heidegger)	<b>Setting:</b> Tulisan/esai Putu Wijaya Biografi Putu Wijaya, Kronologi Karya, Proses Migrasi	<b>Content Analysis</b> Epistemic, Aesthetics, Logical, Ontological
		<b>Synthesis</b> Ontologi Migratif, Realisasi <i>Dasein</i> , Migrasi Fisik-Identitas
3. <b>Dialectic of Creativity</b> (Teori Produksi Kultural Pierre Bordieu)	<b>Creativity:</b> Praktik Budaya Estetika dalam Arena Keindonesiaan Habitus Teater Modern Indonesia Kapital Simbolik Putu Wijaya	<b>Creativity Analysis</b> Ideological, Historical Behaviourial, Psychological
		<b>Synthesis</b> Tujuan Kreativitas Teater Strategi Sublimasi Budaya Estetika Migrasi dan Keindonesiaan

## MODEL ANALISIS YANG DITERAPKAN

Melalui pendekatan kualitatif, sudut pandang pribadi Putu Wijaya sebagai variabel terkait, akan turut diteliti dan dipertimbangkan lebih khusus. Dengan menyertakan sudut pandang individu pelaku seni, data-data empiris, baik berupa data pemikiran, gagasan konseptual, data dokumen pertunjukan, serta data latar sosial-budaya di mana pemikiran, konsep dan karya itu lahir, dapat dianalisis melalui metode interpretif secara lebih utuh dan terintegrasi. Tahap-tahap interpretasi dapat dilihat dalam skema di bawah ini:

GAMBAR 17. Skema Tahap-tahap Interpretasi



Benny Yohanes (2013) berdasarkan Wuisman 2013

Rincian skematik dari seluruh prosedur analisis tersebut dapat dilihat melalui gambar 18., gambar 19. dan gambar 20 berikut ini:

GAMBAR 18. Tabel Analisis Migrasi Estetik Tingkat Tekstual Pertunjukan

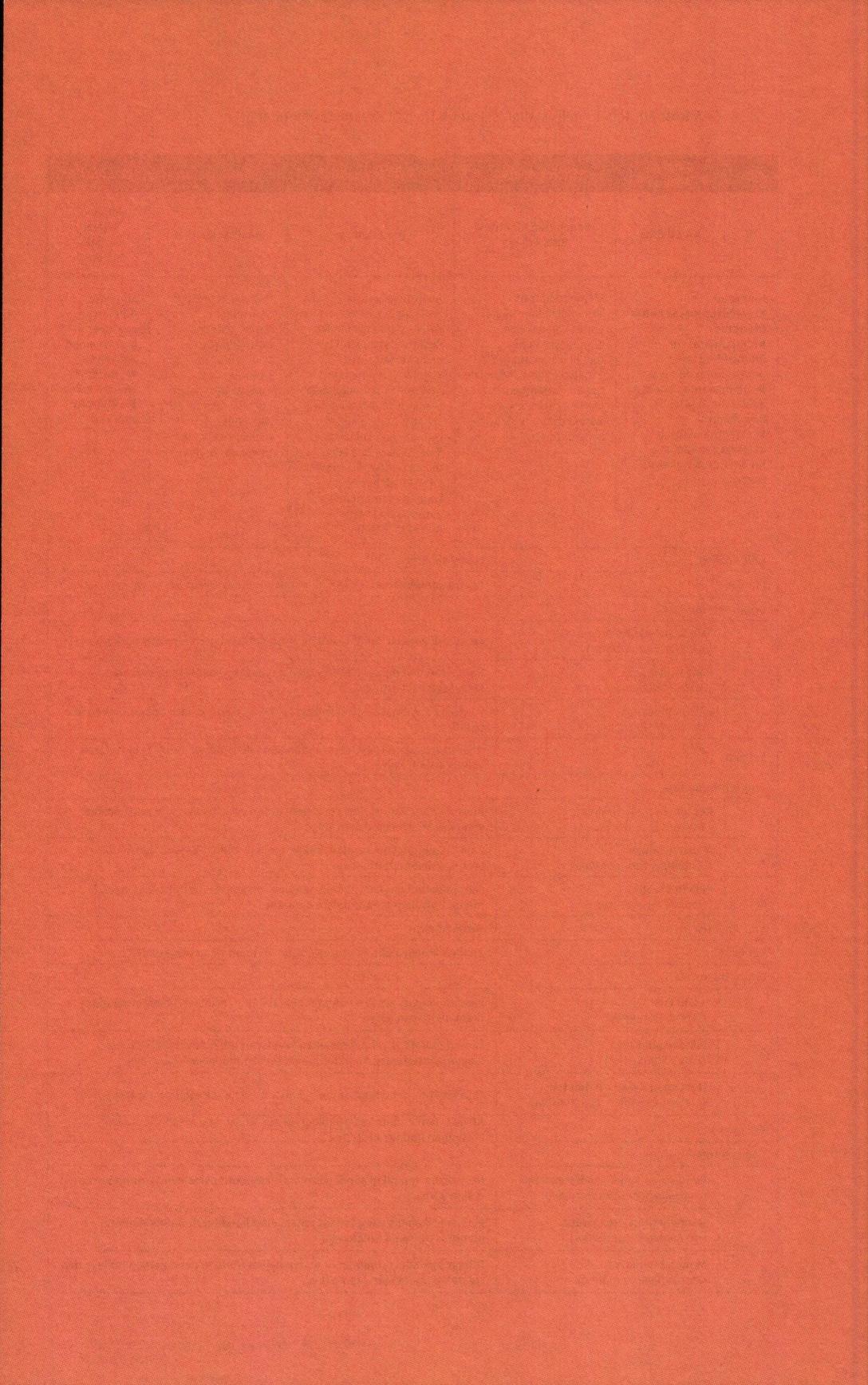
No		Tingkat Analisis	Subjek Analisis	Metode Analisis	Tujuan Analisis	Unit Analisis
1		Tekstual	Manifestasi Artistik Teater Periode layar	Semiotika	Analisis Bentuk	Struktural, Intertekstual, Presentasional, Linguistik
<p><b>Hipotesis:</b></p> <p>Teks pertunjukan adalah perubahan <i>place</i> menjadi <i>space</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Makna dibentuk oleh jaringan tekstual pertunjukan</li> <li>▶ Teks adalah relasi antar tanda</li> <li>▶ Dunia dramatik menunjukkan otonomi artistik</li> </ul>		<p><b>Deskripsi Struktural (Structural Description):</b> Langkah pertama dari tiga tahap dalam analisa fenomenologis.</p> <p>Peneliti menulis "bagaimana" (<i>how</i>) fenomena dialami oleh individu-individu yang sedang dikaji (Moustakas, 1994).</p>	<p><b>Definisi penelitian semiotika:</b> Teater adalah sebuah makro-tanda, yang maknanya ditentukan oleh keseluruhan efeknya. Pertunjukan bukan tanda tunggal (<i>single sign</i>) melainkan jaringan unit-unit semiotik.</p> <p>Proses semiotisasi adalah proses segmentasi teks dengan memilah tanda berdasarkan kategorinya atau sistemnya. Berdasarkan kategori itu akan diperoleh karakter struktural dari makna tanda teatral, sebagai tanda polisemik.</p>	<p>Mengidentifikasi realitas jaringan tanda dalam struktur pertunjukan.</p> <p>Menganalisis sistem konotasi tanda yang dilihat sebagai manifestasi intertekstual lintas pertunjukan</p> <p>Menganalisis bentuk transformabilitas elemen-elemen dramatik berdasarkan aturan dan kreativitas dramatisasi dalam teks pertunjukan.</p> <p>Analisis elemen bahasa verbal sebagai diksi pertunjukan, dalam konteks pragmatik, semantik dan paralinguistik.</p>	<p>Sumber/ rujukan analisis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Dokumen Pertunjukan</li> <li>▶ Dokumen Profil Grup</li> <li>▶ Dokumen Workshop Teater</li> <li>▶ Dokumen Manifesto Seni Putu Wijaya</li> <li>▶ Rujukan literatur</li> </ul>	
Unit Analisis			Fokus Analisis			
Struktural			Analisis unsur-unsur dramaturgis pertunjukan, yang menghasilkan koherensi sintaksis dan semantik			
Gugus Interpretasi						
1	Sintaksis Drama ( <i>Drama Syntax</i> )		Cara menyusun bagian-bagian peristiwa, untuk membangun alur peristiwa ( <i>poros sintagmatik</i> )			
2	Struktur Semantik ( <i>Semantic Structure</i> )		Cara mengungkapkan makna dalam setiap bagian peristiwa, untuk membangun tangga dramatik pertunjukan ( <i>poros paradigmatic</i> )			
Bahasa Dramatik			Analisis penggunaan bahasa dramatik sebagai diksi simbolik pertunjukan			
Gugus Interpretasi						
1	Pragmatik Pertunjukan ( <i>Pragmatic of Performance</i> )		Tujuan komunikasi verbal antara para aktor, dan aktor dengan penonton			
2	Aturan Semantik ( <i>Semantic Rules</i> )		Makna yang diarahkan ( <i>intensionalized meaning</i> ) melalui penggunaan diksi secara khas			
Unit Analisis			Fokus Analisis			
Presentasional			Analisis realitas pemanggungan yang menjadi dasar penciptaan ruang-dramatik			
Gugus Interpretasi						
1	Konvensi Dramatik ( <i>Dramatic Convention</i> )		Aturan dan kreativitas dramatisasi yang dipakai untuk penciptaan ruang virtual pertunjukan			
2	Acuan Metateatral ( <i>Metatheatrical Reference</i> )		Penyajian material visualisasi yang mengacu pada konvensi penyajian khusus, untuk menciptakan intensitas ruang			
Intertekstual			Analisis kaitan dan pengaruh teks lain, yang muncul dalam fungsi khusus dalam bangun pertunjukan			
Gugus Interpretasi						
1	Pengalaman Artistik ( <i>Artistic experiences</i> )		Modus penyusunan teks pertunjukan, berkaitan dengan kreativitas estetik dan kesinambungan antar karya			
2	Percampuran Teks ( <i>Text Mixing</i> )		Kemampuan melakukan modifikasi teks dari berbagai sumber pengetahuan dan pertunjukan lain			

GAMBAR 19. Tabel Analisis Migrasi Estetik Tingkat Filosofis

No		Tingkat Analisis	Subjek Analisis	Metode Analisis	Tujuan Analisis	Unit Analisis
II	Filosofis	Tahap Migrasi Putu Wijaya	Fenomenologi	Analisis Isi	Epistemik, Estetik, Logis, Ontologis	Sumber/ rujukan analisis:
Hipotesis:		<b>Deskripsi Tekstural (Textural Description):</b> Langkah kedua dari tiga tahap dalam analisa data fenomenologis.  Peneliti menulis tentang "apa" (what) yang dialami, sebuah deskripsi tentang makna yang telah dialami individu-individu (Moustakas, 1994).	<b>Definisi penelitian fenomenologis:</b>  Menggambarkan makna dari sejumlah individu berdasarkan pengalaman yang mereka alami.  Fokusnya menggambarkan apa yang menjadi kesamaan dari seluruh individu sebagaimana mereka alami dalam fenomena tersebut, menjadi deskripsi yang memiliki esensi universal, atau "pemahaman yang paling alami dari suatu hal" (a grasp of the very nature of thing) (van Manen, 1990:177).	Peneliti mengembangkan deskripsi tekstural (textural description) dari pengalaman individu tentang "apa" yang dialaminya; kemudian menuliskan deskripsi struktural (structural description) tentang "bagaimana" mereka mengalami fenomena tersebut, termasuk di dalamnya menyangkut kondisi, situasi dan konteks.  Gabungan dari deskripsi tekstural dan deskripsi struktural menyajikan esensi keseluruhan dari pengalaman tersebut (Moustakas, 1994).		<b>Sumber/ rujukan analisis:</b>  ▶ NGEH, kumpulan esai Putu Wijaya ▶ Putu Wijaya Sang Teroris Mental (buku) ▶ Teater teror mental (tulisan) ▶ Peta Teater Indonesia (tulisan) Rujukan Literatur
Unit Analisis			Fokus Analisis			
Ontologi			Analisis terhadap keyakinan metafisik seniman, yang menjadi rujukan hakiki dalam berkarya			
Gugus Interpretasi						
1	Keyakinan Dasar (Basic Belief)		Sumber-sumber kultural yang membentuk keyakinan metafisik seniman			
2	Manifesto Seni (Artistic Manifest)		Tujuan yang hendak dicapai melalui praktek seni yang dijalankan			
3	Proses Migrasi (Migration Process)		Hubungan latar eksternal dan implikasi perubahan internal dalam pengalaman ontologis seniman			
Epistemik			Analisis perkembangan konsep, tema dan substansi pertunjukan teater			
Gugus Interpretasi						
1	"Pandangan-dunia" Kreator (Dramatist World-view)		Konsep yang membentuk cara pandang seniman terhadap realitas			
2	Pembentukan Pengetahuan (Knowledge Construction)		Latar belakang pengembangan konsep seni			
3	Penemuan Wacana (Discourse Invention)		Dasar-dasar rasionalitas yang membangun konsep seni			
Unit Analisis			Fokus Analisis			
Estetik			Analisis perkembangan bentuk dan gaya pertunjukan teater			
Gugus Interpretasi						
1	Tipe Pertunjukan (Performance Type)		Identifikasi terhadap bentuk dan kode dramatik pertunjukan teater dalam tahap migrasi			
2	Gaya Aktिंग (Acting Style)		Orientasi seni peran yang diterapkan untuk mengusung tipe pertunjukan teater			
3	Mode Visualisasi (Visualization Mode)		Struktur dan komposisi dramatik yang diterapkan sebagai gaya pemanggungan			
Logika Karya			Analisis sebab-akibat terbentuknya konsep penciptaan seni teater			
Gugus Interpretasi						
1	Tata Pertunjukan (Performance Order)		Perubahan format pertunjukan dikaitkan dengan arah migrasi senimannya			
2	Pemikiran Dialektis (Dialectical Thinking)		Kandungan pemikiran yang menjadi titik pijak dalam setiap tahap berkarya			
3	Struktur Tema (Structure of Theme)		Cara-cara memaparkan masalah sesuai konvensi berpikir yang dipilih senimannya			

GAMBAR 20. Tabel Analisis Migrasi Estetik Tingkat Kreativitas Kultural

No	Tingkat Analisis	Subjek Analisis	Metode Analisis	Tujuan Analisis	Unit Analisis
III	Kreativitas	Penemuan Identitas Putu Wijaya	Teori Budaya	Analisis Kultural	Ideologi, Sejarah, Perilaku, Psikologis
<p><b>Hipotesis:</b>  <b>Kreativitas membentuk Identitas</b>                      ► Kreativitas itu intensifikasi dari pengalaman budaya                      ► Pengalaman budaya adalah hasil selektif kesadaran                      ► Identitas adalah kulminasi kesadaran, kreativitas dan praksis budaya</p>		<p>Memperlihatkan kaitan dialektis antara proses migrasi dan eksplorasi estetik, menjadi konstruksi estetika migrasi, sebagai bentuk penemuan identitas artistik Putu Wijaya dalam realitas keindonesiaan.</p>	<p>Analisis sosiologis terhadap posisi karya seni dalam sebuah kerangka 'habitus'; yaitu struktur dan jaringan relasi kognitif yang mampu melakukan pelembagaan ruang, nilai dan dominasi, sebagai perpanjangan kepentingan kekuasaan. Kreativitas seni adalah modal budaya dan modal intelektual; berfungsi kompetitif, memberikan perlakuan kreatif terhadap 'habitus'</p>	<p>Hubungan praktek penciptaan teater periode layar dengan pembentukan sikap ideologis Putu Wijaya, dalam konteks sejarah, sikap etis, dan makna dan tujuan psikologis berkarya.</p>	<p>Sumber/ rujukan analisis:                      ► Dokumen Wawancara                      ► Hasil analisis karya                      ► Rujukan Literatur</p>
Unit Analisis			Fokus Analisis		
Ideologi			Analisis pembentukan sikap ideologis seniman dalam berkarya		
Gugus Interpretasi					
1	Tata Sosial-ekonomi ( <i>Socio-economic Order</i> )		Pengaruh kondisi sosial-ekonomi yang mempengaruhi proses berkarya		
2	Pengaruh Politik ( <i>Political Influences</i> )		Hambatan dan peluang eksternal dari suasana politik yang diubah menjadi kode tekstual pertunjukan		
3	Pilihan Ideologis ( <i>Ideological Preferences</i> )		Strategi pengemasan produksi pertunjukan sebagai hasil adaptasi ekonomi-politik		
Sejarah			Analisis kesadaran sejarah seniman yang diformulasi menjadi kesadaran estetik dalam karya		
Gugus Interpretasi					
1	Kesadaran pada Tradisi ( <i>Awareness of Tradition</i> )		Adopsi pengetahuan dan pemahaman terhadap tradisi seni pertunjukan yang direkonstruksi dalam karya		
2	Acuan Kekinian ( <i>Contemporaries Reference</i> )		Cara menempatkan aspek kekinian melalui kode dramatik dan kode teatral dalam pertunjukan		
3	Pilihan Kreatif ( <i>Creative Positioning</i> )		Cara menghubungkan sejarah personal dengan konteks budaya aktual menjadi strategi kreatif dalam berkarya.		
Unit Analisis			Fokus Analisis		
Perilaku			Analisis korelasi antara ekspresi karya dengan sikap etis kreator		
Gugus Interpretasi					
1	Sikap Etis ( <i>Ethical Standards</i> )		Pandangan etis kreator yang mengarahkan penciptaan karakter-karakter dramatik dalam karya		
2	Pandangan Karya ( <i>Play's Standpoint</i> )		Prinsip moralitas yang digunakan kreator untuk menyampaikan <i>moral judgement</i> terhadap karakter-karakter dramatik dalam karyanya		
3	Hubungan Kreator-Penonton ( <i>Creator-Spectator Relationship</i> )		Cara kreator menempatkan nilai karyanya dalam konteks apresiasi publik		
Psikologis			Analisis perkembangan psikologis seniman sebagai respon terhadap tantangan budaya eksternal		
Gugus Interpretasi					
1	Penguraian Sandi sandi Psikologis ( <i>Psychological Signs Decoding</i> )		Identifikasi terhadap sandi psikologis dan motif psikoanalisis yang tercermin dalam karya		
2	Hermeneutika Pengarang ( <i>Hermeneutics of Author</i> )		Makna psikologis yang terkait antara sifat karakter dramatik dengan identitas personal kreatornya		
3	Motivasi Berkarya ( <i>Motivation of Creating</i> )		Tujuan psikologis seniman berkarya dalam rentang pengalaman budaya dan sejarah pematangan kreativitas		



# ANALISIS TEKSTUAL TEATER PERIODE LAYAR

---

## KAJIAN ETIMOLOGIS DAN SEMANTIK

---

### • TEATER

Richard Schechner (1973) menunjukkan perbedaan pengertian antara *drama*, *script*, *theatre*, dan *performance*. Terhadap empat kategori istilah itu, Schechner mengajukan dua model berdasarkan korelasi komplementernya, yaitu *drama/script* dan *theatre/performance* (dalam Shepherd dan Wallis 2004: 154). Menurut Schechner, "*the drama is the domain of the author, the composer, the scenarist, shaman; the script is the domain of the teacher, guru, master*". Sedangkan "*the theatre is the domain of the performers; the performance is the domain of audience*" (Schechner, 1988: 71).

Vanden Heufel (1991) meninjau kembali pengertian *drama*, *theatre*, dan *performance* dalam penjelasan yang berbeda dari pendahulunya, Schechner. Heufel mempertimbangkan drama sebagai "ekspresi teatral yang disusun sebagai bentuk literer dan dibangun sebagai teks. Kekuatan drama terutama pada tekstual, berakar pada konvensi naratif sastra, penggunaan bahasa, pengadeganan, karakter dan penggunaan tanda" (dalam Shepherd & Wallis, 2004: 157).

Sementara kultur dunia cenderung mendaratkan perbedaan, Heufel melihat teater sebagai "tempat yang memelihara perbedaan budaya, memelihara dirinya sebagai arena konfliktual, bahkan menampung isu-isu dan pemahaman tentang dunia yang antitetikal, dan mengubahnya ke dalam energi-energi yang saling berinteraksi satu sama lain".

Heufel melihat "ruang teater sebagai mesin dan bingkai yang saling mempengaruhi antara dramatik dan performatif, pergantian antara tekstualisasi dan indeterminasi" (1991: 6).

Tentang *performance*, Heufel menyatakan sebagai bentuk seni yang bertujuan untuk mendekonstruksi panggung sebagai kekuatan "teologis dan penggunaan tanda-tanda dramatik yang konvensional; menggantikan kekuatan teks dan pengarang; mematahkan kontrol rasional dan kekuatan makna; dan menjadi sistem dari aktivitas kognitif yang berkaitan dengan poststrukturalisme" (1991: 5-6). *Performance* membuka aktivitas fisik pertunjukan dan kespontannya sebagai bentuk otonom dari ekspresi artistik (Heufel, 1991: 11).

Worthen melihat hubungan yang saling bersambung antara drama sebagai *text* dengan teater sebagai *work*. Menurut Worthen, drama sebagai *text* dapat dipahami dalam tiga jalan pertalian, yaitu: 1) sebagai kendaraan kanonik dari tujuan kepengarangan; 2) sebagai interteks, yaitu medan tekstualitas; 3) sebagai objek material pemanggungan (dalam Shepherd & Wallis 2004: 159)

Teks tertulis (*dramatic text*) memberi pola yang spesifik pada struktur pemeristiwaan teater. Juga dalam berbagai variasi tingkatan, teks tertulis akan mendorong lahirnya makna-makna teatrikal teks pertunjukan lewat petunjuk-petunjuk penulis teks (*author-direction*) dalam komponen teks-samping (*side-text*) seperti gambaran yang diberikan pengarang mengenai latar peristiwa, respon-respon ekspresif para tokoh, petunjuk ilustrasi musik, juga makna dari jeda-jeda (*pause*) tertentu dalam sebuah rantai percakapan antar tokoh.

Namun hubungan antara teks tertulis dengan kemungkinan wujud teatrikal teks pertunjukannya, bukanlah hubungan yang bersifat simetris. Artinya, sebuah konstruksi teks pertunjukan bukanlah duplikasi semata dari wujud literal teks tertulisnya. Teks pertunjukan dalam wujudnya sebagai *performative text* di atas panggung adalah wujud sebuah peristiwa teatrikal (*theatrical event*). Dengan demikian, teks pertunjukan selalu terikat pada konteks teatrikalisasi di atas panggung. Teks pertunjukan bukanlah karya untuk cuma dibaca secara literal kembali. Teks pertunjukan menuntut untuk dialami dan dicerap secara interaktif dengan seluruh keaktifan pancaindera penonton. Teater sebagai teks pertunjukan adalah karya untuk dilihat, didengar, dihirup, dirasakan, dan dialami.

Teater adalah arena dari berbagai penanda (*signifiers*), di mana makna-makna muncul melalui pergeseran dan kesaling-sambungan antara

bentuk-bentuk, dan dari sana peran kepengarangan menjadi tidak hadir. Inilah ciri yang disebut Puchner sebagai bentuk dramaturgi modernis, sebagai *diegetic theatre*, yaitu dramaturgi yang menekankan konsep narasi peristiwa daripada mimesis kehidupan. Puchner juga melihat bahwa penggunaan teknologi audio dan visual untuk meninggalkan pengertian “teater kehidupan” merupakan kelanjutan dari dorongan para modernis. Gejala ini dapat dilihat sebagai bagian dari sejarah mediatisasi (*mediatization*) (2002:174-175).

Peralihan dari teks tertulis menuju teks pertunjukan adalah proses merekonstruksi hal-hal yang bersifat “apa” (*what*) menjadi hal-hal yang bersifat “bagaimana” (*how*) (Aston-Savona, 1991: 3). Teks tertulis adalah wadah untuk muatan-muatan yang bersifat tematik. Sedangkan teks pertunjukan adalah sebetuk model—yang bisa tidak terbatas kemungkinan variasinya—untuk menampakkan dan menghidupkan kembali bagaimana seluruh muatan-muatan tematik tadi bisa memperoleh wujud estetikanya. Teks pertunjukan sebagai wujud estetik adalah cara “membagaimanakan” makna-makna teatral diciptakan dan dikomunikasikan lewat suatu sistem tanda-tanda (*system of signs*), yang dapat dikirim (*encodable*), dan diterima (*decodable*) secara efektif.

Sistem tanda-tanda yang dapat dikirimkan dan diterima secara efektif, dalam suatu wujud peristiwa teatral, dibentuk dari berbagai elemen dramatik seni teater. Elemen-elemen dramatik itu adalah tubuh dan suara aktor, dekor panggung (*scenery*), benda-benda (*props*), kostum, musik, cahaya dan panggung (*stage*) itu sendiri. Semua elemen-elemen dramatik itu diasimilasikan secara integratif dengan seluruh informasi skriptural yang ada dalam teks tertulis. Itu semua kemudian akan menghasilkan suatu model teks performatif, yang lengkap, hidup, dan rampung, yang disebut teater. Dengan demikian, teater sebagai sebuah konstruksi-dinamis teks pertunjukan adalah hasil dari pelengkapan semua informasi skriptural; sebuah proses menghidupkan dan merampungkan pencapaian literal teks tertulis.

Ditinjau dari sudut pandang teks pertunjukan, teks tertulis mengandung sifat kebelum-rampungan (*incompleteness*), (Elam, 1993: 209). Muatan-muatan tematik sebuah teks tertulis akan menjadi hidup dan rampung saat memasuki fase tampilannya di atas panggung, atau berada dalam suatu kontekstualisasi panggung (*stage-contextualization*). Mutu dari teks tertulis saat berada dalam suatu kontekstualisasi panggung ditentukan juga oleh kondisi fisik *performance* itu sendiri. Fokus dari kondisi fisik sebuah *performance* terletak pada mutu dan kemampuan ekspresif para aktor untuk *mewadagkan* dan menerjemahkan semua

kekuatan wacana dalam ruang pemanggungan (*space of the stage*). Jadi, hasil pengucapan ekspresif sebuah unit teks tertulis atau teks dramatik, hendaknya dilihat sebagai pengucapan ekspresif atau sebuah transkripsi dramatik teks tertulis berdasarkan kemungkinan-kemungkinan estetika yang disediakan atau bisa diciptakan oleh panggung teater. Artinya, secara lebih sederhana, antara teks tertulis dengan teks pertunjukan selalu terentang jalinan hubungan timbal-balik. Hubungan timbal-balik ini memungkinkan terjadinya interaksi yang bersifat intertekstual.

Dalam hubungan intertekstual ini, teks pertunjukan bisa mengubah sejumlah kode-kode verbal dari teks tertulis menjadi kode-kode teatral yang baru dengan sifatnya yang lebih hidup dan rampung. Sedangkan penampakan kode-kode teatral dalam sebuah versi pemanggungan atau dalam sebuah model visualisasi pertunjukan, memberi petunjuk bahwa sifat kebelum-rampungannya teks tertulis sekaligus pula menunjukkan pula potensi-potensi kemungkinan pengucapan lainnya, karena sebuah proses pengalihan kode-kode, dari kode verbal menjadi kode teatral, akan terus membuka jejak-jejak pengucapan teater yang makin majemuk. Realitas verbal dari teks tertulis tetap mampu merangsang lahirnya model-model visualisasi yang baru.

Dengan demikian, interaksi yang bersifat intertekstual antara teks tertulis dengan teks pertunjukannya, bukanlah hubungan yang bersifat otomatis, simetris ataupun deterministik. Hubungan intertekstual itu lebih bersifat potensial, interpretatif, dan eksploratif. Ditinjau dari sudut pandang ini, fungsi dari sebuah metode interpretasi yang memungkinkan terpeliharanya penguatan hubungan intertekstual seperti di atas, menjadi nampak penting.

Perbandingan pengertian antara *Drama*, *Theatre*, dan *Performance (Art)* dapat disimpulkan melalui tabel di bawah ini:

GAMBAR 21. Perbandingan Pengertian antara Drama, Theatre, Performance (Art)

Konsep	Istilah	Domain dan Ciri Ekspresinya
Convention	DRAMA	Authors; Scene, Characters, Semiosis Textual; Literary Convention, Verbal Codes What; Readable Text; Incompleteness
Version	THEATRE	Performers; Performative text, Intertextual Modernist Dramaturgy; Diegetic, Mediatization How; Textualization; Antithetical, Indeterminacy, Theatrical Codes
Deconstruction	PERFORMANCE (ART)	Audience; Spontaneous, beyond rational Post-structuralism; non-theological stage Displace text-author, alternatives, physical activity

## • LAYAR

Kajian etimologis kata “layar” dimaksudkan untuk memperoleh pengertian tentang asal-usul kata, penggunaannya dalam peristiwa tertentu, serta kaitan maknanya dengan kata atau ungkapan lain yang dapat ditelusuri, untuk mengetahui persamaan, pergeseran, perubahan atau perluasan makna semantiknya.

Dalam Tesaurus Bahasa Indonesia (Endarmoko, 2006: 367) kata layar memiliki pertalian arti dengan kelir, adang-adang, belat, bidai, ebek, kerai, langsai, tabir, tebeng, tedeng (*Jawa*), dan tirai. Makna *layar* sebagai kelir berasal dari tradisi pertunjukan wayang purwa Jawa. Dalam pertunjukan wayang purwa Jawa, layar atau *kelir* berwarna putih dengan bingkai merah atau hitam dan direntang ke samping dan ke atas (Hastanto, 2002: 52).

Menurut Sri Mulyono, layar atau *kelir* adalah “dunia tak terlihat di atas kita” (meta-empiris-pen.), di mana “kompleksitas sifat-sifat manusia” yang direpresentasi melalui penggambaran watak (*wanda*) wayang, ditampakkan melalui *kelir* itu. Pementasan wayang purwa Jawa bisa dilihat dari dua sisi *kelir*, di belakang dalang atau di bagian bayangan (Hastanto, 2002: 53). Arti kiasan dari kata *layar* adalah kedok, pedangan (*Jakarta*) yang artinya samaran atau topeng. (Endarmoko, 2006: 304)

Yasraf Amir Piliang mengajukan analisis etimologis kata layar, yang ditinjau berdasarkan evolusi makna dari kata Sanskerta kulit dan luka, yang artinya melindungi, menaungi, menutupi (2008: 235). Menurut Piliang, dalam bahasa Indonesia terdapat tema dan konteks tertentu dari kata layar. Piliang menunjukkan, di dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1991), kata layar diartikan sebagai: 1) kain tebal yang dibentangkan untuk menadah angin agar perahu (kapal) dapat berjalan (laju); 2) tabir (tirai) penutup jendela (pintu); 3) tirai, kelir (dipakai pada pertunjukan gambar hidup, drama, wayang kulit, dan sebagainya); 4) bidang (berupa kain, papan, kaca) tempat menayangkan gambar (film, televisi, komputer dan sebagainya) (2008: 239).

Berdasarkan makna leksikal kata layar sebagaimana di atas, Piliang menyatakan “ada empat tema atau diferensiasi semantik layar dalam bahasa Indonesia, yaitu: 1) membentangkan/menangkap energi (layar perahu, layar kapal); 2) memproyeksikan/mempertontonkan (layar TV); 3) membatasi/ memisahkan (tirai jendela, tirai pembatas di dalam masjid); 4) melatarbelakangi/ mengantarkan (layar di belakang panggung sandiwara) dan melatardepani/ membuka (layar dan *sebeng* di depan panggung sandiwara) (2008: 239).

Kajian etimologis kata layar pada penelitian Piliang mencoba mencari padanan arti layar dengan kata *screen* dalam bahasa Inggris. Piliang menunjukkan pluralitas makna *screen* dalam bahasa Inggris menjadi tiga tema utama, yaitu: 1) memproyeksikan atau memperlihatkan (*broadcast, present, put on show*); 2) menyembunyikan atau melindungi (*defend, guard, protect, safeguard, shelter, shield*), seperti tirai tempat tidur, tirai jendela; 3) menyeleksi atau menyaring (*evaluate, examine, filter, scan, sort*) seperti pada penyaringan karyawan baru (2008: 234).

Di sisi lain, penelitian Piliang juga menjelaskan diskontinu linguistik antara kata *screen* dalam bahasa Inggris dan kata layar dalam bahasa Indonesia. Karena itu, perlu dipertimbangkan pendekatan lain untuk menggali perluasan relasi semantik kata layar dan kelir. Dalam praktik penyerapan bahasa atau adopsi kata yang berasal dari vokabuler bahasa lain, ada kecenderungan untuk memodifikasi kata yang diserap berdasarkan keserupaan ejaan atau bunyi pelafalannya. Adopsi kata berdasarkan keserupaan bunyi pelafalan tersebut, dapat dipertimbangkan sebagai cara untuk menggali tujuan-tujuan tersirat dari kata yang diserap tersebut.

Berdasarkan keserupaan bunyi pelafalan, kata layar serupa dengan bunyi pelafalan kata *layer* [lā'ér] dalam bahasa Inggris. Sedang kata *kelir* memiliki keserupaan bunyi pelafalan dengan kata *clear* [klêr]. Menurut *New Webster Dictionary of The English Language* (1984), kata *layer* berarti "*a thickness of some material laid on or spread over a surface; a stratum; one who or that which lays*". Sedangkan kata *clear* (kata asli Perancis *cler*, berasal dari kata Latin *clarus*) memiliki arti "*free from darkness, obscurity or cloudiness; easily seen, heard or understood; unentangled or disengaged; without limitation or qualification*".

Berdasarkan pertimbangan di atas, tujuan tersirat dari kata layar, yang dicari kemungkinan meta-semantiknya dari kata *layer* menunjukkan maksud bahwa layar adalah material yang membentang, yang melapisi atau membungkus suatu permukaan. Layar secara tersirat berarti sesuatu yang berfungsi sebagai lapisan, untuk menunjukkan sesuatu yang terbungkus yang ada di baliknya, dengan cara menyembunyikannya. Meta-semantik layar menggambarkan kontradiksi yang menarik, yaitu menunjukkan sesuatu dengan cara melapisnya. Layar dalam kaitannya dengan *layer* berarti lapisan sekaligus sesuatu yang berlapis. Jika meta-semantik layar dikaitkan dengan peristiwa pertunjukan teater, maka fungsi layar adalah untuk menunjukkan tanda berlapis, narasi berlapis, pesan berlapis, dan komunikasi berlapis.

Untuk memahami tujuan berlapis dari layar dalam peristiwa pertunjukan, yang artinya disepadankan dengan kata *kelir*, yang kemungkinan meta-semantiknya mengacu pada kata *clear*, maka tujuan berlapis layar adalah untuk menghilangkan kegelapan atau ketidakjelasan, memungkinkan peristiwa dapat lebih mudah dilihat, didengar, dan dimengerti; menjadi sesuatu yang tidak terjerat atau terikat; untuk mengatasi pemahaman yang terbatas.

- **MIGRASI**

Migrasi bersal dari kata Latin *migratus* yang artinya berpindah. Kamus *New Webster Dictionary* (1984) mengartikan migrasi sebagai “*to move from on place to another; to travel from one country, region or domicile to settle in another; to go to new habitat or to shift periodically from one region to another, as certain diseases or symptoms*”. Tesaurus Bahasa Indonesia (Endarmoko, 2006: 414) mendefinisikan migrasi (nomina) sebagai evakuasi, hijrah, perpindahan penduduk, kolonisasi, anadrom, dan ruaya. Sedang bermigrasi (verba) artinya mengimbit dan pindah.

Makna asosiatif migrasi adalah *anadrom*. *Anadromous* berasal dari bahasa Jerman *anadromos* yang artinya “mengalir ke atas”. Bentuk kata kerjanya adalah *anadramein* yang artinya berlari. Hal ini sering dikaitkan dengan perilaku ikan salmon, yang melintas melawan arus dari arah laut menuju wilayah air tawar, dalam musim tertentu untuk bertelur. Migrasi sebagai anadrom mengaitkan dua hal, yaitu “melawan arus” untuk “mengalir ke atas”. Kaitan ini menunjukkan bahwa migrasi memiliki tujuan yang bersifat konstruktif atau melakukan tindakan berpindah dengan menghadapi tantangan untuk mengatasinya.

Migrasi adalah “perpindahan orang dari satu tempat ke tempat lain. Sedang imigrasi atau emigrasi adalah perpindahan orang ke negara lain” (Dubet, 2009: 517). Invasi, penaklukan, eksodus, perpindahan musiman dan menetap di suatu tempat dan di masyarakat yang berbeda, telah lama terjadi dalam sejarah manusia. Menurut Dubet, kadang-kadang emigrasi adalah akibat dari sebab politik atau agama. Minoritas yang ditindas karena alasan politik, religius atau etnis, melarikan diri dari penguasa yang mengancam mereka. Negeri baru adalah simbol kebebasan dan kemakmuran (2008: 518).

Migrasi dalam konteks integrasi urban adalah fenomena perubahan dari gaya hidup tradisional ke modern. Menurut Robert Park dan Ernest Burgess, yang mempelajari jejak berbagai kelompok di kawasan urban,

menunjukkan siklus regular migrasi yang berkisar dari segregasi ke integrasi melalui proses transisional. Dubet menyatakan bahwa imigrasi dapat dilihat sebagai proses transformasi kultural urban (2008: 518).

Urbanisasi dipakai untuk menunjukkan ciri spesifik dari kehidupan urban, yang dipertentangkan dengan kehidupan pedesaan. Urbanisasi hampir semuanya merupakan migrasi ke kota. Menurut Mingione, yang mengutip pendapat Gans, "ciri fundamental kehidupan sosial urban diidentifikasi sebagai anonimitas, impersonalitas, superfisialitas dan kerusakan lingkungan. Perubahan dalam relasi sosial dan strategi hidup ini adalah proses transformasi, di mana adaptasi konteks menjadi penting untuk dapat hidup dalam kondisi *transience* (sementara) dan heterogen. Migrasi merefleksikan meningkatnya harapan hidup urban" (2008: 909-911).

Migrasi fisik dalam konteks urbanisasi, ditandai oleh perpindahan, perubahan tempat menetap, dan menunjukkan fase kehidupan dalam fiksasi ruang fisik yang baru. Sedangkan migrasi epistemik, yang mengaitkan peralihan kesadaran dari suasana tradisi menuju lanskap urban, tidak berlangsung sama sebagai bentuk fiksasi pikiran atau kognisi. Migrasi epistemik dapat menunjukkan kondisi suspensi, yaitu munculnya kesadaran atas diferensi. Diferensi adalah cara menghasilkan perbedaan sebagai realisasi dari esensi atomik tradisi yang terlepas dari otoritas tradisionalnya. Jadi, migrasi epistemik menghadirkan ciri suspensi untuk menciptakan diferensi, dengan cara menunda fiksasi.

Mekanisme penciptaan diferensi itu adalah pengalaman para migran yang harus berubah dari masyarakat pedesaan ke perkotaan, dari komunitas yang dibangun berdasarkan nilai agama ke diversitas kota, yang dibarengi dengan sejumlah implikasi: hancurnya ikatan tradisional, isolasi, dan ketidakpastian. Implikasi-implikasi tersebut menimbulkan disorganisasi sosial, marjinalisasi, atau munculnya perilaku menyimpang. Di sisi lain, imigrasi juga dapat dilihat sebagai sebuah proses asimilasi progresif, di mana aktor yang terlibat akan berubah tanpa sepenuhnya melebur (Dubet, 2008: 519). Artinya, transformasi dari tradisi ke kultur urban tidak berakhir sebagai retradisionalisasi.

Tradisi biasanya diartikan sebagai adat yang punya akar di masa lalu dan mengandung aura sakral. Tradisi berasal dari kata kerja Latin *tradere* yang berarti menyampaikan, mentransmisikan, menyerahkan melalui waktu. Tradisi berarti transmisi untuk hal-hal yang penting, berupa

“deposit” dari pengalaman masa lalu, yang mengandung nilai luar biasa bagi masa kini dan mungkin masa depan (Nisbet dalam Outhwaite, 2008: 895).

Migrasi, dalam pengertiannya sebagai bentuk transmisi kultur tradisi ke wilayah urban adalah fakta diversitas bentuk-bentuk sosial, yang dihasilkan oleh orang-orang dari tipe genetik yang sama maupun berbeda. Manusia nampaknya diprogram untuk membangun kultur, dan belajar melalui sarana kultural yang tersedia. Hal ini menegaskan bahwa manusia hidup dalam kultur atau kebudayaan.

Menurut John A. Hall, ada dua peran kultur bagi kehidupan sosial. Pertama, kultur memberi makna bagi manusia. Makna diberikan melalui agama. Kedua, kultur memberi kita aturan tindakan sosial. Selanjutnya menurut Hall, agama-agama di dunia memiliki sebagian besar aturan untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Hall menunjukkan studi Weber terhadap agama, yang telah menjelaskan penciptaan, isi, penyebaran dan pemeliharaan sistem keyakinan, di mana proses itu telah mempengaruhi pembentukan tatanan sosial sebagai bagian dari aktualisasi manusia (2008: 180).

Menurut Hall, sejumlah pemikir “idealis” (Gramsci, Geertz, Parsons, Althusser) menegaskan bahwa masyarakat itu bersatu karena mereka menganut norma yang sama. Sedangkan menurut pemikir “materialis”, tertib sosial tergantung pada kekuasaan nyata atau harmoni kepentingan alamiah antara aktor-aktor yang rasional dan mementingkan diri sendiri. Manusia memang belajar melalui kultur (ide/norma), tetapi bukan berarti kultur adalah satu-satunya kekuatan yang menimbulkan perubahan atau kohesi dalam masyarakat. Idealisme dapat berfungsi jika sebagai ideologi jelas dan konsisten. Ideologi seperti itulah yang mampu mengarahkan kehidupan sosial, yaitu ideologi yang dapat menampung kepentingan “riil” dan “materiil” yang menjadi perhatian aktor (2009: 181).

Menurut Hall, penjelasan Weber dalam *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism* (1904-5) tentang “afinitas elektif” (*elective affinities*), telah menjelaskan bahwa ide punya dampak otonom atas masyarakat. Bahwa ada korespondensi virtual antara situasi (ajaran Protestan) dan ide (kapitalisme), yakni stimulus situasi akan secara otomatis melahirkan respon ideologis. Selanjutnya Michael Mann—melengkapi pandangan Weber—menyatakan kekuatan ideologis berfungsi sebagai ‘*track layer*’ (penyedia jalur) untuk menciptakan kultur masyarakat (dalam Hall, 2008: 183).

Kultur juga bisa mengacu pada kehidupan seni. Seni kadang menyatukan (konstruksi) atau kadang memisahkan (segregasi) masyarakat. Daniel Bell menegaskan bahwa seni borjuis mendukung kapitalisme. (1976/1979: *The Cultural Contradiction of Capitalism*). Yang menonjol dalam fungsi seni adalah idealismenya: sejauh mana kultur resmi yang dianut masyarakat tergantung pada pola konsumsi terhadap seni atau tergantung pada bagaimana faktor ideologis seni dapat berfungsi sebagai kategori konsesual (Parsons) atau menjadi refleksi dari formasi sosial (Durkheim).

Dalam paradigma sosiologi, seni didefinisikan sebagai “bentuk produksi yang mengkombinasikan kerja manual dengan nilai estetika dan etika, dan dilakukan oleh orang yang memiliki bakat khusus” (Wittwoker & Wittwoker dalam Outhwaite, 2008: 37). Sosiologi seni adalah usaha memahami produksi dan konsumsi seni sebagai efek, refleksi atau representasi dari proses sosial umum.

Sosiologi seni menghadapi masalah seni dari sudut pandang kekhususan historisnya. Sosiologi seni semacam ini menolak cenderung menolak gagasan Kantian tentang seni sebagai objek penilaian estetika yang netral dan kategoris. Sosiologi seni bertujuan menjelaskan ide kreativitas artistik dan personalitas senimannya sebagai respons atas kondisi sosial atau manifestasi spesifik dari kondisi sosial (Bourdieu, 1980: 207).

Sosiologi seni bertujuan menunjukkan bahwa “seni” sebagai kategori sosial, akan selalu dikendalikan secara eksternal, atau merupakan translasi aktif dari kondisi realitas eksternalnya. Menurut pandangan Adrian F. Rifkin, studi sosiologis terhadap bentuk seni, akan memandang nilai estetika sebagai bagian dari sistem keyakinan yang mendasari karya individual. Sedang dilihat dari aspek kondisi produksi karya seni, seni lebih berperan sebagai penanda (*signifier*/aspek material) dari proses formasi dan representasi sosial (2008: 39).

Dalam hubungannya dengan fenomena migrasi, manifestasi bentuk dan kondisi produksi karya seni, serta perubahan artistik yang muncul bisa memberikan pembenaran kebutuhan akan adanya kontinuitas sosial (Reedy, 1986). Dalam konteks migrasi, seni harus dipahami dalam pengertian negasi atas struktur sosial (Ranciere, 1983) atau menjelaskan produksi seni sebagai konfirmasi dan reproduksi status sosial; melihat seni sebagai cara untuk menaikkan nilai atau status sosial senimannya (Bourdieu, 1980).

Migrasi dalam dimensi sosiologis adalah tahap perpindahan ruang (*space*). *Space* menunjukkan keterikatan manusia dengan tempatnya atau tendensi kehidupan sosial di suatu tempat untuk menunjukkan kekhususan lokal. (Shields, 2008: 837) Menurut Geertz, “setiap orang hidup dalam ‘dunia sekitar sini’ yang terbatas”, menunjukkan bahwa “betapa pentingnya tempat kita berada”. Etnografi tempat penting bagi mereka yang membayangkan bahwa semua tempat adalah tidak sama (1996: 261-262).

Menurut Rob Shields, selama 25 tahun terakhir, *theoretist* sosial kembali menengok ruang. Hasilnya adalah perhatian pada ruang dan lokalitas, pada hubungan antar wilayah, komunitas dan identitas, bentuk kualitas sosial, dan globalisasi fenomena sosial (dalam Outhwaite, 2008: 837). Selanjutnya menurut Shields, ruang melahirkan diferensiasi, individuasi dan lokalisasi dalam mengidentifikasi fakta, struktur, dan hukum sosial (2008: 839).

Weber menjelaskan bahwa “kota adalah bentuk sosial dan politik, yang bentuk tatanan spasialnya dikaitkan dengan produktivitas, dan kondisi pertukaran kapitalis. Lokasi spasial dianggap punya kekuatan yang mempengaruhi masyarakat” (dalam Shields, 2008: 839). Sedang Henri Lebrave, filsuf Perancis, menteorisasi ruang sebagai dialektika praktik sosial; David Harvey dan Edward Soja mendeskripsikan signifikansi ruang sebagai bentuk perjuangan kolektif memperebutkan ruang sebagai bagian dari ekonomi dan estetika (2008: 841).

Dalam konteks migrasi, manusia yang berpindah tempat dapat diartikan sebagai membawa ruang ke dalam bentuk hubungan baru. Menurut Anthony Giddens, yang mengusulkan teori strukturasi, secara teoretis mendefinisikan ruang sebagai sumber daya, yang merupakan bagian dari struktur tempat agen mengambil tindakan (Shields, 2008: 842). Mengikuti pandangan Giddens, migrasi dapat dipahami sebagai “penjauhan ruang-waktu”, sekaligus perluasan geogafis, dan “pelepasan” relasi sosial dari konteks material lokal ke konteks material metropolitan. Dalam proses migrasi ini, termuat aspek simbolik dari ruang, yaitu aspek agama, ideologi, dan pandangan hidup dari pelaku migrasi.

Migrasi, dalam konteks perubahan relasi spasial ruang, dari ruang tradisi (sakral) ke ruang modern (profan) adalah fenomena perpindahan kesadaran spasial, yang berimplikasi pada penjauhan ruang-waktu sakral. Migrasi dari wilayah provinsi ke kota metropolitan, melihat kota sebagai

sistem spasial baru, yang dikaitkan dengan produktivitas, pertukaran pengalaman, dan munculnya perspektif baru. Dalam kondisi ini, ruang berfungsi sebagai variabel pengintervensi kesadaran personal, dan dapat memberi efek pencampuran dan peleburan terhadap aspek simbolik dari ruang personal, sebagai tempat bagi pertautan dari kesadaran agama, ideologi, dan pandangan hidup seniman.

Penjauhan ruang-waktu tradisi dalam proses migrasi, berimplikasi pada status otoritas tradisi itu sendiri. Otoritas (*authority*) didefinisikan sebagai hak untuk meminta dan menerima kepatuhan yang didasarkan atas kesepakatan bersama. Di dalam relasi kepatuhan itu, ada dua komponen yang terlibat: pertama, tidak adanya penilaian pribadi; kedua; identifikasi hanya terhadap otoritas yang diakui (Gissurason dalam Outhwaite, 2008: 51).

Jika seseorang patuh pada seperangkat aturan yang berlaku dalam masyarakat, berarti kepatuhan terhadap otoritas *de jure*. Jika seseorang patuh pada penilaian orang lain karena dia menerima klaim otoritas yang sah, maka ini berarti otoritas *de facto*. Dalam konteks ini, tradisi sebagai otoritas kultur, biasanya memiliki otoritas *de jure* dan *de facto* atas penganutnya. Tradisi dapat diasosiasikan sebagai figur orang tua yang memiliki otoritas atas anak-anaknya. Jika otoritas kultur diidentifikasi dan diakui berdasarkan kepercayaan, maka kita bicara tentang sebuah otoritas, sebagai struktur nilai yang monolitik. Jika, identifikasi dan pengakuan pada kultur berdasarkan tindakan oleh subjek otoritatif, maka seseorang itu berada *di dalam* otoritas tradisi, sebagai *prime mover*.

Dalam pandangan Weber, dalam buku *Economy and Society: an Outline of Interpretative Sociology* tahun 1978, otoritas tradisional didasarkan pada keyakinan yang sudah mapan terhadap kesucian tradisi lama dan legitimasi dari mereka yang menjalankan otoritas atas mereka. Jenis otoritas ini juga didefinisikan sebagai seperangkat aturan yang diekspresikan dalam tradisi dan adat istiadat.

Migrasi dapat menimbulkan implikasi menurunnya otoritas tradisi. "Takaran" tradisi sebagai sebuah otoritas nilai mengalami deintegrasi sebagai konsekuensi dari tindakan migratif. Ini berarti migrasi adalah tindakan "ke luar" dari otoritas tradisi dan migrasi menandai semacam tindakan mengatasi fungsi *de jure* dan *de facto* dari tradisi. Migrasi memiliki aspek transendensi.

Kultur (lokal) yang secara empatis memiliki otoritas *de jure* atas individu, dapat diasosiasikan sebagai relasi otoritas orang tua kepada

anak-anaknya. Jadi, dalam kultur ada representasi “keorangtuaan” sebagai basis nilai-nilai ideal dan berfungsi secara direktif sebagai pedoman bagi pemikiran, pemahaman dan tindakan individu.

Migrasi dalam pengertian “pergi menjauh” atau “ke luar batas”, atau mengatasi otoritas “keorangtuaan”, berarti tindakan sadar untuk mengurangi atau menghilangkan fungsi direktif nilai-nilai ideal tradisi sebagai basis kesadaran. Migrasi berarti melakukan distansi dan mungkin juga kontestasi terhadap otoritas keorangtuaan. Distansi dan kontestasi ini ini berarti hidup dalam keyatiman, sebagai latar kesadaran baru. Latar kesadaran baru itu bersifat *parentless*.

Hidup dalam konsep *parentless* secara budaya adalah upaya pencarian identitas. Identitas adalah cara kita memandang diri kita sebagai sebuah korelasi objek-subjek, melalui tindakan mengamati diri kita sendiri dan diri orang lain. Identitas diambil dari akar kata Latin, *idem*, yang mengimplikasikan arti kesamaan dan kontinuitas (Plummer, 2008: 374).

Dalam ilmu-ilmu sosial, diskusi identitas mengambil dua bentuk pendekatan: psikodinamis dan sosiologis. Menurut teori psikodinamis, anak akan menyerap atau mengasimilasi *person* atau objek eksternal (biasanya dalam bentuk superego orang tuanya). Inti struktur jiwa sebagai identitas yang berkesinambungan. Menurut Lichtenstein yang dikutip Plummer, ini adalah “kapasitas untuk tetap tak berubah di tengah-tengah perubahan yang terus menerus”. Sedang menurut psikohistorian Erik Erikson, identitas bukan hanya sebagai “proses menemukan” dalam inti individu, tetapi juga menemukan dalam inti kultur komunal (2008: 374).

Teori identitas dalam sosiologi diwakili oleh pendapat William James dan George Herbert Mead. Menurut James, identitas terungkap ketika kita bisa mengatakan, “Inilah diri saya yang sebenarnya!” (dalam Erikson, 1968: 19 dan dalam Outhwaite, 2008: 375). Diri (*self*) adalah kapasitas khas manusia yang memungkinkan orang untuk merenungkan sifat mereka dan dunia sosial, dengan menggunakan bahasa dan komunikasi.

James dan Mead memandang diri sebagai proses dengan dua fase. *I* adalah bagian diri “yang mengetahui”, fase batin, subjektif, kreatif, menentukan, dan tidak dapat diketahui. Sedang *Me* merupakan fase sosial, ditentukan, lahiriah dan dikenali. Dikatakan oleh Mead, bahwa *I* adalah respons terhadap sifat dari organisme lain, sedang *Me* adalah asumsi tentang orang lain. *Me* adalah proses penamaan, proses menempatkan diri kita dalam kategori yang dikonstruksi secara sosial, dan bahasa

menjadi penting dalam proses ini. Dalam karya Erving Goffman dan Peter Berger, identitas diberikan secara sosial, dipelihara secara sosial, dan diubah secara sosial (Berger, 1966: 116). Orang membangun identitas personal mereka berdasarkan kultur tempat mereka hidup.

Konsepsi pencarian identitas, menurut Plummer yang mengutip pendapat Waterman, dapat dibedakan menjadi dua versi: versi pesimis dan versi optimis. Menurut versi optimis, dunia modern meningkatkan individualitas dan pilihan atas berbagai macam identitas. Jadi, orang lebih mungkin untuk "mengaktualisasikan diri" (Maslow, 1987) untuk menemukan diri yang bebas dari pengaruh tradisi, kultur, atau religi; untuk mencari individualitas yang lebih besar, pemahaman diri yang lebih luas, mengembangkan fleksibilitas, dan perbedaan (Cleack, 1983: 179).

Versi pesimis menggarisbawahi hilangnya batas-batas antara Diri dan Kultur dan memungkinkan munculnya kepribadian narsistik. Para sosiolog melihatnya sebagai kecenderungan ke arah fragmentasi, ketiadaan rumah, ketiadaan makna; mengeluhkan hilangnya otoritas dalam dunia publik akibat bertambahnya penyerapan diri dan sikap mementingkan diri sendiri (Lasch, 1978; Berger *et al.*, 1973; Bellah *et al.*, 1985).

Migrasi, sebagai strategi pencarian identitas adalah representasi kedirian di masa modern untuk mencari identitas secara individualistik dan impulsif. Ini berarti bahwa migrasi sebagai progres psikis adalah prosedur pencarian *self* dengan menyertakan versi yang optimis. Hal ini sejalan dengan tujuan modernitas, yang selalu menatap masa depan, mempromosikan hal-hal baru, untuk memiliki "tradisi baru" (Kumar 2008: 528).

Migrasi berkaitan dengan dorongan ke arah modernisasi. Menurut Jorge Larrain, teori modernisasi dapat dibedakan berdasarkan tiga klasifikasi: versi sosiologis, psikologis, dan ekonomi. Versi sosiologis dari teori modernisasi dideskripsikan oleh Germani (1965) sebagai "perubahan dari tindakan preskriptif ke tindakan elektif; dari institusionalisasi tradisional ke institusionalisasi perubahan; dan dari hubungan sosial yang relatif sama ke diferensiasi dan spesialisasi" (dalam Outhwaite 2008: 530).

Selanjutnya menurut Larrain, dalam struktur sosial, fenomena modernisasi ditandai oleh perubahan struktur masyarakat "tradisional" ke "modern", yang mencakup sejumlah kontras: afektivitas versus netralitas afektif; askrripsi versus pencapaian; difusi versus spesifitas; partikularisme versus universalisme; dan orientasi kepada kepentingan kolektif versus orientasi ke kepentingan pribadi (2008: 530).

Versi ekonomi dari teori modernisasi dirumuskan oleh Rostow (1960) sebagai teori tahapan pertumbuhan ekonomi. Menurut Rostow, semua masyarakat melalui lima tahap: masyarakat tradisional, prakondisi tinggal landas, tinggal landas, menuju ke kedewasaan, dan era konsumsi massa. Sedang versi psikologis teori modernisasi menekankan fungsi modernisasi sebagai faktor internal dan motif psikologis individu. Secara psikologis, modernisasi sebagai motor penggerak dari "kebutuhan untuk prestasi" (2008: 530).

Tetapi motif psikologis yang mendorong kebutuhan untuk prestasi, dapat menyebabkan apa yang disebut oleh Jean-Marie Guyau (1854-1888) sebagai *moral anomie*, yaitu suatu keadaan "tidak adanya aturan absolut, tetap, dan universal", yang disebabkan oleh proses modernisasi industri. Anomi berasal dari bahasa Yunani, *anomia* artinya tanpa hukum, dan mengandung konotasi ketimpangan, keingkaran, ketidakadilan, dan kekacauan (Orru, 1987).

Menurut Robert Merton, anomie adalah keruntuhan dalam struktur kultural, biasanya terjadi ketika ada ketidakselarasan akut antara norma kultural dengan tujuan, dan ketika kapasitas yang terstruktur secara sosial dari anggota kelompok kultural itu tidak sesuai dengan norma tersebut (1949: 162). Selanjutnya menurut Merton, anomie akan terjadi ketika cara-cara yang diijinkan untuk mencapai sukses itu ternyata tidak tersedia.

Dalam keadaan anomie, Merton mengidentifikasi ada empat cara yang terinstitusionalisasi sebagai bentuk-bentuk penyimpangan, yaitu: 1) inovator (penjahat kerah putih), yang mengejar suatu tujuan tetapi menolak cara-cara yang telah ditetapkan secara normatif; 2) ritualis (birokrat) yang menjunjung tinggi ketaatan pada norma dengan mengorbankan tujuan yang ditetapkan secara kultural; 3) retreatis (pembujuk, pencandu narkoba) yang menarik diri dari "aturan" dengan mengabaikan baik itu tujuan maupun caranya; 4) pembangkang (anggota gerakan revolusioner) yang menolak patuh pada sistem kultural dan sosial yang mereka anggap tidak adil, dan berusaha menata ulang masyarakat dengan sistem baru, dengan tujuan dan sarana baru untuk mencapai tujuan tersebut (Cohen dalam Outhwaite, 2008: 25).

Migrasi yang dialami sebagai kejutan budaya dalam situasi anomie, menghasilkan simptom alienasi. Alienasi, dalam tradisi Marxis adalah proses historis di mana manusia semakin terasing dari alam dan dari produk hasil aktivitas mereka (komoditas dan kapital, institusi sosial,

dan kebudayaan), yang kemudian oleh generasi selanjutnya dipandang sebagai kekuatan yang tertindas, yakni sebagai realitas yang teralienasi.

Menurut Richard Kilminster, alienasi mengacu pada perasaan terasing dari masyarakat, kelompok, kultur, atau diri sendiri yang umumnya dirasakan oleh orang yang tinggal di masyarakat industrial yang kompleks, terutama di kota besar. Alienasi mengandung pengalaman seperti depersonalisasi di hadapan birokrasi; perasaan tidak berdaya untuk mempengaruhi kejadian dan proses sosial; dan merasakan kurangnya kohesi dalam kehidupan orang. Ini merupakan problem yang selalu muncul dalam masyarakat kontemporer, dan alienasi menjadi tema utama dalam sosiologi pengalaman perkotaan modern (2008: 13).

Robert Blauner (1964) membagi konsep alienasi menjadi empat dimensi, yaitu: ketidakberdayaan, ketidakbermaknaaan, isolasi, dan keterasingan diri. Alienasi paling besar terdapat dalam produksi massal dan paling sedikit dalam produksi seni (2008: 15-16). Dalam karya Marx, proses historis dari alienasi telah mengubah manusia sebagai subjek kreatif menjadi objek pasif dalam proses sosial. Marx menegaskan bahwa akhir dari alienasi harus diraih melalui praksis oleh orang yang riil dan bukan sekadar diraih di dunia kesadaran seperti dikatakan Hegel.

Analisis etimologis dan semantik dari "migrasi" telah menghasilkan sejumlah indikasi dan korelasinya dengan dimensi pengalaman lain. "Migrasi" secara linear adalah perpindahan dari ranah tradisi ke situasi modern, melalui urbanisasi. Proses transisi ini dapat berimplikasi pada disorganisasi pengalaman, tetapi dapat pula melahirkan bentuk-bentuk asimilasi sebagai transformasi atas pengalaman.

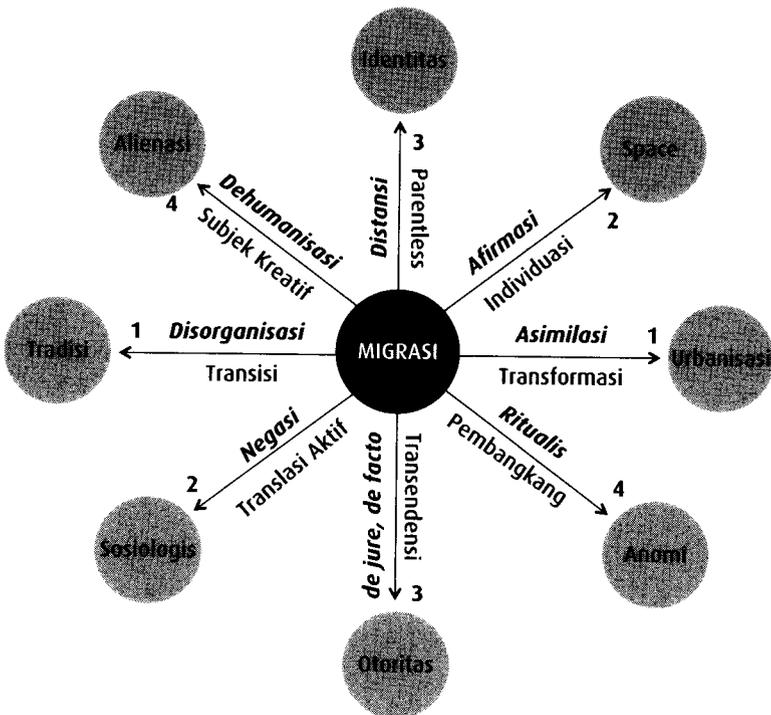
Secara sosiologis, migrasi menunjuk pada sikap negasi terhadap dunia masa lalu, dan pelaku migrasi melakukan translasi aktif terhadap "deposit" pengalamannya. Migrasi juga berkaitan dengan perubahan pengalaman spasial, yang jika terjadi afirmasi terhadap pengalaman itu, maka migrasi akan berlanjut sebagai proses individuasi.

Migrasi juga berkaitan dengan persoalan mengapresiasi otoritas kultur, yang secara *de jure* dan *de facto* disediakan oleh tradisi. Jika otoritas tradisi dapat di atasi, maka migrasi menghasilkan tahap transendensi. Di sisi lain, migrasi juga mendorong proses penemuan identitas. Jika penemuan identitas dihasilkan dengan cara melakukan distansi terhadap tradisi, maka pengalaman migrasi akan menghadirkan situasi psikologis *parentless*.

Migrasi sebagai bagian dari tahap industrialisasi di kota besar, berimplikasi pada munculnya anomie. Berhadapan dengan anomie, pelaku migrasi dihadapkan pada pilihan beradaptasi, di satu sisi menjadi seorang ritualis, atau memosisikan diri sebagai pembangkang. Jika situasi anomie tidak menghasilkan strategi adaptasi secara konstruktif, maka migrasi akan berimplikasi pada alienasi. Alienasi akan berdampak pada munculnya gejala dehumanisasi. Tetapi jika alienasi dapat diatasi melalui praksis seni oleh subjek yang riil, maka migrasi akan memberikan efek kuratif, di mana individu akan memperoleh kemampuan sebagai subjek-kreatif, yaitu subjek yang melakukan dealienasi terhadap pengalaman kulturalnya sendiri.

Seluruh indikasi dan korelasi migrasi dengan dimensi pengalaman lain, dapat diperlihatkan melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 22. Skema Analisis Etimologis Konsep Migrasi



## • ESTETIKA

Dalam makna modernnya, estetika sering dipahami sebagai disiplin filsafat, yakni filsafat tentang fenomena estetis (objek, kualitas, pengalaman, dan nilai), atau filsafat seni (kreativitas, karya seni, dan persepsinya), juga sebagai filsafat kritik seni dalam pengertian luas (metakritisisme), juga disiplin yang terkait secara filosofis dengan ketiga bidang tersebut (Dziemidok dalam Outhwaite, 2008: 5).

Istilah “estetika” diperkenalkan ke bidang filsafat pada pertengahan abad ke-18 oleh filsuf Jerman, Alexander Gottlieb Baumgarten (1714-1762). Makna etimologi kata “estetika” berasal dari kata Yunani *aisthētica* berarti persepsi. Namun, berbeda dengan arti etimologi, karya Baumgarten tidak berhubungan dengan teori kognisi indrawi, tetapi tentang teori puisi (dan secara tak langsung, dengan semua bentuk seni) sebagai bentuk kognisi indrawi. Objek persepsi utama dari kognisi indrawi ini adalah keindahan. Kombinasi dari kedua hal itu—yakni refleksi terhadap seni dan refleksi terhadap keindahan—menjadi dasar bagi perkembangan cabang filsafat yang baru.

Kelahiran Estetika sebagai ilmu baru adalah peristiwa bersejarah, menandai awal periode baru dalam perkembangan filsafat seni, terutama karena ilmu baru ini meringkaskan pencarian panjang akan denominator atau standar umum dari segala bentuk seni. Prestasi ini dicapai oleh ahli teori dari Perancis, Charles Batteux melalui karyanya yang berjudul *Traite des beaux arts reduit a un meme principe* (1746). Batteux mengakui bahwa ciri umum dari seni adalah keindahan yang melekat di dalamnya, karenanya seni bisa disebut sebagai *beaux arts* (dalam Outhwaite, 2008: 5).

Bohdan Dziemidok menyatakan, Immanuel Kant (1724-1804) mengawali kritik terhadap Baumgarten yang dianggapnya kurang konsisten. Dalam karyanya yang berjudul *Critique of Pure Reason* (1781 dan 1787), Immanuel Kant menggunakan istilah estetika transendental yang berarti ilmu filsafat tentang persepsi indrawi. Akan tetapi dalam terbitan selanjutnya dalam *Critique of Pure Reason* (1790), Kant menggunakan istilah estetika untuk mendefinisikan refleksi tentang keindahan dan penilaian selera (2008: 5).

Makna tradisional dari estetika menjadi populer pada abad ke-19 lewat pengaruh Hegel (1770-1883), yang kuliah-kuliahnya mengenai

filsafat seni (*fine art*) pada 1820 sampai 1829 dipublikasikan setelah dia meninggal, dengan judul *Vorlesungen uber die Asthetik* pada tahun 1835. Menurut Kant, estetika adalah teori pertama dan utama tentang keindahan, tentang kehalusan, dan penilaian estetika. Bagi Hegel, estetika terutama adalah filsafat seni. Dua model estetika itu, yakni sebagai filsafat keindahan (dan nilai estetika) dan filsafat pengalaman estetik atau sebagai filsafat seni, telah menjadi dominan dalam kajian estetika pada abad ke-19 dan awal abad ke-20. Dua varian itu kebanyakan dipadukan dan hasilnya amat bervariasi.

Tahun 1959, Frank Sibley mengajukan konsep tentang ciri-ciri konsep estetik. Menurut Sibley, konsep umum ciri estetik harus mencakup sejumlah ciri, yaitu ciri formal (*formal property*), ciri emosi (*emotion property*), ciri pembangkit (*evocative property*), ciri bentuk evaluatif (*evaluative formal property*), dan ciri perseptif (*perceptual property*) (Goldman, 2005: 255).

Tahun 1958, John Dewey mengajukan dua karakteristik utama dari pengalaman estetik. Pertama, pengalaman estetik adalah pengalaman tentang kesatuan dan keutuhan (*unity and completeness*), yaitu mengubah pengalaman yang tidak berbentuk (*amorphous*) menjadi sebuah pengalaman inklusif. Kedua, pengalaman estetik adalah keterlibatan kemampuan indera secara lengkap (Dewey, 1958: 56).

Monroe Bradley melengkapi pernyataan Dewey dengan mengajukan teori pengalaman estetik. Pertama, pengalaman estetik dipandu oleh objek fenomenal yang mampu mengarahkan dan menetapkan perhatian. Hal ini memungkinkan adanya hubungan yang bersifat pribadi (*intimate*) antara subjek dan objek. Kedua, pengalaman estetik bersifat relasional, muncul dari pengalaman pemerhati terhadap objek seni, yang membuatnya menjadi sesuatu yang koheren dan utuh. Ketiga, pengalaman estetik merupakan pengalaman yang mendalam (*intense*) dan melarut (*concentrated*) (Goldman, 2005: 206).

Teori pengalaman estetik dari Dewey dan Bradley menekankan pengertian positif dari pengalaman tersebut. Hal tersebut didasarkan pada pensejajaran fungsi estetika dengan fungsi seni yaitu bahwa karya seni didesain untuk menyediakan pengalaman yang berharga. E. Zeman dalam bukunya *Real Beauty* menyatakan hal sebaliknya, bahwa pengalaman negatif—seperti keburukan (*ugliness*) dan kejemuhan (*dreariness*), juga termasuk bagian dari pengalaman estetik. Menurut

Zemach, jika pengertian estetika diterapkan dalam konteks mengapresiasi karya seni, dan bukan hanya menetapkan karya seni sebagai semata-mata hal yang harus dihargai, maka pengalaman estetika dapat menggugah baik itu pengalaman positif maupun negatif (dalam Goldman, 2005: 262)

Sikap estetika (*aesthetic attitude*) adalah fokus yang diperlukan untuk menghasilkan pengalaman estetika. Sikap estetika mengarahkan perhatian pada objek seni sebagai objek kontemplasi. Immanuel Kant (1937) mengatakan bahwa "upaya penilaian estetika bukan terletak pada keberadaan (*existence*) objeknya, tetapi pada penampakan (*appearance*) nya". Jerome Stolnitz (1961) menekankan bahwa sikap estetika secara aktif memandu pemahaman ke arah satu tujuan, yaitu menuju persepsi estetika. Persepsi estetika bersifat *disinterested*, tujuannya mencapai kepuasan pengalaman itu sendiri, dengan cara memahami objek seni secara terpisah dengan objek lainnya. Edward Bullough (1912) mengatakan tentang sikap tidak terlibat (*disinterest*) ini sebagai "pemisahan emosi" (*emotional detachment*) (dalam Goldman, 2005: 264).

Dickie dan Zemach, di lain pihak menyatakan bahwa sikap *disinterest* menimbulkan kekeliruan fatal. Argumen Zemach bahwa keterlibatan estetika pada suatu objek seni adalah keterlibatan yang paling nyata, sebuah keterlibatan yang memusatkan diri secara langsung, dengan satu-satunya tujuan untuk memperoleh kepuasan artistik. Menurut Zemach, kita terlibat di dalam kehadiran nyata dari objeknya yang diterima dan disadari secara estetika (dalam Goldman, 2005: 264)

Kendal Walton (1970) dan Arthur Danto (1981) menyatakan bahwa suatu objek dikategorikan sebagai karya seni karena kesesuaiannya dengan narasi sejarah seni, dan kesesuaian itu mempengaruhi kandungan estetika yang kita sadari. Menurut Walton dan Danto, pengetahuan tentang konteks sejarah sebuah karya, termasuk pengkategorian karya tersebut adalah syarat kelayakan apresiasi untuk memahami kualitas estetika karya tersebut. Mengabaikan konteks kehidupan praktikal akan mengaburkan posisi karya seni (dalam Fenner, 1996: 80).

Dengan demikian, ciri estetika bukan semata-mata ciri objektif karya. Ciri estetika adalah ciri relasional yang sebagiannya dibangun oleh tanggapan subjek saat sepenuhnya terlibat kepada objek estetika tersebut. Untuk sepenuhnya terlibat, tidak semata-mata melakukan perhatian perseptif yang seksama terhadap detail bentuk dan hubungan internal yang kompleks di dalam struktur objek. Keterlibatan yang penuh pada

suatu karya adalah juga menunjukkan pemahaman kognitif terhadap relasi eksternal dan historis karya. Pemahaman terhadap relasi eksternal dan historis ini akan menyampaikan pengalaman estetik, yang akan diterima sebagai kualitas ekspresif karya, yang menjadi jelas di dalam interaksi karya dengan relasi eksternal dan historisnya.

Pengetahuan yang dibentuk dari pemahaman relasional tersebut akan mengutuhkan pengalaman estetik subjek. Pengalaman tentang karya tersebut melingkupi pemahaman tentang tujuan seniman berkarya, teknik yang diterapkan, sikap kreatifnya, masalah yang coba di atasi, dan lain lain. Pengetahuan seperti ini secara estetik relevan hanya jika hal-hal tersebut tersampaikan dalam pengalaman seseorang saat memahami karya seni.

Saat kita sepenuhnya terlibat dalam apresiasi karya, kita memasuki sebuah dunia yang lain, yaitu dunia karya seni itu-sebuah dunia yang memisahkan kita dari dunia yang berisi urusan-urusan praktikal. Perpindahan dari urusan praktikal yang biasa, dibangun oleh sebab-sebab tipikal peristiwa seni (ruangan teater yang gelapkan, museum, dan ruangan konser yang tenang, ruang baca dengan kursi yang nyaman), dan hal tersebut menimbulkan efek tipikal bagi sebuah pengalaman estetik. Memasuki dunia lain, meski bersifat temporer dan metaforik adalah bagian utama dari penciptaan nilai-nilai estetika seni.

#### • MIGRASI ESTETIK

Migrasi estetika adalah upaya memahami migrasi sebagai bentuk praktik estetika, dan atau sebaliknya, memandang manifestasi estetika sebagai kategori migrasi (Durrant&Lord, 2007: 11). Mendekatkan fenomena migrasi dengan praktik estetika bukan dimaksudkan untuk mempertimbangkan konsep estetika mengambang (*free-floating aesthetics*), yang mencoba mengatasi batas-batas budaya nasional.

Migrasi estetika adalah sebuah kontestasi antara rintangan dan tuntutan, sebagai upaya untuk memperoleh kebebasan. Kebebasan estetika ini dikaitkan dengan kemampuan (seniman) untuk menciptakan habitat multi-kultural. Dalam konteks ini, seniman menggunakan sejumlah modal simbolik sebagai modal bergerak.

Sam Durrant dan Catherine M. Lord menyatakan bahwa antara politik migrasi dan produksi estetika selalu melibatkan transaksi rumit dari

tanda-tanda kultural dan identitas. Estetika migrasi menyaran pada keberagaman proses aktualisasi diri, dipicu oleh perpindahan orang atau sejumlah orang, yang mengalami proses transisi. Transisi pengalaman itu diwujudkan melalui dua cara, yaitu menghasilkan kreasi baru dan menemukan cara hidup yang baru. Subjek yang terlibat dalam proses transisi itu adalah subjek yang identitasnya dipertahankan, sekaligus sebagai subjek yang dilepaskan dari ikatan (2007: 12).

Hubungan antara migrasi dan kreasi estetik bukanlah bentuk representasi sederhana. Kreasi yang baru bukan sekadar menjadi pengganti kreasi sebelumnya. Migrasi sebagai bentuk praktik estetik adalah perjalanan di antara batas-batas budaya, memasuki fase negosiasi bukan hanya antara tradisi dan modernitas, tetapi juga negosiasi di antara ide-ide modernitas yang bertentangan, juga di antara cara-cara pemahaman yang saling bertentangan.

Upaya untuk menempuh migrasi estetik di antara hubungan antara ruang dan waktu—menurut Cathy Caruth—menandai munculnya semacam krisis pemahaman. Krisis pemahaman itu dapat berfungsi baik sebagai motif pelarian atau sebagai motif penggalian. Migrasi estetik adalah kemampuan di tengah krisis pemahaman, untuk menemukan persinggahan psikis yang aman, meskipun keamanan itu tetap bersifat sementara. Hal tersebut memberi pelajaran bagaimana kita mampu keluar dari diri kita sendiri, keluar dari kebutuhan untuk memiliki. Dalam konteks ini, estetika menjadi cara untuk menempatkan diri kita pada sesuatu yang bukan milik kita (dalam Durrant & Lord, 2007: 13).

Sebuah migrasi estetik tidak mementingkan hasil reproduksi yang akurat dalam upayanya merekam peristiwa migrasi itu. Yang lebih penting adalah bagaimana karya seni itu sendiri telah mengalami perpindahan melalui ruang dan waktu. Migrasi estetik menghasilkan baik dalam wujud kreasi, juga sebagai kritik terhadap dunia yang mengalami migrasi tersebut. Yang harus dihindari adalah kecenderungan pada estetikasi yang berlebihan, di mana setiap pengalaman pelaku migrasi kemudian digeneralisasi menjadi identitas estetika migran, yang kemudian dianggap sebagai realisasi karya multi-kultural yang ideal. Di sisi lain, ada juga kecenderungan penolakan, yang tidak mengakui peran keagenan pelaku migrasi dalam sebuah perubahan budaya.

Migrasi estetik juga melibatkan migrasi ruang, baik dalam pengertian ruang secara literal maupun secara konseptual. Secara literal, migrasi

estetik adalah perpindahan dari “tempat asal”. Pada tingkat ini, terjadi pergantian atas pengalaman asal yang memiliki hubungan sensitif pada diri pelaku migrasi, untuk ditempatkan pada arena atau ranah yang berbeda. Secara konseptual, migrasi estetik adalah tahap di mana nilai kultural dan politis karya dituntut untuk mengalami translasi, terbuka terhadap transformasi, di mana tidak ada sifat asli yang dipertahankan secara utuh.

Menurut Lily Markiewicz, pengalaman estetik yang terlibat dalam suatu proses translasi dan transformasi, adalah bentuk migrasi yang sinambung antara pemahaman internal dan situasi eksternal, migrasi antara dimensi afektif dan kognitif, migrasi antara kedekatan (*proximity*) dan jarak (*distance*), migrasi antara ruang referensial dan ruang eksplorasi yang ditemukan kemudian. Migrasi estetik adalah kreasi estetik yang secara simultan diciptakan antara rumah (*housed*) dan menggelandang (*homeless*). Kreasi estetik yang dihasilkan menjadi model migrasi untuk bertahan (2007: 15).

Migrasi estetik dapat dipahami melalui pendekatan relasional. Teoretikus sastra Heike Paul menyatakan bahwa karya yang lahir dari proses migrasi dapat dilihat sebagai “teks dari posisionalitas relasional”. Paul mengajukan sikap bahwa relasionalitas dapat dipertimbangkan sebagai ciri yang menentukan dari estetika migrasi (dalam Hoving, 2007: 179).

Pendekatan relasional mengarah pada analisis bahwa faktor politik, ekonomi, sosial dan dinamika kultural, mendorong orang untuk melakukan migrasi. Konsep relasional, menurut Edouard Glissant, menafsirkan imajinasi ruang sebagai relasi dari sebuah jaringan *rhizomatic*. Dalam jaringan *rhizomatic* itu, ruang, lanskap, kesadaran nasional, atau kesadaran individual, dibentuk oleh pengalaman lintas-budaya, yang berlangsung sebagai sebuah proses transformasi.

Asumsi teoretik migrasi estetik adalah dunia ini saling berkait. Setiap lokasi di dunia harus dipahami sebagai efek provisional dalam hubungannya dengan lokasi lain dan terhubung dengan proses global yang melingkupinya. Pengalaman pelaku migrasi tentang dunia adalah sebuah serial dari jaringan transnasional. Dalam konteks ini, relasionalitas dapat dipahami sebagai konsep epistemologis anti-esensial dan kesalingberkaitan (*interrelatedness*) ini menunjukkan bahwa bentuk kehidupan yang spesifik terhubung dengan cara yang spesifik pula.

Menurut Isabel Hoving, pelaku migrasi dapat menyatakan tiga kemungkinan sikap yang berbeda dalam pendekatan relasional, yaitu pertama, penolakan radikal terhadap jaringan; kedua, mempertemukan aspirasi politik, sosial, ekonomi dan kekuatan kultural dalam setiap perpindahan lokasi dan peristiwa; ketiga, relasionalitas sebagai dorongan transendensi (2007: 181).

Apapun pilihan sikap yang diambil, cenderung menghadapkan pelaku migrasi pada situasi terfragmentasi. Tetapi fragmentasi ini sekaligus terjalin dengan pengalaman akan kemajemukan (*multiplicity*), hibridisasi, dan kreolisasi. Fragmentasi adalah situasi saat sistem politik dan kultural, wacana dan struktur pemikiran referensial, mulai kehilangan kaitan, dan koherensi, tetapi sejumlah bagian-bagiannya mulai menjalin interaksi dengan cara baru dengan bagian-bagian dari struktur pemikiran yang lain. Psikolog Judith Herman menyatakan bahwa situasi fragmentasi ini akan berimplikasi pada munculnya dua simptom, yaitu *schizophrenic* dan *trauma* (dalam Hoving, 2007: 188).

Selanjutnya Hoving menjelaskan bahwa migrasi adalah ruang di mana orang merasa digeser, berada di luar sejarah, ketidakmampuan untuk mengetahui posisinya ke dalam dan ke luar, di tengah peran wacana dominan, yang menolak subjektivitasnya yang utuh.

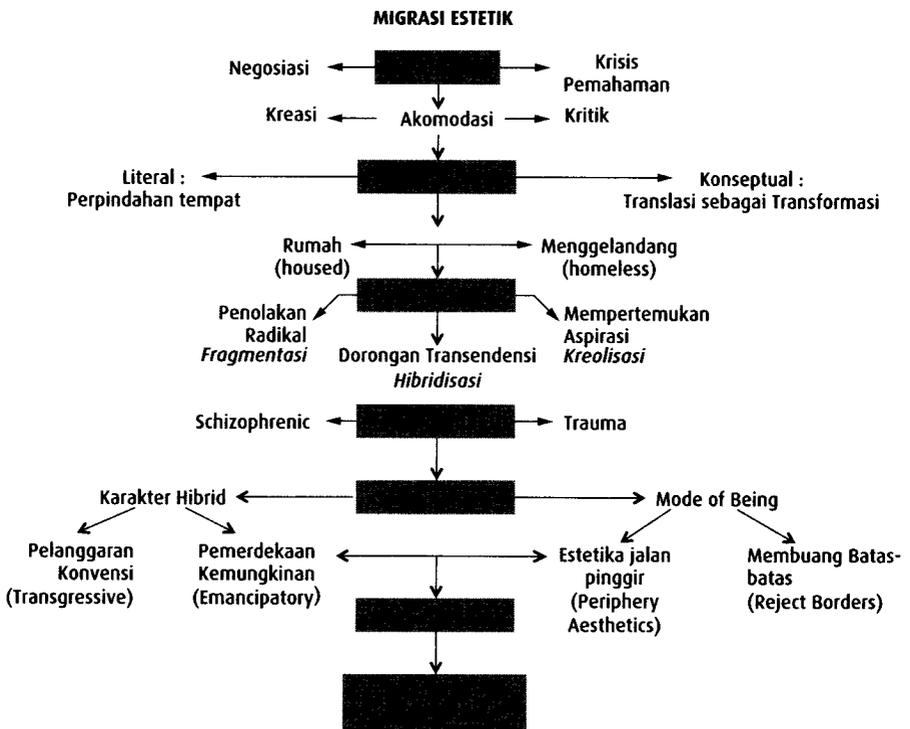
Situasi migrasi seperti di atas, yang bergerak antara fragmentasi dan mobilitas, menumbuhkan karakter hibrid dari subjektivitas pelaku migrasi. Maka sikap nomad dapat menjadi *mode of being*. Menurut Ranjit Hoskote, sikap nomad ditandai oleh kecenderungan melanggar (*transgressive*), yang dimaknai sebagai sikap emansipasi pikiran. Sikap nomad juga dapat menolak batas-batas, dan memperlakukan zona pengalaman yang digali sebagai hal yang sementara. Sikap nomad seperti itu menghasilkan bentuk-bentuk pengalaman estetik yang datang dari pinggiran (*periphery*) daripada yang berasal dari pusat legitimasi (dalam Hoving, 2007: 192).

Keberhasilan migrasi estetik ditandai oleh kemampuan pelaku migrasi untuk menenun dan menjalin berbagai fragmen yang terlibat dalam wacana dan struktur pemikiran terdahulu, untuk dicangkokkan ke dalam pola yang terjalin dari pengalaman aktif yang baru. Dalam konteks ini, migrasi estetik dapat dilihat sebagai bentuk tegangan (*tensions*) antara hasrat untuk mengetahui dunia dan dorongan untuk meninggalkan pengetahuan yang sudah terjalin di dalamnya, untuk memulai menemukan yang baru. Inilah aktualisasi dari sikap anti-esensial.

Analisis terhadap konsep migrasi estetik telah menghasilkan sejumlah indikator konsep sebagai berikut: bahwa dorongan dasar migrasi estetik bersumber dari faktor kebebasan; kebebasan itu memungkinkan pelaku migrasi memasuki pengalaman migrasi ruang; di dalam migrasi ruang itu, pelaku migrasi mengembangkan pendekatan relasional. Migrasi estetik dengan modus relasionalitas menghadirkan pengalaman multiplisitas. Pengalaman multiplisitas inilah yang mengarahkan pelaku migrasi untuk memilih sikap nomad sebagai orientasi kerja maupun sikap hidup. Refleksi dari sikap nomad ini meneguhkan dasar epistemik dari migrasi estetik adalah anti-esensial. Dasar epistemik anti-esensial inilah yang kemudian berperan secara eksistensial untuk membuka ruang kebebasan berikutnya.

Konstelasi dari konsep migrasi estetik dapat dilihat melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 23. Skema Analisis Konsep Migrasi Estetik



### • GAMBARAN UMUM PERTUNJUKAN TEATER PERIODE LAYAR

Dalam pertunjukan-pertunjukan teater periode layar, strategi menenun idiom-idiomnya dikendalikan oleh perbedaan tematik dan tekanan piktorial (*pictorial emphasis*) dalam wilayah manifes pertunjukan. Pertunjukan *The Coffin is too Big for the Hole* (2000) menggambarkan peristiwa penguburan mayat yang ditolak petugas pemakaman karena ukuran mayat melebihi ukuran panjang makam yang sudah ditentukan pemerintah. Ironi tentang regulasi sosial yang begitu ketat, sehingga tidak bisa mentoleransi realitas keberagaman yang muncul dalam kenyataan. Penggunaan layar besar lebih dinamis, amplifikasi bunyi, permainan bayang-bayang, dan konsep pencahayaan secara *manual moving illumination*.

Dalam *Luka* (2002), pertunjukan mengaksentuasikan gambaran tentang problem hierarki otoritas dalam masyarakat modern. Tema mengangkat relasi disharmonis antara penguasa dan *wong cilik*. Eksplorasi artistik yang ditonjolkan berupa citra-citra piktorial layar dan tubuh, dan pergantian ruang realistik dan ruang metafisik.

Dalam *War* (2004), pertunjukan mengedepankan tema pertarungan kekuasaan dalam lanskap dunia internasional. Masih merupakan perkembangan dan eksplorasi visual dari bentuk teater rupa, dengan fokus tema tentang perang. Putu mempertanyakan makna perang yang diperlawankan dengan makna damai. Dalam kenyataan, perang dan damai bisa dipertukarkan, karena kekuatan dan logika kekuasaan. Pertunjukan *War* menonjolkan visualisasi efek arsitektural layar, cahaya, dan fisikalitas tubuh.

Dalam *Zero* (2004) pertunjukan mendalami esensi identitas manusia dalam latar perubahan budaya. Strategi visualisasi yang ditonjolkan berupa eksplorasi figur-figur simbolik yang dipadukan dengan aksentuasi gamelan Bali, menggali transformasi gestur tubuh menjadi bentuk *living statue*, menajamnya ciri teater piktografik dengan penekanan pada suasana mitis yang intens.

Dalam *Zetan* (2006) pertunjukan menggambarkan paradoks moral dalam kehidupan kontemporer. Pertunjukan ini merupakan eksperimen memadukan kembali unsur cerita dengan latar visual yang lebih simbolik.

Penggunaan layar besar menjadi lebih statis, sedang bentuk-bentuk sugesti visual diperkaya dengan penggunaan props secara nonrealistik.

Analisis migrasi estetik tingkat tekstual dibagi menjadi tiga sub-judul analisis, yaitu: 1) Sistem Transformabilitas Tanda Dalam Pertunjukan Teater Periode Layar; 2) Tujuan Komunikasi Tanda Dalam Pertunjukan Teater Periode Layar; dan 3) Teater Periode Layar Sebagai Ideologi Seni Putu Wijaya. Analisis migrasi estetik tingkat tekstual ini akan didahului oleh deskripsi dan identifikasi terhadap jaringan dan klasifikasi setiap unsur tanda dalam setiap pertunjukan teater periode layar ini, meliputi pertunjukan *The Coffin is too Big for the Hole* (2000), *Luka* (2002), *War* (2004), *Zero* (2004), dan *Zetan* (2006).

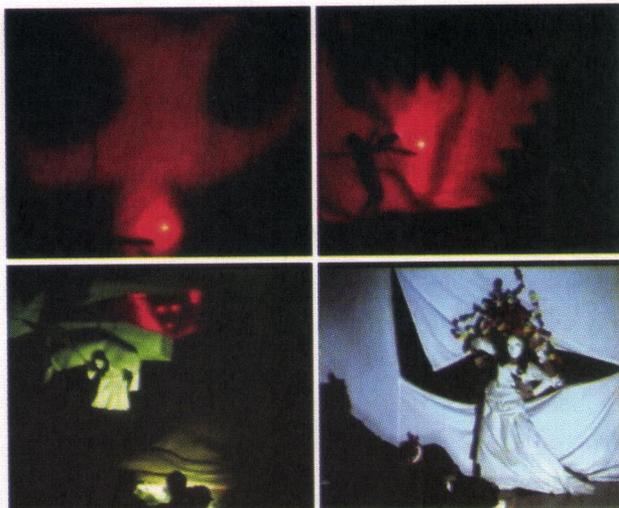
Urutan analisis tingkat tekstual tersusun seperti di berikut ini: Sistem Transformabilitas Tanda Dalam Pertunjukan Teater Periode Layar. Sub-judul ini akan menafsirkan sistem transformabilitas tanda berdasarkan makna struktural dan aspek-aspek bahasa dramatik pertunjukan, dalam kaitannya dengan migrasi epistemik dan sejarah karya-karya teater yang menjadi ciri tekstual Putu Wijaya. Unit analisis yang termasuk dalam subjudul di atas meliputi: Analisis Struktural: *Sintaksis Drama, Struktur Semantik*; dan Analisis Bahasa Dramatik: *Pragmatik Pertunjukan, Acuan Semantik*.

Tahap analisis berikutnya adalah Tujuan Komunikasi Tanda dalam Pertunjukan Teater Periode Layar. Subjudul ini akan menafsirkan tujuan komunikasi tanda berdasarkan kandungan intertekstual dan model presentasional teks pertunjukan, dalam kaitannya dengan tahap migrasi estetik dan pembentukan sikap ideologis Putu Wijaya dalam konteks kreativitas. Unit analisis yang termasuk dalam sub-judul di atas meliputi: Analisis Intertekstual: *Pengalaman Artistik, Percampuran Teks*; Analisis Presentasional: *Konvensi Dramatik, Acuan Metateatral*.

Analisis selanjutnya adalah Teater Periode Layar sebagai Ideologi Seni Putu Wijaya. Sub-judul ini akan menjelaskan hubungan timbal-balik antara migrasi epistemik dan migrasi estetik, yang bisa diketahui berdasarkan sejarah perkembangan teater periode layar dengan sikap ideologi seni yang menjadi latar belakangnya.

Analisis migrasi estetik tingkat tekstual didahului oleh deskripsi dan identifikasi terhadap jaringan dan multi-relasi setiap unsur tanda dalam setiap pertunjukan teater periode layar ini, meliputi pertunjukan *The Coffin is too Big for the Hole* (2000), *Luka* (2002), *War* (2004), *Zero* (2004), dan *Zetan* (2006).

GAMBAR 24. Skema Tekstual Pertunjukan *The Coffin is too Big for the Hole* (2000)



**SIGNIFIKASI LAYAR:  
Sebagai Karakter**

Layar merupakan personifikasi kekuatan khaotik, isyarat disharmoni, metafor nasib, wilayah antagonistik.

**FUNGSI LAYAR** : *'The Coffin... (2000)* Penggambaran citra-citra

**CITRA AFEKSI** : representasi simbolik tubuh, dalam bentuk siluet tubuh pipih melayang-layang sungsang pada bidang layar.

**CITRA PERSEPSI** : metafora visual, dalam bentuk kerangka globe, relief sosok monster dan lubang makam.

**CITRA TINDAKAN** : refleksi ikonis, berupa siluet memanggul mayat.



**MAKNA PERUBAHAN  
LATAR: Transformasi  
Ruang**

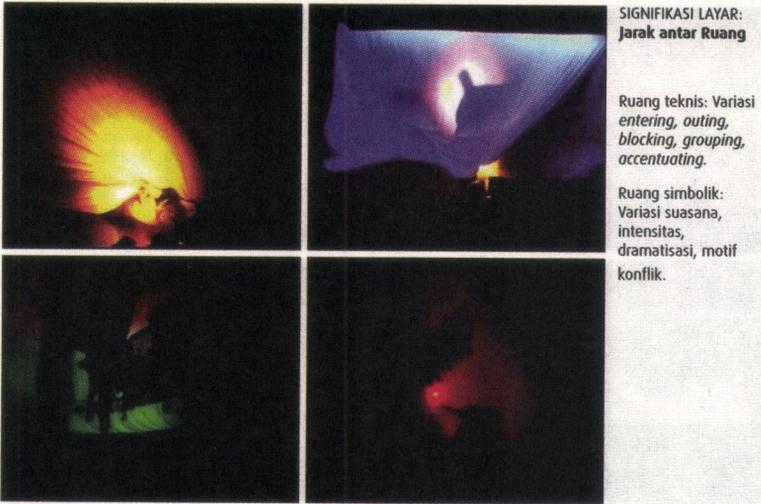
Layar merupakan personifikasi kekuatan khaotik, isyarat disharmoni, metafor nasib, wilayah antagonistik.

**STRATEGI VISUALISASI** : *' THE COFFIN... (2000)* NARASI GANDA

**DEPAN LAYAR** : Manifes, sintaksis, kronologi, informasi, faktual, cerita, komunikasi.

**BELAKANG LAYAR** : Laten, paradigmatis, signifikansi, atmosfer, transformal, makna, interpretasi.

GAMBAR 25. Skema Tekstual Pertunjukan *Luka* (2002)



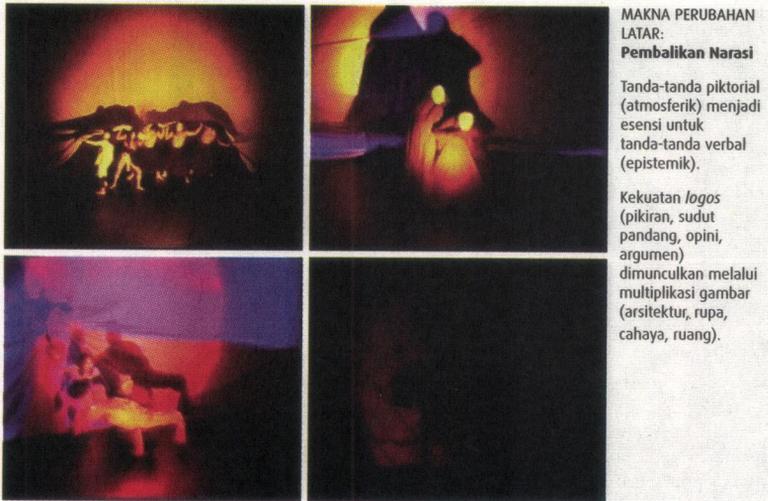
SIGNIFIKASI LAYAR:  
**Jarak antar Ruang**

Ruang teknis: Variasi *entering, outing, blocking, grouping, accentuating.*

Ruang simbolik: Variasi suasana, intensitas, dramatisasi, motif konflik.

**FUNGSI LAYAR: 'Luka' (2002) Medan Konfrontasi:**

Sosok-sosok yang menerobos layar sebagai lonjakan hasrat, kekuatan bertahan, penolakan terhadap kekuatan dominan, cara untuk keluar dari jeratan dogma, serta menggambarkan dialektika kejatuhan dan perlawanan.



MAKNA PERUBAHAN LAYAR:  
**Pembalikan Narasi**

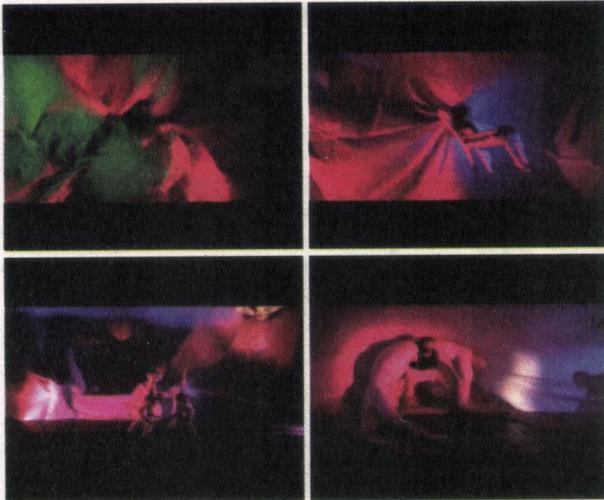
Tanda-tanda piktorial (atmosferik) menjadi esensi untuk tanda-tanda verbal (epistemik).

Kekuatan *logos* (pikiran, sudut pandang, opini, argumen) dimunculkan melalui multiplikasi gambar (arsitektur, rupa, cahaya, ruang).

**STRATEGI VISUALISASI : 'Luka' (2002) Komutasi: Peristiwa fisik, Peristiwa batin.**

- |                 |   |  |
|-----------------|---|--|
| PERISTIWA FISIK | : | Dinyatakan melalui tindakan tubuh menerobos layar dari belakang ke depan.  |
| PERISTIWA BATIN | : | Dinyatakan melalui tindakan menggoncang bidang layar, menghasilkan perbedaan kualitas tekstur layar dan intensitas dramatik. |

**GAMBAR 26.** Skema Tekstual Pertunjukan *War* (2004)

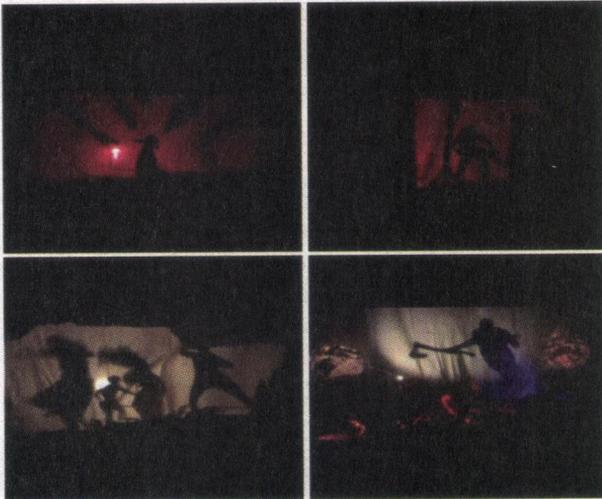


**SIGNIFIKASI LAYAR:**  
**Kekuatan Demonik**

Layar sebagai pencitraan kekuatan demonik, digambarkan sebagai kekuatan eksternal yang membelunggu, sosok gigantik yang menguasai, menelan, melumpuhkan soliditas individu.

**FUNGSI LAYAR** : *'War'* (2004) Pusat Aksi Dramatik

Layar sebagai props diubah signifikansinya menjadi karakter-karakter impersonal. Layar juga difungsikan sebagai metafor visual sebagai pengganti narasi verbal.



**MAKNA PERUBAHAN LAYAR:**  
**Persuasi Imajinatif**

**Belakang Layar:** Area untuk akting dengan stilisasi tertentu, Menciptakan persuasi imajinatif dari peristiwa kekerasan, tanpa eksplisitasi tubuh secara kongkrit. Eksplorasi gerak siluet atau relief menampilkan intensitas simbolik dari peristiwa yang hendak digambarkan.

**STRATEGI VISUALISASI** : *'War'* (2004) Vitalisasi Siluet

Fungsi vital siluet adalah mengubah informasi piktorial menjadi peristiwa visual, efeknya mengubah shallow stage (permukaan) menjadi deeper stage (kedalaman). Kedalaman tersebut tidak diarahkan menuju kedalaman Cartesian (episteme), tetapi sebagai penumpukan citra(super imposed).

**GAMBAR 27.** Skema Tekstual Pertunjukan *Zero* (2004)

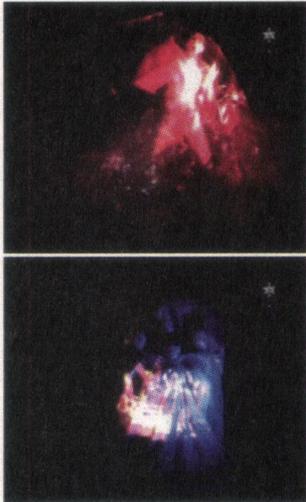


**SIGNIFIKASI LAYAR:**  
**Simbolisasi**  
**Perjalanan**

Motif-motif aksi difungsikan sebagai simbolisasi perjalanan sosok-sosok manusia. Sosok-sosok itu muncul dalam berbagai motif: ketakutan, kebingungan, dorongan mencari, situasi terjebak, hasrat melawan. Layar adalah momen peralihan yang menandai perjalanan berikutnya.

**FUNGSI LAYAR: 'Zero' (2004) Superimpose Citra**

Penumpukan citra gambar, efek piktorial dan aksi tubuh dalam satu bidang layar, manifestasi kalimat piktoğrafik; menunjukkan peralihan, penggantian dan komutasi makna, dalam keserempakan peristiwa yang terjadi.



**MAKNA PERUBAHAN LAYAR:**  
**Metafora Dunia**

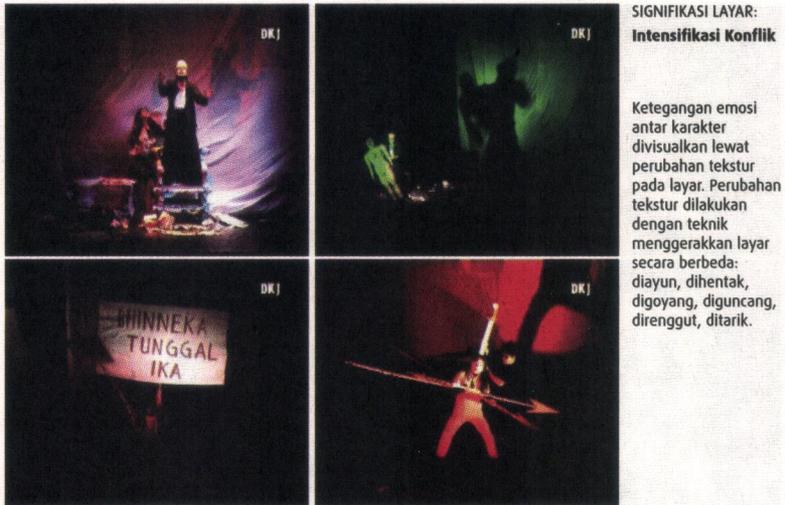
Dunia personal ditandai oleh motif-motif gerakan dan aksi tubuh yang lebih impulsif, acak, aktualisasi tubuh yang dibebaskan dari konsep desain.

Dunia sosial ditandai oleh peralihan area gerak, dari belakang layar menuju area depan layar. Motif gerak impulsif menjadi gerak berpola, aksi tubuh distilisasi atau menjadi gerak yang didesain.

**STRATEGI VISUALISASI: 'Zero' (2004) Layar sebagai Narasi Pembayang**

Visual layar difungsikan sebagai pembayangan unsur narasi cerita yang tidak hadir (shadowed narration). Makna piktorial layar memberi kaitan secara implisit dengan motif-motif tindakan performatif aktor, yang diekspresikan di luar bidang atau konstruksi layar.

GAMBAR 28. Skema Tekstual Pertunjukan *Zetan* (2006)

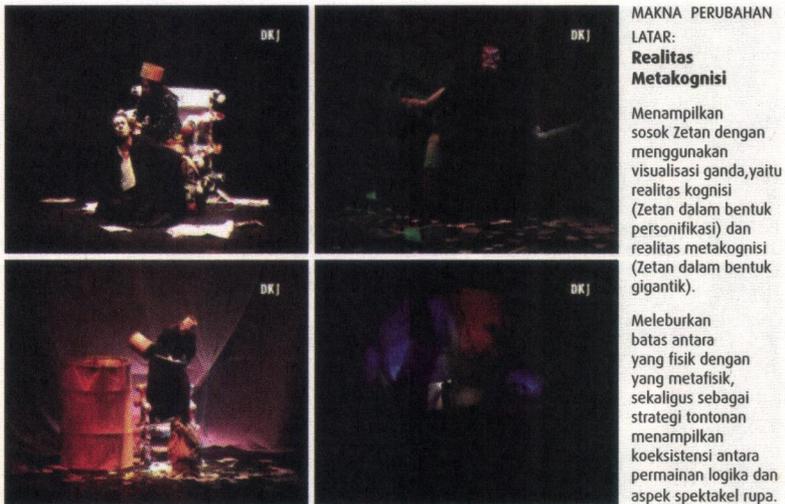


SIGNIFIKASI LAYAR:  
**Intensifikasi Konflik**

Ketegangan emosi antar karakter divisualkan lewat perubahan tekstur pada layar. Perubahan tekstur dilakukan dengan teknik menggerakkan layar secara berbeda: diayun, dihentak, digoyang, diguncang, direnggut, ditarik.

**FUNGSI LAYAR** : '*Zetan*' (2006) Latar Simbolik Peristiwa

Perubahan latar peristiwa ditandai dengan perubahan elemen warna cahaya yang ditembakkan pada bagian-bagian layar.



MAKNA PERUBAHAN LAYAR:  
**Realitas Metakognisi**

Menampilkan sosok Zetan dengan menggunakan visualisasi ganda, yaitu realitas kognisi (Zetan dalam bentuk personifikasi) dan realitas metakognisi (Zetan dalam bentuk gigantik).

Meleburkan batas antara yang fisik dengan yang metafisik, sekaligus sebagai strategi tontonan menampilkan koeksistensi antara permainan logika dan aspek spektakel rupa.

**STRATEGI VISUALISASI** : '*Zetan*' (2006) Realisme Sugestif

Karakter-karakter ditampilkan dalam porsi permainan acting realistik. Tetapi pendekatan realisme ini tidak diikuti oleh logika penggambaran kostum dan props yang justru tidak bersifat realistik, tetapi lebih sugestif, melalui penyederhanaan, permainan dan pelembutan.

## • SISTEM TRANSFORMABILITAS TANDA DALAM TEATER PERIODE LAYAR

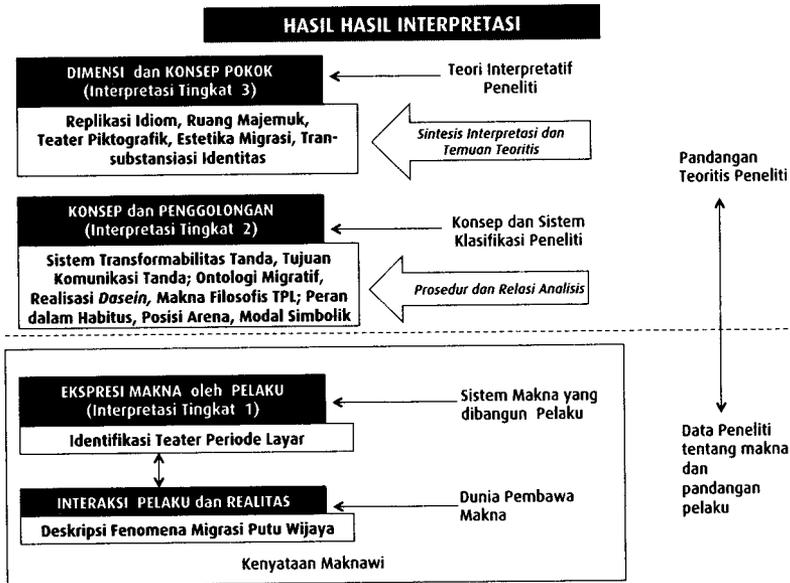
Sistem transformabilitas tanda adalah prosedur perubahan relasi, konfigurasi, dan makna tanda-tanda dalam pertunjukan dari operasi teknik menjadi realitas estetik. Sistem transformabilitas tanda dalam teater periode layar adalah “sistem suspensi” fungsi layar menuju signifikasi layar.

Suspensi adalah cara “meningkatkan efek pejal makna tanda dan hubungan komutatif antar tanda dari tingkat konotasi tanda menuju tahap metabahasa tanda”. Efek pejal makna tanda dan hubungan komutatif antar tanda dibangkitkan lewat teknik asosiasi.

Fungsi layar secara konotatif meliputi penggambaran citra-citra, medan konfrontasi, pusat aksi dramatik, penumpukan citra, dan latar simbolik peristiwa. Sedang signifikasi layar untuk menunjukkan makna metabahasa layar, meliputi sebagai karakter, ruang simbolik, kekuatan demonik, simbolisasi perjalanan, dan intensifikasi konflik.

Hasil analisis sistem transformabilitas tanda dan tujuan komunikasi tanda berikut ini merupakan deduksi atas hasil analisis dari setiap pertunjukan. Prinsip deduksi diterapkan berdasarkan konteks teori interpretatif (konstruksi makna) yang berbeda dengan teori deduktif-nomologis (konstruksi aturan). Deduksi dimulai dari himpunan data spesifik (lima pertunjukan dengan perbedaan spesifikasi komposisi tanda) dan dikembangkan ke tingkat konstruksi makna yang lebih umum (ciri teater periode layar). Deduksi-interpretatif yang diterapkan untuk mengetahui ciri teater periode layar, bukan penjelasan menurut hubungan logis deduktif (*law fact relationship*), tetapi menurut hubungan antara bagian dan keseluruhan (*part-whole relationship*) (Wuisman, 2013: 33).

Dalam tahap interpretasi, penulis melakukan interpretasi dalam tiga tingkat. Tingkat interpretasi pertama, makna pertunjukan didasarkan pada patokan penggolongan (*classification*), meliputi kategori tanda, fungsi layar, signifikasi layar, strategi visualisasi, dan makna perubahan latar. Tingkat interpretasi kedua, interpretasi menguraikan dimensi-dimensi pokok pertunjukan, meliputi dimensi struktural, bahasa dramatik, presentasional, dan intertekstual. Tingkat interpretasi ketiga, interpretasi menegaskan kedalaman maknanya, meliputi sistem transformabilitas tanda, dan tujuan komunikasi tanda dalam pertunjukan. Berikut ini adalah skema tahapan interpretasi yang diterapkan:



Benny Yohanes (2013) berdasarkan Wuisman (2013)

Keir Elam menyatakan bahwa tanda adalah kesatuan dua wajah, yaitu kendaraan material atau penanda (*signifier*) dan sebuah konsep mental atau petanda (*signified*). Penanda adalah “benda” itu sendiri, sedangkan petanda adalah “objek-estetik”nya. Teks pertunjukan adalah sebuah makro-tanda, yang maknanya ditentukan oleh keseluruhan efeknya. Sebuah pertunjukan bukanlah tanda tunggal (*single sign*) melainkan jaringan dari unit-unit semiotik (2002: 6-7).

Berkaitan dengan tujuan pemaknaan dari sebuah representasi dramatik, Elam selanjutnya berpendapat bahwa proses semiotisasi dalam teater berkaitan dengan kelas-kelas petanda, berkaitan dengan acuan dramatik yang dipakai sebagai model representasi objek (2002: 8). Elam mengingatkan bahwa setiap aspek pertunjukan diatur oleh dialektika denotasi dan konotasi, yang secara konstan mengalihkan jaringan tanda dari makna primer dan makna sekundernya. Inilah yang disebut karakter polisemik (*polysemic character*) dari tanda teatral (2002: 10).

Bentangan layar besar, sebagai “objek estetis” akan dianalisis sebagai acuan dramatik untuk mengetahui dialektika maknanya dari tingkat denotasi ke tingkat konotasi; atau dialektika layar sebagai pragmatik pertunjukan menjadi semantik pertunjukan. Bentangan layar besar tersebut telah menunjukkan karakter polisemik sebagai struktur narasi

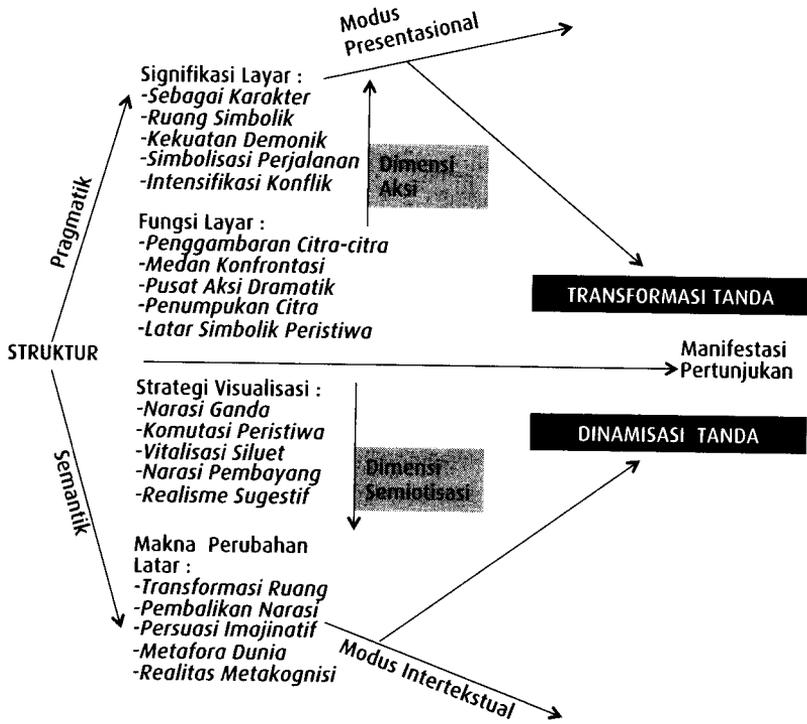
(fungsi dan strategi visualisasi), yang dalam konteks semiotisasi akan ditunjukkan sebagai konsep bahasa dramatik (signifikasi dan makna perubahannya), seperti dijelaskan dalam lembar analisis di bawah ini:

Unit Analisis		Fokus Analisis
Struktural		Analisis unsur-unsur dramaturgis pertunjukan, yang menghasilkan koherensi sintaksis dan semantik
Gugus Interpretasi		
1	Sintaksis Drama ( <i>Drama Syntax</i> )	Cara menyusun bagian-bagian peristiwa melalui fungsi layar, untuk membangun alur peristiwa (poros sintagmatik)
1.1	Fungsi Layar	<p>a. <b>Penggambaran citra-citra:</b> Citra afeksi, citra persepsi, citra tindakan.  <i>Citra afeksi:</i> representasi simbolik tubuh, dalam bentuk siluet tubuh pipih melayang-layang sungsang pada bidang layar.  <i>Citra persepsi:</i> metafora visual, dalam bentuk kerangka globe, relief sosok monster dan lubang makam.  <i>Citra tindakan:</i> refleksi ikonis, berupa siluet memanggul mayat.</p> <p>b. <b>Medan Konfrontasi:</b> Sosok-sosok yang menerobos layar sebagai lonjakan hasrat, kekuatan bertahan, penolakan terhadap kekuatan dominan, cara untuk keluar dari jeratan dogma, serta menggambarkan dialektika kejatuhan dan perlawanan.</p> <p>c. <b>Pusat Aksi Dramatik:</b> Layar sebagai props diubah signifikansinya menjadi karakter-karakter impersonal. Layar juga difungsikan sebagai metafor visual sebagai pengganti narasi verbal.</p> <p>d. <b>Penumpukan Citra:</b> Penumpukan citra gambar, efek piktorial dan aksi tubuh dalam satu bidang layar, menjadi bentuk kalimat piktografik; menunjukkan peralihan, penggantian dan komutasi makna, dalam keserempakan peristiwa yang terjadi.</p> <p>e. <b>Latar Simbolik Peristiwa:</b> Perubahan latar peristiwa ditandai dengan perubahan elemen warna cahaya yang ditembakkan pada bagian-bagian layar.</p>
2	Struktur Semantik ( <i>Semantic Structure</i> )	Cara mengungkapkan makna layar sebagai strategi visualisasi dan bentuk narasi dramatik, dalam setiap bagian peristiwa, untuk membangun tangga dramatik pertunjukan (poros paradigmatic)
2.1	Strategi Visualisasi dan Narasi Dramatik	<p>a. <b>Narasi Ganda:</b> Depan layar, Belakang layar  <i>Depan layar:</i> Manifes, sintaksis, kronologi, informasi, faktual, cerita, komunikasi.  <i>Belakang layar:</i> Laten, paradigmatic, signifikansi, atmosfer, transformal, makna, interpretasi.</p> <p>b. <b>Komutasi:</b> Peristiwa fisik, Peristiwa batin.  <i>Peristiwa fisik:</i> Dinyatakan melalui tindakan tubuh menerobos layar dari belakang ke depan.  <i>Peristiwa batin:</i> Dinyatakan melalui tindakan menggoncang bidang layar, menghasilkan perbedaan kualitas tekstur layar dan intensitas dramatik.</p> <p>c. <b>Vitalisasi Siluet:</b> Fungsi vital siluet adalah mengubah informasi piktorial menjadi peristiwa visual, efeknya mengubah <i>shallow stage</i> (permukaan) menjadi <i>deeper stage</i> (kedalaman). Kedalaman tersebut tidak diarahkan menuju kedalaman Cartesian (<i>episteme</i>), tetapi sebagai penumpukan (<i>super imposed</i>).</p> <p>d. <b>Layar sebagai Narasi Pembayang:</b> Visual layar difungsikan sebagai pembayangan unsur narasi cerita yang tidak hadir (<i>shadowed narration</i>), yang memberi kaitan secara implisit dengan motif-motif tindakan performatif aktor, yang diekspresikan di luar bidang atau konstruksi layar.</p> <p>e. <b>Realisme Sugestif:</b> Karakter-karakter ditampilkan dalam porsi permainan aktif realistik. Tetapi pendekatan realisme ini tidak diikuti oleh logika penggambaran kostum dan props yang justru tidak bersifat realistik, tetapi lebih sugestif, melalui penyederhanaan, permainan dan pelebihan.</p>

SISTEM TRANSFORMABILITAS TANDA TEATER PERIODE LAYAR

Unit Analisis		Fokus Analisis
Bahasa Dramatik		Analisis penggunaan bahasa dramatik sebagai diksi simbolik pertunjukan
Gugus Interpretasi		
1	Pragmatik Pertunjukan ( <i>Pragmatic of Performance</i> )	Tujuan komunikasi bahasa dramatik antara para aktor dengan perangkat artistiknya, dalam konteks dramatisasi; juga antara aktor dengan penonton, dalam konteks komunikasi.
1.1	Signifikasi Layar	<p>a. <b>Sebagai Karakter:</b> Layar merupakan personifikasi kekuatan khaotik, isyarat disharmoni, metafor nasib, wilayah antagonistik.</p> <p>b. <b>Jarak antar Ruang:</b> Ruang teknis dan Ruang simbolik.  <u>Ruang teknis:</u> Variasi <i>entering, outing, blocking, grouping, accentuating</i>.  <u>Ruang simbolik:</u> Variasi suasana, intensitas, dramatisasi, motif konflik.</p> <p>c. <b>Kekuatan Demonik:</b> Layar sebagai pencitraan kekuatan demonik, digambarkan sebagai kekuatan eksternal yang membelenggu, sosok gigantik yang menguasai, menelan, melumpuhkan soliditas individu.</p> <p>d. <b>Simbolisasi Perjalanan:</b> Motif-motif aksi difungsikan sebagai simbolisasi perjalanan sosok-sosok manusia. Sosok-sosok itu muncul dalam berbagai motif: ketakutan, kebingungan, dorongan mencari, situasi terjebak, hasrat melawan. Layar adalah momen peralihan yang menandai perjalanan berikutnya.</p> <p>e. <b>Intensifikasi Konflik:</b> Ketegangan emosi antar karakter divisualkan lewat perubahan tekstur pada layar. Perubahan tekstur dilakukan dengan teknik menggerakkan layar secara berbeda: diayun, dihentak, digoyang, diguncang, direnggut, ditarik.</p>
2	Aturan Semantik ( <i>Semantic Rules</i> )	Makna yang diarahkan ( <i>intensionalized meaning</i> ) melalui penggunaan bahasa dramatik secara khas.
2.1	Makna Perubahan Latar	<p>a. <b>Transformasi Ruang:</b> Ruang lahiriah, Ruang spiritual  <u>Ruang lahiriah:</u> Area di depan layar, medan konflik yang dinyatakan melalui amplifikasi gerak tubuh dan vokal, menggambarkan ancaman bertubi, masalah bertapis, tindakan defensif-offensif.  <u>Ruang spiritual:</u> Area di balik layar, suasana khaotik yang dinyatakan melalui transformasi gerak fisik menjadi siluet dan relief, menggambarkan penumpukan citra, perubahan efek rupa dan peralihan makna.</p> <p>b. <b>Pembalikan Narasi:</b> Narasi primer sebagai ekstensi narasi sekunder. Narasi primer berupa tanda-tanda piktorial (atmosferik) menjadi ekstensi untuk narasi sekunder berupa tanda-tanda verbal (epistemik). Artinya, strategi pertunjukan mengubah unsur ilustrasi menjadi esensi. Kekuatan <i>logos</i> (pikiran, sudut pandang, opini, argumen) dimunculkan melalui multiplikasi gambar (arsitektur, rupa, cahaya, ruang). Hal ini merupakan penegasan dari bentuk teater pikto-grafik, yaitu tulisan dalam misteri gambar dan gambar yang mentransendensi keharafiahan tulisan.</p> <p>c. <b>Persuasi Imajinatif:</b> Adegan di belakang layar adalah area untuk akting dengan stilisasi tertentu, untuk menciptakan persuasi imajinatif dari peristiwa-peristiwa kekerasan, tetapi tanpa eksplisitasi tubuh secara kongkrit. Eksplorasi gerak dalam bentuk siluet atau relief ditujukan untuk menampilkan intensitas simbolik dari peristiwa yang hendak digambarkan. Ucapan dan ekspresi aktor dibalut oleh rekayasa audio, melalui aksentuasi dan amplifikasi bunyi.</p> <p>d. <b>Metafora Dunia:</b> <u>Dunia personal</u> adalah dunia yang sepenuhnya subjektif. Subjek itu awalnya tidak mengalami objektivasi dan intervensi dari dunia sosial. Momen ini ditandai oleh motif-motif gerakan dan aksi tubuh yang lebih impulsif, acak, memperlihatkan aktualisasi tubuh yang dibebaskan dari konsep desain. <u>Dunia sosial</u> adalah dunia yang mengkondisikan subjek sebagai objek sosial. Subjek digambarkan sebagai objek kepentingan subjek lain. Wilayah ini ditandai oleh peralihan area gerak, dari belakang layar menuju area depan layar. Motif gerak berubah dari gerak impulsif menjadi gerak berpola, menjadi bentuk aksi tubuh yang distilisasi atau kecenderungan menjadi gerak yang didesain.</p> <p>e. <b>Realitas Metakognisi:</b> Cara menampilkan sosok Zetan dengan menggunakan visualisasi ganda. Sosok karakter Zetan yang dipersonifikasi sebagai manusia, ditampilkan sebagai sosok realistik-komikal. Sosok Zetan yang ditampilkan secara simbolik, ditampilkan sebagai sosok gigantik-teatral. Kedua versi sosok itu ditampilkan silih-berganti, untuk menyampaikan dua realitas, yaitu realitas kognisi (Zetan dalam bentuk personifikasi) dan realitas metakognisi (Zetan dalam bentuk gigantik). Ini sebuah kecenderungan meleburkan batas antara yang fisik dengan yang metafisik, sekaligus sebagai strategi tonjolan yang menampilkan koeksistensi antara permainan logika dan aspek spektakel rupa.</p>

GAMBAR 29. Skema Sistem Transformabilitas Tanda Teater Periode Layar



Benny Yohanes (2013)

#### • TUJUAN KOMUNIKASI TANDA TEATER PERIODE LAYAR

Tujuan komunikasi tanda adalah strategi pertunjukan untuk menyampaikan kode-kode artistik sebagai arah pemaknaan bagi penonton. Tujuan Komunikasi Tanda dalam teater periode layar adalah menunjukkan Strategi visualisasi untuk menggali makna perubahan ruang dengan “teknik komutasi”. Komutasi adalah cara menciptakan dua akses persepsi secara ulang-alik, antara persepsi kognitif (akali), dan persepsi metakognitif (intuisi). Strategi visualisasi yang diterapkan meliputi narasi ganda, komutasi peristiwa, visualisasi siluet, narasi pembayang, dan realisme sugestif. Sedang makna perubahan ruang sebagai akses persepsi ulang-alik antara yang akali dan intuisi, meliputi transformasi ruang, pembalikan narasi, persuasi imajinatif, metafora dunia, dan realitas metakognisi.

Dalam konteks komunikasi tanda, Elam melihat adanya semacam hukum transformasi dalam representasi pertunjukan. Hukum transformasi tersebut tergantung pada unsur-unsur tanda yang dapat saling dipertukarkan (*interchangeability*), pergantian timbal-balik (*reciprocal substitution*) dari kode atau sistem tanda, yang melibatkan proses transkodifikasi antara unsur subjek aktif (aktor) dan unsur objek pasif (benda) di atas panggung (2002: 14).

Di sisi lain, Jindrich Honzl meyakini bahwa transformabilitas tata hierarkis unsur-unsur yang membangun seni teater berkaitan dengan transformabilitas tanda teatralnya (1940: 20). Transformabilitas tanda teatral yang disebut Honzl merupakan aspek kreatif yang dibangun oleh kreator pertunjukan, agar penonton didorong untuk memberi catatan pada peralatan semiotik itu, menjadi sadar pada kendaraan tanda dan bentuk operasinya yang baru (Elam, 2002: 16).

Kreativitas defamiliarisasi atau upaya *making strange* adalah cara mengarahkan kesadaran atau perhatian seseorang terhadap suatu hal, termasuk membalikkan objek yang sudah disadari menjadi sesuatu yang harus dicermati kembali, dari sesuatu yang sudah lazim, dikenali, langsung dipahami, menjadi sesuatu yang aneh, sesuatu yang menyolok dan tidak terduga (Elam, 1964: 143).

Elam berpendapat bahwa semiotisasi adalah cara menunjukkan (*showing*) atau cara memperagakan (*displaying*) objek atau peristiwa ke hadapan penonton, daripada menggambarkan, menjelaskan atau menyimpulkannya. Semiotisasi berbeda dengan strategi narasi, di mana manusia, objek, atau peristiwa biasanya digambarkan atau diceritakan (2002: 27).

Dalam teater periode layar, Putu Wijaya memilih strategi semiotisasi melalui cara menunjukkan (*showing*) dan upaya defamiliarisasi (*making strange*), yang menjadi dasar penciptaan kode dramatik pertunjukan. Komposisi kode-kode dramatik yang digunakan dalam teater periode layar, diterapkan secara presentasional melalui pemilihan tanda aural dan tanda piktorial. Ini menjadi semacam aturan dan kreativitas dramatisasi untuk penciptaan ruang virtual pertunjukan. Teater periode layar mengeksplorasi fungsi musik serta makna cahaya sebagai bentuk komunikasi semiotis.

Sub-kode khusus yang menjadi komponen kode dramatik yang diterapkan secara intertekstual adalah gaya budaya (*cultural style*) yang berkaitan dengan kekhususan atau tipikal perilaku, ekspresi tubuh dan

pola-pola pengutaraan bahasa yang ditampilkan subjek-aktif (aktor); sub-kode khusus yang lain adalah gaya pemanggungan (*staging style*) yaitu desain pentas, penampilan fisik aktor, gerak panggung (*stage movement*) dan proyeksi suara aktor.

Dalam teater periode layar, Putu Wijaya menggunakan tanda visual (kostum/props) dan tanda verbal (kata/dialog), yang kemudian diterjemahkan secara artistik oleh kemampuan aktor, melalui ekspresi tanda fisikalnya. Tujuan komunikasi dari komposisi dramatik seperti itu bukanlah jenis komunikasi satu arah, tetapi menjadi suatu relasi komutasi antara penonton dan pertunjukan. Pertunjukan membangun relasi komutasi tersebut melalui kemajemukan asosiasi, dalam sebuah ruang puitik pertunjukan yang dibangun oleh citra-citra yang acak. Tujuan komunikasi tanda antara makna presentasional dan makna intertekstual dari citra-citra acak tersebut, dijelaskan dalam uraian di bawah ini:

#### TUJUAN KOMUNIKASI TANDA TEATER PERIODE LAYAR

Unit Analisis		Fokus Analisis
Presentasional		Analisis realitas pemanggungan yang menjadi dasar penciptaan ruang-dramatik
Gugus Interpretasi		
1	Konvensi Dramatik ( <i>Dramatic Convention</i> )	Aturan dan kreativitas dramatisasi yang dipakai untuk penciptaan ruang virtual pertunjukan
1.1	Fungsi dan Makna Cahaya (Tanda Piktorial)	<p>a. <b>Simbolisasi Rupa:</b> Penggunaan cahaya pada bidang layar dan areal panggung dengan teknis khusus (<i>super impose, chaser, mobile illumination, follow spot</i>), untuk menekankan nilai simbolik dari tanda piktorial, visual dan fisikal, yang ditampilkan sebagai <i>light mixture</i>.</p> <p>b. <b>Kontras Warna:</b> Penggunaan warna-warna secara kontras dan perubahannya secara acak dan cepat, berfungsi untuk memperlihatkan peristiwa yang bersifat khaotik atau adegan yang mengandung unsur konfliktual yang keras.</p> <p>c. <b>Efek Multifokus:</b> Teknik pencahayaan yang dilakukan secara berbarengan terhadap dua atau lebih areal permainan. Efek cahaya menciptakan fokus majemuk, melalui sudut tembak cahaya yang berubah-ubah. Efek ini menghadirkan fragmen-fragmen visual, yang berubah cepat, memunculkan impresi keacakan, dan gambaran peristiwa yang bernuansa ketegangan dan perlawanan.</p> <p>d. <b>Tabrakan Cahaya:</b> Cara menggunakan <i>back-light</i> dan <i>front-light</i> secara bersamaan, sehingga muncul efek tabrakan (<i>crossing-light</i>). Efek tabrakan cahaya ini menimbulkan suasana genting, ancaman majemuk, sekaligus melahirkan manifest gambar antara <i>clarity and blurring</i> (kejelasan dan keremangan). Melalui pergantian cepat antara <i>clarity and blurring</i>, wujud gambar menimbulkan enigma piktorial.</p> <p>e. <b>Pencahayaan Bergerak:</b> Teknik mengarahkan efek cahaya secara <i>mobile</i>, di mana teknisi cahaya bergerak, berpindah, mengikuti perubahan posisi aktor, untuk menghasilkan fokus perhatian yang berubah-ubah. Teknik dan arah pencahayaan bersifat <i>front side-light</i>, yaitu cahaya yang ditembakkan dari arah depan samping kiri, tengah atau kanan panggung.</p>
2	Acuan Metateatrical ( <i>Metatheatrical Reference</i> )	Penyajian material visualisasi yang mengacu pada konvensi penyajian khusus untuk menciptakan intensitas ruang

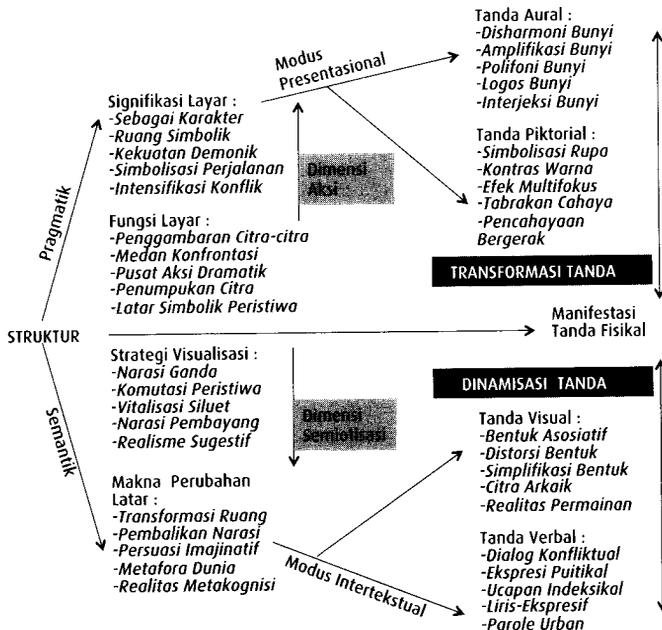
Unit Analisis		Fokus Analisis
2.1	Fungsi dan Makna Musik (Tanda Aural)	<p>a. <b>Disharmoni Bunyi:</b> Penyusunan secara acak dan berlapis dari efek-efek auditif (bunyi, derau, komposisi atonal, distorsi suara, <i>sound-effect</i>), yang mengkondisikan kesadaran penonton teraspek, aktif menerima stimulus auditif secara nalar dan emosional untuk dapat melihat pertunjukan melalui distansi dan sekaligus partisipasi.</p> <p>b. <b>Amplifikasi Bunyi:</b> Pembesaran volume suara dan persaingan antara komposisi bunyi tonal dan atonal untuk menimbulkan atmosfer teatral yang gemuruh, riuh, khaotik. Suasana seperti itu dibangun melalui peralihan, pemotongan, penggantian dan penumpukan aneka bebunyian yang berlangsung cepat dan terus-menerus.</p> <p>c. <b>Polifoni Bunyi:</b> Komposisi dari keragaman bunyi (<i>sounds</i>) dan derau (<i>noises</i>) yang ditandai oleh perpecahan dan perpindahan motif-motif suara, menjadi suatu kolase bunyi.</p> <p>d. <b>Logos Bunyi:</b> Musik berfungsi sebagai pengarah pengadegan, juga menjadi tanda perubahan intensitas dramatik dan peralihan suasana. Musik juga dibaca oleh para aktor dan awak artistik, sebagai "petunjuk utama" dalam membangun respon, relasi, intensitas dan aksentuasi peristiwa dramatisnya. Musik sebagai "<i>logos</i>" pertunjukan, yang diterjemahkan kembali melalui tanda piktorial, visual, dan fisikal, merupakan bahasa utama dari teater piktografik.</p> <p>e. <b>Interjeksi Bunyi:</b> Efek bunyi tertentu yang digunakan sebagai semacam "tanda seru" bagi pernyataan-pernyataan penting dalam sebuah adegan. Efek bunyi seperti simbal, kentongan, perkusi logam, yang dipukul secara repetitif, juga berfungsi untuk menghadirkan energi dari tindakan-tindakan konflik fisik antar karakter.</p>

## TUJUAN KOMUNIKASI TANDA TEATER PERIODE LAYAR

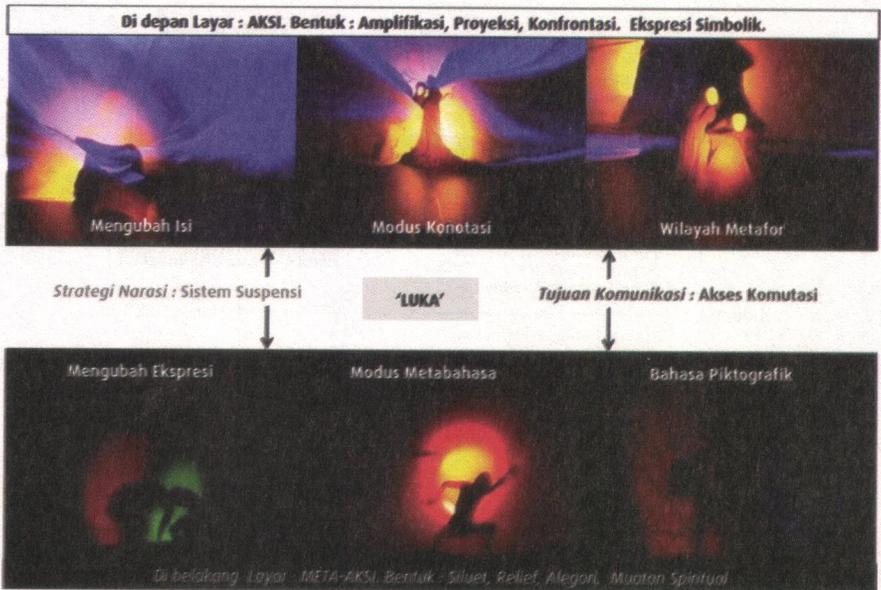
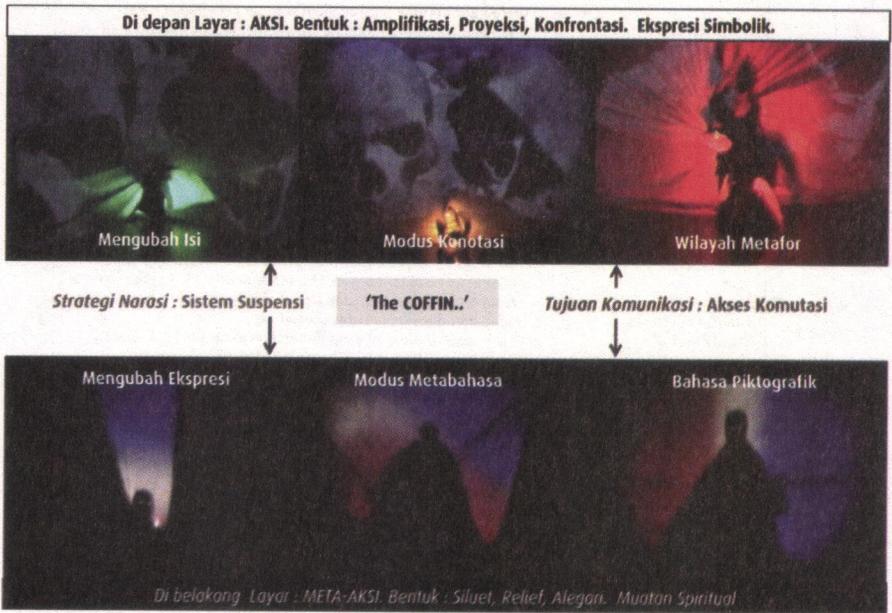
Unit Analisis		Fokus Analisis
Intertekstual		Analisis kaitan dan pengaruh teks lain, yang muncul dalam fungsi khusus dalam bangun pertunjukan
Gugus Interpretasi		
1	Pengalaman Artistik ( <i>Artistical Experiences</i> )	Modus penyusunan teks pertunjukan, berkaitan dengan kreativitas estetis dan kesinambungan antar karya
1.1	Fungsi dan Makna Kostum/Props (Tanda Visual)	<p>a. <b>Bentuk Asosiatif:</b> Props bukan semata benda-benda fungsional, tetapi lebih digunakan untuk menimbulkan efek asosiatif. Yang ditonjolkan bukan presisi fungsi, tapi kemajemukan asosiasinya.</p> <p>b. <b>Distorsi Bentuk:</b> Berupa pembesaran, pemiripan, pemilihan material, perubahan proporsi dan penganehan rupa, yang diterapkan untuk menampilkan ketidaklaziman visual, serta untuk menajamkan sifat bentuk sebagai objek tontonan.</p> <p>c. <b>Simplifikasi Desain:</b> Penyederhanaan warna pada kostum sebagai simbolisasi nilai antara sisi hitam dan putih. Pengubur jenazah berbaju hitam, petugas dinas pemakaman bercawat putih. Dunia metafisik diwakili layar hitam, dunia realistik diwakili layar putih.</p> <p>d. <b>Citra Arkaik:</b> Kostum dan props tidak digambarkan sebagai suatu penanda entitas sosial-psikologis dari karakter, tetapi lebih diarahkan untuk menimbulkan citra-citra arkaik dari perilaku manusia.</p> <p>e. <b>Realitas Permainan:</b> Seluruh props pertunjukan ditandai dengan balutan atau tempelan kertas koran, atau terbuat dari material yang berbahan koran dan kardus. Secara semiotis menggambarkan keadaan kebanalan dunia sehari-hari. Dunia itu bersumber dari kerusakan dan kerapuhan serta kepalsuan sosial. Secara teknis, pemilihan material koran ditujukan untuk meniadakan ilusi realistik, tetapi untuk menonjolkan realitas permainan benda-benda (<i>created things</i>) dalam peristiwa tontonan.</p>
2	Percampuran Teks ( <i>Text Mixing</i> )	Kemampuan melakukan modifikasi teks dari berbagai sumber pengetahuan dan pertunjukan lain

Unit Analysis		Fokus Analisis
2.1	Fungsi Kata/Dialog (Tanda Verbal)	<p>a. <b>Dialog Konfliktual</b>: Disampaikan sebagai peningkat narasi dan penjelas mata-rantai peristiwa; menjadi basis argument pernyataan konflik, tapi bukan sebagai muatan epistemik untuk pendalaman karakter. Dialog lebih berfungsi secara sintagmatik (kronologi) bukan secara paradigmatis (signifikansi).</p> <p>b. <b>Eksresi Puitikal</b>: Sebuah bentuk penyandian pesan melalui ekspresi puitikal, sebagai cara untuk mensublimasi pernyataan atau pesan yang bersifat diskursif. Ini sebuah upaya untuk menyelaraskan kekuatan pertunjukan yang lebih bersifat ekspresi rupa, bukan ruang wacana.</p> <p>c. <b>Ucapan Indeksikal</b>: Motif-motif ucapan (teriakan, lolongan, geraman, panggilan, ajakan, sahutan) menandakan akibat dari sebab-sebab tindakan fisik yang dialami karakter korban (kekerasan, siksaan, ancaman, penaklukan, kesakitan) yang dilakukan karakter oposan. Ekspresi indeksikal kata juga sebagai respon emosional terhadap stimuli dari efek auditif bunyi/suara, yang membingkai peristiwa tersebut.</p> <p>d. <b>Liris-ekspresif</b>: Ucapan yang diutarakan pada awal dan akhir pertunjukan, berfungsi sebagai 'bingkai-pikiran' untuk menajamkan tema atau persoalan, melalui pemaparan singkat, tetapi esensial. Pemaparan ini berfungsi sebagai jalan masuk bagi proses resepsi penonton, untuk dapat memahami pola-pola dari bahasa piktografik pertunjukan, yang sangat minim narasi verbalnya.</p> <p>e. <b>Parole Urban</b>: Penggunaan warna dialek setempat (Jakarta) yang menjadi ciri dari bentuk ekspresi linguistik dalam komunikasi lisan. Parole adalah konvensi berbahasa yang dipahami komunikan (penonton). Dilihat dari tujuan komunikasi pertunjukan, pilihan penggunaan parole urban ditujukan untuk mendapatkan suasana partisipatif penonton, respon yang hangat dan pelepasan batas antara pertunjukan dan penonton.</p>

GAMBAR 30. Skema Tujuan Komunikasi Tanda Teater Periode Layar

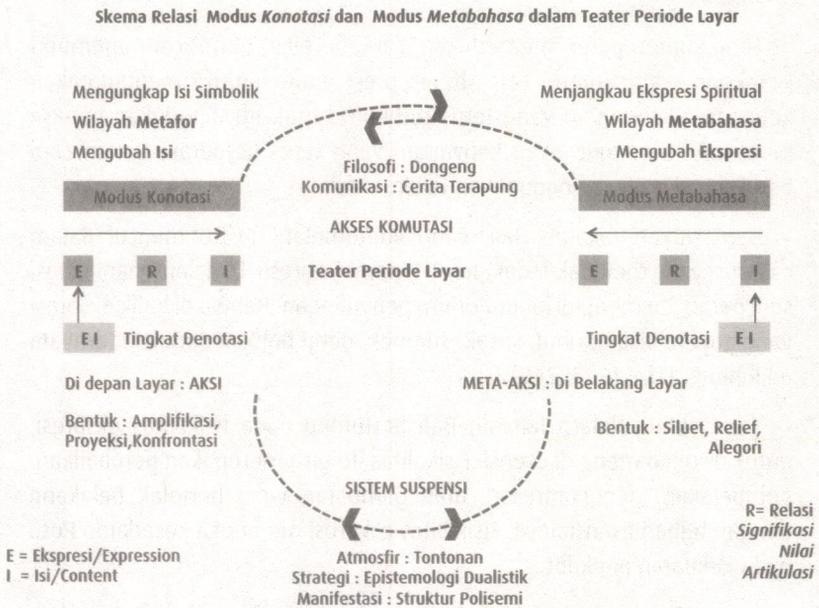


GAMBAR 31. Skema Sistem Suspensi dan Teknik Komutasi Teater Periode Layar





**GAMBAR 32.** Skema Modus Konotasi dan Modus Metabahasa Teater Periode Layar



## • TEATER PERIODE LAYAR SEBAGAI IDEOLOGI SENI PUTU WIJAYA

Visi seni kontemporer Putu Wijaya, yang menjadi basis bagi “tradisi baru” adalah tata nilai seni kontemporer yang membebaskan dari kemacetan satu versi nilai. Menjadi kontemporer adalah melakukan revaluasi, mengikuti nafas waktu dan ruang; terus tumbuh, untuk menjadi lebih lentur, lebih menghayati; ikut bergulir untuk melahirkan variasi bentuk bagi pengejawantahan isi pengalaman (SK, 1995: 23).

Menjadi kontemporer adalah upaya mengaktualisasi diri, yang ditempuh dengan berbagai cara. Aktualisasi diri itu tergantung dari desa-kala-patra; tergantung dari bibit-bebet-bobot; tergantung dari watak-perilaku-lingkungan; tergantung pada peradaban dan pendidikan, serta tergantung dari *dharma* individu dan kelompok (SK, 1995: 23).

Kesenian kontemporer adalah ekspresi dari tata nilai baru. Di dalamnya mengandung arti, misi, gebrakan untuk membebaskan diri dari kungkungan waktu, tempat dan situasi. Seni kontemporer mencerminkan cita-cita pembebasan. Wujudnya adalah eksperimen, pencarian idiom, bahasa pengucapan yang segar; sekaligus dengan memberikan nuansa baru terhadap seni tradisi, untuk dapat bersentuhan dengan manusia-manusia masa kini, menghadirkan pengalaman spiritual yang aktual (SK, 1995: 24).

Seni kontemporer memerlukan cara berpikir baru, cara memberi kesaksian yang baru; cara berekspresi baru untuk mengutarakan kebenaran-kebenaran yang terus tumbuh. Untuk itu diperlukan bahasa baru, untuk mengucapkan kenyataan yang terus bergerak. Dalam cara berekspresi, Putu menggunakan takaran Bali.

Berdasarkan takaran Bali, yang kontemplatif justru muncul dalam ekspresi yang meledak-ledak, total, dinamis, agresif. Di dalam manifestasi seni peran, itu menjadi laboratorium penyulingan. Bahwa di balik ekspresi yang gaduh, bising, ribut, sesak, sumpek, genit bahkan dangkal, ternyata adiluhung. (Tkr, 1994: 268).

Gaya akting dalam takaran Bali bertumpu pada fisikalitas ekspresi, untuk disuling menjadi esensi. Fisikalitas itu bisa merupakan pembalikan, pembelokan, pengkontrasan, atau gambaran yang bertolak belakang dengan tujuan esensialnya. Fisikalitas ekspresi membuka kesadaran Putu pada kekuatan anekdot.

Putu Wijaya menyakini bahwa anekdot bisa mengasah kearifan, melahirkan kiat dalam diri pendengar/penonton, untuk melahirkan

kebenaran yang lebih esensial (Adt, 1996: 217). Akan tetapi, Putu Wijaya menemukan teknik anekdot yang lebih pribumi dalam teater tradisional Bali. Teknik itu disebut *bebagrigan*. Di dalam *bebagrigan*, karakter-karakter menggila, menciptakan adegan-adegan absurd. Ulah, ucapan, dan suasana menimbulkan kejutan yang mengacaukan susunan, ketertiban atau irama cerita. Seluruh penampilan *bebagrigan* merupakan ekspresi tontonan. (Bgg, 1995: 245). Bagi Putu, tontonan adalah melebur batas antara yang serius dengan kespontanan.

Dalam Teater Arja Bali, bunyi, gerak, perbuatan-perbuatan, merupakan bagian dari pertunjukan. Di tengah cerita yang berlangsung seru, serius, penuh air mata, keras, dan magis, badut-badut tetap hadir untuk melibatkan secara spontan isi pertunjukan. Dalam teater Bali, cerita, suasana, nasihat-nasihat hidup, dialog yang serius, tetap bagian yang penting. Tetapi penonton tidak menganggap *bebagrigan* sebagai noda yang mengurangi keutuhan. Justru *bebagrigan* menyebabkan pesan-pesan yang hendak disampaikan bisa diterima dengan lebih akrab (Bgg, 1995: 246).

Tujuan kreativitas Putu Wijaya adalah "membuat tontonan yang meriah dan fantastis dengan barang-barang sederhana" (Lkn, 1986: 486). Tujuan piktorial teater Putu Wijaya adalah "melukis atau membuat patung di atas pentas". Di atas panggung tidak ada karakter lagi, tidak ada pendekatan psikologis. Adegan-adegan dibangun dengan kehadiran efek visual pemain, "seperti cat-cat berwarna dalam sebuah lukisan, membentuk peristiwa" (MdM, 1986: 497). Ini merupakan manifestasi transformatif dari lukisan Bali tradisional, yang penuh sesak, ornamentik, tak mengenal perspektif, membaurkan mimpi dan kenyataan serta membenarkan anakronisme (MdM, 1986: 490)

Ini adalah upaya memberikan alternatif dalam cara mengucapkan, cara melihat, cara menilai; termasuk cara merasakan, mendengar, menghayati, menghirup, mengecap, meraba, menyebut, menamakan, mempersoalkan dan memikirkan sesuatu. Semua itu diarahkan sebagai cara mempertimbangkan kembali kebenaran mutlak yang tak dipersoalkan lagi (TE, 1993: 384).

Putu Wijaya memilih posisi sebagai pelaku teater eksperimental. Dalam pemahaman Putu, secara aksiologis teater eksperimental adalah teater yang "anti pada *status quo*". Secara ontologis, teater eksperimental adalah teater yang "selalu dalam keadaan bergerak, mencari sesuatu yang belum ada". Secara epistemologis, teater eksperimental adalah teater yang "melangkah ke zona terapung, mendekati 'misteri' yang membuat kita ragu-ragu tentang kebenaran yang ada di kepala kita".

Secara estetik, teater eksperimental adalah teater yang menghidupkan “ideologi tontonan, sebuah ritus; ajaran kebijakan sekaligus teror mental” (TE, 1993: 386). Inilah yang kemudian muncul sebagai manifestasi teknik, estetik, dan epistemik dalam teater periode layar, seperti terurai dalam tabel di bawah ini:

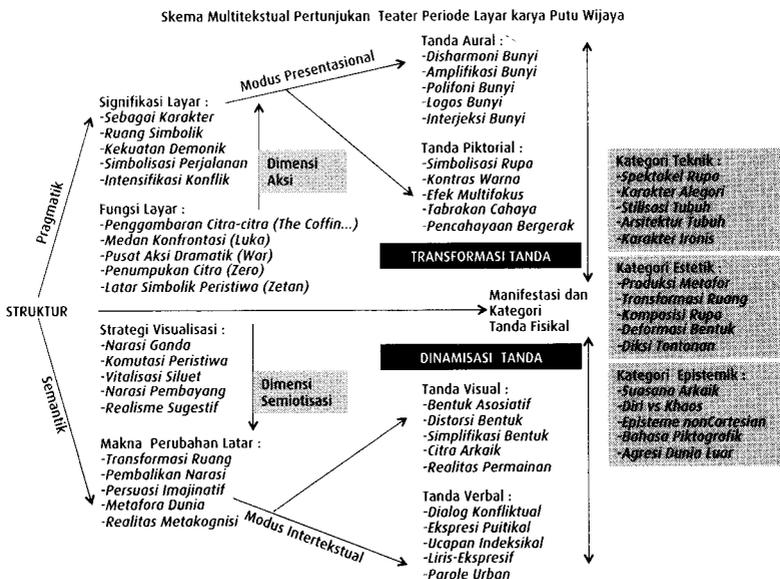
**MANIFESTASI TEKNIK, ESTETIK, EPISTEMIK TEATER PERIODE LAYAR**

Unit Analisis		Fokus Analisis
Manifestasi Pertunjukan		Analisis terhadap manifestasi dan kategori tanda fisikal dalam realitas pertunjukan, meliputi kategori teknik, kategori estetik, dan kategori epistemik.
Gugus Interpretasi		
1	Kategori Teknik	<p>Modus penyusunan teks pertunjukan, sebagai manifestasi ketrampilan artistik aktor dalam mengekspresikan bahasa dramatik pertunjukan.</p> <p>a. <b>Spektakel Rupa:</b> Membuat tekstur gelombang, dinamika visual, distorsi perspektif, motif konflik, suasana emosional, intensitas suasana, komposisi bidang.</p> <p>b. <b>Karakter Alegori:</b> Sosok-sosok siluet di bentangan layar sebagai bentuk impersonalisasi karakter, peralihan dari figur menjadi kontur, perubahan sandi dari latar sosial ke latar spiritual, serta pembebasan realitas tubuh dari tubuh individual menjadi bayangan tubuh arkaik.</p> <p>c. <b>Stilisasi Tubuh:</b> Dimensi fisik adegan yang diungkapkan di depan layar, ditandai oleh permainan ekspresi dan gestur tubuh secara eksplisit. Dimensi psikis adegan diungkapkan di balik layar, melalui bentuk-bentuk siluet dan relief tubuh, ditandai oleh stilisasi gerakan dan eksplosif emosi yang bersifat kontras dengan adegan dalam dimensi fisiknya.</p> <p>d. <b>Arsitektur Tubuh:</b> Aksi performatif aktor menampilkan bentuk-bentuk arsitektural tubuh, berupa peralihan relief-relief tubuh yang terselimuti oleh rongga kubikal layar. Bidang-bidang arsitektural tiga dimensi itu, diwujudkan baik sebagai bidang geometris maupun bidang yang tidak berbentuk (<i>shapeless</i>).</p> <p>e. <b>Karakter Ironis:</b> Karakter dan pemikiran yang baik secara moral, mengalami marjinalisasi. Sebaliknya, hal yang buruk secara moral justru menjadi logika sosial yang dilegitimasi secara publik.</p>
2	Kategori Estetik	<p>Modus penyusunan teks pertunjukan sebagai manifestasi dari proses transformasi tanda, mencerminkan orientasi estetik pertunjukan sebagai hasil kolaborasi antara ide sutradara, kreativitas aktor dan awak artistik pertunjukan.</p> <p>a. <b>Produksi Metafor:</b> Perubahan latar untuk menggambarkan bentuk-bentuk narasi piktografik, yaitu mengubah deskripsi menjadi dunia asosiasi.</p> <p>b. <b>Transformasi Ruang:</b> Ruang lahiriah, Ruang spiritual  <b>Ruang lahiriah:</b> Area di depan layar, medan konflik yang dinyatakan melalui amplifikasi gerak tubuh dan vokal, menggambarkan ancaman bertubi, masalah berlipis, tindakan defensif-ofensif.  <b>Ruang spiritual:</b> Area di balik layar, suasana khaotik yang dinyatakan melalui transformasi gerak fisik menjadi siluet dan relief, menggambarkan penumpukan citra, perubahan efek rupa dan peralihan makna.</p> <p>c. <b>Komposisi Rupa:</b> Dinamika relasi antara layar dan gerakan aktor menampilkan permainan sugestif rupa, dalam bentuk bayangan, siluet, relief, pose, <i>grouping</i>. Intensitas, dan variasi efek rupa tersebut diperkaya oleh permainan tata cahaya dengan teknik <i>mobile illumination</i>.</p> <p>d. <b>Deformasi Bentuk:</b> Secara teknis layar digunakan untuk menciptakan efek siluet dan relief figur serta bentuk-bentuk kubikal yang acak. Siluet dan relief diciptakan tidak untuk melakukan fiksasi figur, tapi untuk mengembangkan wujud-wujud asosiatifnya. Sedang bentuk-bentuk kubikal ditujukan untuk memvariasikan volume, bobot dan dinamika arsitektural layar. Bentuk referensial digantikan oleh bentuk-bentuk deformatif. Ini strategi untuk mengembangkan isi (<i>content/episteme</i>) dengan cara lebih menonjolkan rangsangan afektif dari kandungan emosi (<i>emotional ingredient</i>) aktor.</p> <p>e. <b>Diksi Tontonan:</b> Cara mengekspresikan pilihan kata, yang dikaitkan dengan gaya bicara para aktor. Pertunjukan <i>Zetan</i> memposisikan fungsi kata/dialog, sebagai alat emansipasi kognitif, bukan sebagai otoritas epistemik. Pilihan kata dan gaya bicara sebagai alat emansipasi kognitif, memungkinkan logika subversif dan pernyataan anti-tesis dapat disampaikan sebagai “teror yang membebaskan”. Di sisi lain, kritik yang dilontarkan, dalam situasi emansipasi kognitif, tidak berimplikasi pada dogmatisasi baru. Kritik diterima sebagai daya tarik tontonan; pelepasan beban bersama antara atraksi lingual aktor dan afirmasi sinyal partisipasi dari penonton. Tertawa dan tepuk tangan adalah obat tontonan</p>

3	Kategori Epistemik	<p>Modus penyusunan teks pertunjukan sebagai manifesto dan aktualisasi konsep Putu Wijaya sebagai seniman teater, dalam konteks migrasi estetiknya, dari bentuk teater literal menjadi bentuk teater piktorial.</p>
		<p>a. <b>Suasana Arkaik:</b> Kostum dan props tidak digambarkan sebagai suatu penanda entitas sosial-psikologis dari karakter, tetapi lebih diarahkan untuk menimbulkan citra-citra arkaik dari perilaku manusia.</p> <p>b. <b>Diri vs khaos:</b> Dunia <i>wadag</i> sebagai representasi Diri (yang bertanya) dan alam metafisik sebagai representasi alam khaos (yang menyembunyikan misteri), kategori situasi untuk menggambarkan momen-momen kegelisahan atau ketakutan eksistensial.</p> <p>c. <b>Episteme nonCartesian:</b> Bahasa piktografik membedakan cara untuk menyatakan kandungan epistemiknya. Episteme Cartesian adalah cara mencapai konklusi yang dicapai melalui rasionalisasi, untuk membersihkan khaos pikiran. Episteme nonCartesian adalah cara menyatakan konklusi sebagai bentuk kesadaran berlapis, yang dicapai melalui <i>immersion</i> atau terendam di dalam khaos. Kontemplasi atau kedalaman epistemik adalah cara menghasilkan kesadaran berlapis di tengah khaos.</p> <p>d. <b>Bahasa Piktografik:</b> Komposisi gambar sebagai representasi dari sintaksis kalimat. Pertunjukan menunjukkan sebuah strategi pemanggungan untuk menyampaikan informasi verbal melalui persuasi piktorial. Gambar menunjukkan dua lapis makna: makna manis dan makna laten. Makna manis adalah adalah arti harafiah (<i>physical appearance</i>) dari tanda piktorial. Makna laten adalah lapisan asosiatif gambar yang menumbuhkan sublimasi makna (<i>sublimation of meaning</i>).</p> <p>e. <b>Agresi Dunia Luar:</b> Lubang dari sobekan layar utama digambarkan sebagai peristiwa intervensi atau agresi dari dunia di luar kehidupan individu. Dunia-luar itu dikaitkan dengan hadirnya kekuatan kekuasaan atau opini publik yang menekan individu, atau sebagai agresi massa yang menyerang, mengintimidasi, atau menghukum.</p>

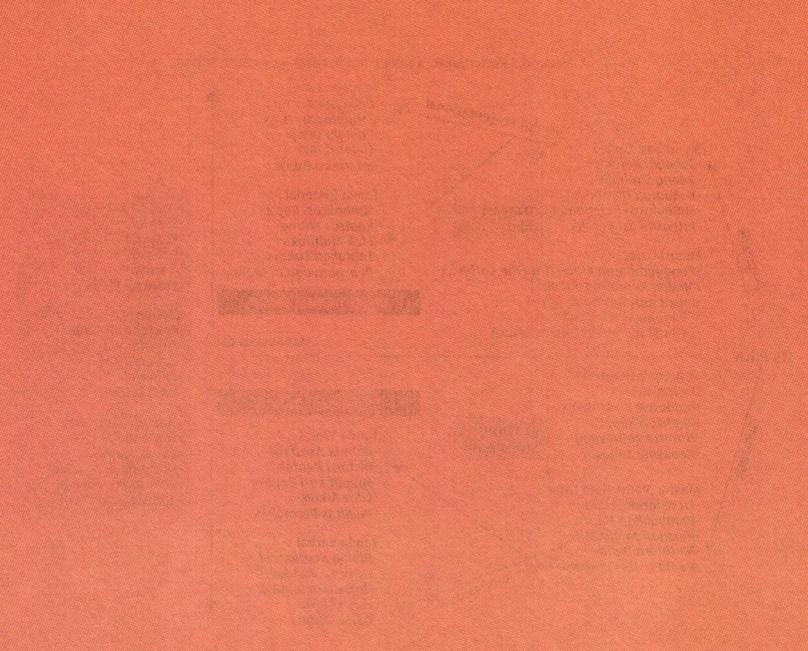
Berikut ini skema multi-tekstual teater periode layar, memperlihatkan hubungan antara struktur pertunjukan dengan strategi transformasi tanda dan bentuk dinamisasi tanda, yang memperlihatkan keterkaitan makna antara kategori teknik, kategori estetika, dan kategori epistemiknya:

GAMBAR 33. Skema Manifestasi Multitekstual Pertunjukan Teater Periode Layar



The first part of the report discusses the general situation of the country, including the political, economic, and social aspects. It mentions the role of the government and the impact of international relations. The second part focuses on the specific issues related to the development of the country, such as infrastructure, education, and health care. The third part provides a detailed analysis of the current challenges and opportunities, along with recommendations for future actions. The report concludes with a summary of the findings and a call for continued efforts towards progress and stability.

The following table shows the results of the survey conducted in various regions. The data indicates a significant increase in the number of people who are satisfied with the government's performance, particularly in the areas of economic growth and social services. However, there are still concerns regarding the quality of infrastructure and the effectiveness of the judicial system. The survey also highlights the importance of transparency and accountability in government operations.



## ANALISIS MIGRASI ESTETIK TINGKAT FILOSOFIS

Analisis migrasi estetik tingkat filosofis akan dibagi menjadi tiga sub judul analisis, yaitu: ontologi migratif: Putu Wijaya sebagai subjek fenomenologis, yang diurai melalui dua sisi yaitu analisis ontologi dan analisis epistemik; realisasi *Dasein*: Putu Wijaya sebagai Seniman Teater Modern, yang diurai melalui dua sisi analisis, yaitu analisis estetik dan analisis logika; hubungan migrasi fisik dan migrasi identitas Putu Wijaya.

Urutan analisis tersebut tersusun seperti berikut ini: Ontologi Migratif: Putu Wijaya sebagai Subjek Fenomenologis. Bagian ini menguraikan hubungan filosofis antara keyakinan ontologis dengan konsep epistemik Putu Wijaya sebagai subjek fenomenologis, dalam kaitannya dengan perkembangan psikologis dan migrasi fisik yang dialaminya. Sub-analisis bagian ini meliputi: Analisis Ontologi: Keyakinan Dasar, Manifesto Seni, Tujuan Migrasi; Analisis Epistemik: Pandangan-dunia Kreator, Pembentukan Pengetahuan, Penemuan Wacana.

Analisis selanjutnya adalah Realisasi *Dasein*: Putu Wijaya sebagai Seniman Teater Modern. Bagian ini menguraikan hubungan kultural antara logika penciptaan karya dengan penemuan estetika teater sebagai realisasi *Dasein* (*being-in-the world*), dalam kaitannya dengan perilaku dan migrasi identitas Putu Wijaya sebagai seniman teater modern. Sub-analisis bagian ini meliputi: Analisis Estetik: Tipe Pertunjukan, Gaya Akting, Mode Visualisasi; Analisis Logika: Tata Pertunjukan, Pemikiran Dialektis, Struktur Tema.

Bagian analisis berikutnya adalah Hubungan Migrasi Fisik dan Migrasi Identitas Putu Wijaya. Bagian ini menjelaskan hubungan timbal-balik antara migrasi fisik dan migrasi identitas Putu Wijaya, yang bisa diketahui berdasarkan motif psikologis dan motif perilakunya sebagai seniman.

---

## ONTOLOGI MIGRATIF: PUTU WIJAYA SEBAGAI SUBJEK FENOMENOLOGIS

---

### • ANALISIS ONTOLOGI

Analisis ontologi adalah analisis terhadap keyakinan metafisik seniman, yang menjadi rujukan hakiki dalam berkarya. Keyakinan metafisik Putu Wijaya dapat diidentifikasi melalui tiga gugus interpretasi, yaitu keyakinan dasar, manifesto seni, dan tujuan migrasi. Tiga gugus interpretasi tersebut akan menjadi dasar untuk mengetahui sosok Putu Wijaya sebagai subjek fenomenologis. Posisi ini berkaitan dengan perjalanan migrasi Putu Wijaya, dalam tiga modus, yaitu migrasi fisik, migrasi epistemik, dan migrasi estetik.

### ••• KEYAKINAN DASAR

Interpretasi terhadap keyakinan dasar Putu Wijaya bertujuan untuk mengetahui sumber-sumber kultural yang membentuk keyakinan metafisiknya dalam berkarya dan menjalankan perannya sebagai seniman. Keyakinan dasar Putu Wijaya sebagai seniman diwakili oleh dua tulisannya, berjudul "Kreativitas" (1990) dan "Pergeseran Nilai" (1994); selanjutnya ditulis K 1990 dan PN 1994. Dua tulisan tersebut terkumpul dalam buku kumpulan esai *NgEH* terbit tahun 1997.

Putu Wijaya menyatakan bahwa seni adalah dunia kreatif. Seniman erat sekali dengan masalah penciptaan. Hasil karyanya diukur dari ketinggian daya ciptanya. Seorang sutradara, aktor, penyanyi, penari, dalam setiap ekspresinya berhubungan dengan masalah kreativitas (K, 1990: 1).

Menurut Putu Wijaya, potensi kreativitas adalah untuk "...mengadakan sesuatu yang baru, menciptakan sesuatu yang belum pernah ada, luar biasa, atau lain daripada yang lain". Seniman kreatif menciptakan pembaruan dalam dunianya, juga pembaruan pada dirinya sendiri. Potensi mencipta menyebabkan kesenian terus bergerak, mencari, dan

memperbarui. Potensi mencipta menyebabkan seniman senantiasa gelisah, mencari, memperbarui (K, 1990: 172).

Putu Wijaya menempatkan pengertian “baru” dari sudut pandang berpikir positif, juga memberi interpretasi yang bersifat apresiatif terhadap hasil pembaruan itu. Kreativitas pada awalnya atau pada akhirnya adalah berpikir kreatif, berpikir baru, berpikir positif. Berpikir kreatif bukan rasionalisasi atau manipulasi nilai. Berpikir kreatif adalah langkah pembedahan untuk menyimak nilai-nilai yang ada, atas sebuah kejadian atau fenomena. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menembus kemungkinan, yang berhasil membuat kejutan. Kreativitas hanya milik orang pertama yang membuat kejutan itu, sedang yang meniru tidak melahirkan kreativitas. Kreativitas mengandung unsur orijinalitas (K, 1990: 177).

Selanjutnya Putu Wijaya menggambarkan ciri-ciri lain dari sebuah kreativitas, yaitu “...bahwa kreativitas mengandung pengertian mendobrak, tetapi juga bisa melalui sikap yang ‘santun, lembut serta diam-diam’, memanfaatkan lingkungan, menyerap lingkungan, ... sebagai usaha untuk menembus kemacetan, yang dilakukan melalui ‘cara yang amat akrab’ dan dimengerti semua orang” (K, 1990: 178-179).

Kreativitas adalah perpaduan antara ide dan usaha. Sedang mengembangkan kreativitas adalah usaha untuk mengenali diri sendiri. Mengenali diri sendiri adalah “...mengenali keterbatasan-keterbatasan kita sendiri, ... menerima dirinya terlebih dahulu”. Hal demikian akan memungkinkan seseorang “...menemukan kunci-kunci yang tepat untuk dirinya, sehingga akan ... ‘tumbuh menjadi orang yang mandiri’. Kreativitas dekat hubungannya dengan kemandirian” (K, 1990: 180).

Pandangan dasar Putu Wijaya sangat diwarnai oleh pemahamannya tentang filsafat hidup orang Bali. Menurut filsafat hidup orang Bali, manusia dibatasi oleh *desa-kala-patra* atau waktu-tempat-kondisi. Daya cipta seseorang dipengaruhi, ditentukan dan sekaligus dibatasi oleh ketiga unsur-tersebut. Mencipta adalah melahirkan sesuatu dari memeras atau memperhitungkan *desa-kala-patra*. Tetapi hasil ciptaan mungkin saja dapat menembus *desa-kala-patra* dan menjadi universal (K, 1990: 182).

Dengan landasan pemahaman terhadap esensi *desa-kala-patra*, Putu Wijaya mencetuskan konsep kerja kesenimanannya melalui prinsip “bertolak dari yang ada”. Mencipta adalah “memaksa” membuat sesuatu

yang belum ada dari apa saja yang ada, bukan dari sesuatu yang tak ada. Tak perlu menunggu sampai semua persyaratan ada terlebih dahulu. Pengertian "seadanya" tidaklah pasif tetapi sikap aktif: mengolah semaksimal mungkin apa yang ada (K, 1990: 183).

Sikap memanfaatkan yang ada adalah kepercayaan pada proses sebagai bagian terbesar dari sebuah karya. Menurut Putu Wijaya, kreatif tidak hanya menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga menciptakan sesuatu yang menolong kita menciptakan yang baru dari bahan-bahan apa saja yang ada.

Ini berarti, penciptaan karya seni tidak dimulai dengan membuat kalkulasi, lalu mensyaratkan kalkulasi itu sebagai pemenuhan wujud karya seni. Putu Wijaya menyebut sikap kalkulatif ini sebagai *product oriented*. Sikap kreatif Putu Wijaya cenderung untuk memaksimalkan apa yang ada. Apa yang maksimal bisa kita lakukan dari yang ada di tangan itulah yang menjadi cipta kita. Putu Wijaya menyebut sikap ini sebagai *process oriented*. Tetapi menurut Putu Wijaya kedua orientasi itu tidak bertolak belakang, dapat juga bahu-membahu (K, 1990: 183).

Putu Wijaya menyimpulkan kreativitas sebagai jembatan. Kreativitas berhubungan dengan hampir segala soal. Kenisbian, keberanian mencoba, kekayaan imajinasi, eksplorasi dan interaksi antar media, dan antar media berekspresi dengan sektor kehidupan lain. Kreativitas mengedit segalanya, sehingga keterbatasan, kekurangan, jadi terjembatani. Segala yang tidak mungkin menjadi mungkin. Segala yang tidak nyambung menjadi *gathuk* (bahasa Jawa, artinya cocok, pas, ketemu-pen.). Kreativitas juga akan menjembatani antara pembaruan-pembaruan, pencarian-pencarian, dengan masyarakat yang cenderung menyukai kemapanan (K, 1990: 185).

Tetapi Putu Wijaya tidak menggunakan kesimpulan sebagai jawaban. Kesimpulan justru digunakan sebagai alas untuk mengajukan pertanyaan. Kesimpulan yang ditarik oleh Putu Wijaya digunakannya kembali untuk bertanya, "Apakah dalam masyarakat tradisional dan kesenian tradisional, sudah dikenal pengertian kreativitas? Apakah kreativitas bertentangan dengan stabilitas?" (K, 1990: 184).

Putu Wijaya menyadari bahwa pergeseran nilai secara terus-menerus terjadi pada kehidupan. Pergeseran nilai merupakan bagian dari proses yang akan mengantarkan kepada pergeseran berikutnya. Tradisi adalah

hasil dari pergeseran nilai itu. oleh karena itu, sebuah tradisi adalah adalah fase atau gerbang menuju tradisi baru.

Tradisi baru adalah peran baru tradisi yang mengambil bagian dalam pergeseran nilai. Putu Wijaya menyebut sejumlah fungsi tradisi baru, yaitu mendeteksi perubahan; memberikan latihan sehingga pergeseran dapat diaplikasi masyarakat; menduga dampak tak terduga dari pergeseran, sehingga masyarakat dapat mengadakan pengamanan terhadap dampak eksefis dari pergeseran, juga mendayagunakan kesempatan baru yang dibuka melalui pergeseran itu (PN, 1994: 18).

Selanjutnya Putu Wijaya menjelaskan arti pergeseran itu sendiri. Pertama, pergeseran adalah keputusan untuk menilai berbagai kenyataan baru dengan alat dan nilai tukar baru. Kedua, pergeseran adalah penyesuaian dari segala sesuatu yang ada di luar manusia karena perubahan-perubahan dalam diri manusia sendiri. Manusia yang mengawali pergeseran nilai karena manusia tumbuh dan terus berubah.

Dalam pandangan Putu Wijaya, bukan pergeseran itu sendiri yang menimbulkan persoalan. Yang menjadi persoalan adalah karena pergeseran dalam diri setiap manusia berbeda-beda dan adanya ketidaksamaan reaksi dalam menanggapi pergeseran itu.

Dalam konteks pergeseran nilai, Putu Wijaya menunjukkan bahwa tradisi sebenarnya sudah memiliki mekanisme penyesuaian yang ampuh. Putu Wijaya kembali pada konsep *desa-kala-patra*, yang dipahaminya sebagai semangat untuk mengembangkan harmoni (PN, 1994: 19).

Fungsi *desa-kala-patra* sebagai visi yang mendinamisasi tradisi itu sendiri, diperlihatkan Putu Wijaya melalui sejumlah argumen. Pertama, konsep *desa-kala-patra* telah memikirkan bahwa nilai-nilai akan terus bergeser serta manusia harus mendapatkan pegangan untuk menerima mekanisme pergeseran itu. Kedua, konsep itu sadar bahwa manusia akan bersengketa dengan dirinya karena tumbuh. Konsep *desa-kala-patra* membakukan mekanisme pada kehadiran manusia untuk memformat dirinya setiap saat, sehingga pergeseran yang terjadi langsung dikenalnya. Ketiga, tata nilai tradisi yang dicerminkan *desa-kala-patra* menyadarkan bahwa manusia memiliki kemampuan adaptif dalam situasi pergeseran, yaitu melalui upaya sintesa, simbiosis mutualisme, akulturasi, atau pemanfaatan timbal-balik. Keempat, fungsi penyesuaian akan berjalan baik jika fungsi budi manusia juga berjalan baik. Cepat

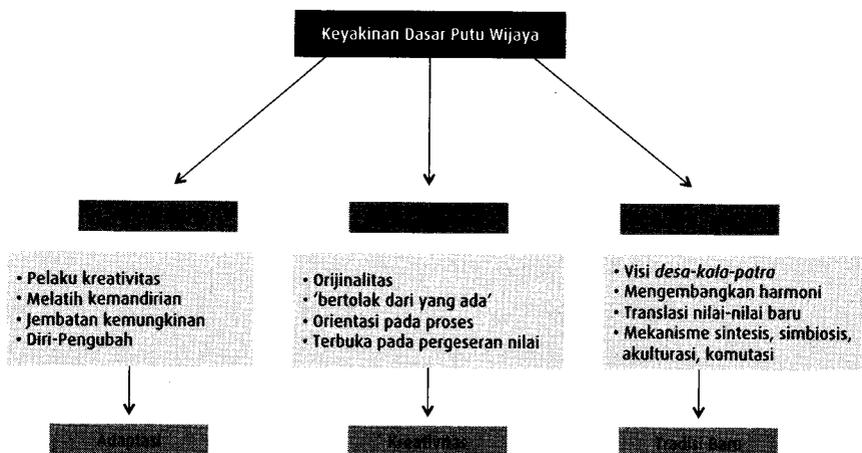
atau lambat segala disharmoni yang terjadi akibat pergeseran nilai, akan sampai kepada harmoni kembali; baik harmoni individual maupun harmoni sosial (PN, 1994: 19).

*Desa-kala-patra* adalah konsep yang menciptakan harmoni; menjadi penyusun tata nilai, dan sebuah *converter* untuk menerjemahkan nilai-nilai baru ke dalam diri setiap manusia, sehingga segala pergeseran nilai itu akan berfungsi positif. Tetapi Putu Wijaya sekaligus mengingatkan bahwa "...*desa-kala-patra* dapat saja berbalik menjadi senjata untuk berdalih. Pergeseran nilai yang negatif dapat saja dimanipulasi (dijustificasi-pen.) menjadi positif. Tetapi, tradisi seperti alam, memiliki kekuatan transenden-yang sudah positif itu bisa dinegatifkan kembali, dan seterusnya kembali dipositifkan, begitulah tanpa batas, tergantung tempat-waktu-kondisi yang berkembang" (PN, 1994: 21).

Maka kemenangan pun bisa sekaligus bencana. Kelebihan sekaligus kekurangan. Kekurangan dan kemiskinan sekaligus dapat bermakna keunggulan dan kekayaan. Kelemahan mungkin menjadi kekuatan, dan sebaliknya, dan sebaliknya (PN, 1994: 21).

Keyakinan dasar Putu Wijaya sebagai seniman teater dapat digambarkan melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 34. Skema Keyakinan Dasar Putu Wijaya



Manifesto Seni Putu Wijaya diidentifikasi melalui tiga buah tulisannya, berjudul "Teror Mental" (1995), "Teror Anekdot" (1996), dan "Tontonan Teror Mental Adalah Konsep Teater Kami" (2001); selanjutnya ditulis TM 1995, TA 1996, TTM 2001. Satu tulisan (TM 1995) terdapat dalam buku kumpulan esai *NgEH* terbit tahun 1997 dan dua tulisan (TA 1996, TTM 2001) terkumpul pada buku *Putu Wijaya Sang Teroris Mental* terbit tahun 2001.

Putu Wijaya meyakini bahwa pertunjukan adalah usaha bersama antara aktor dan spektator untuk melakukan introspeksi dan retrospeksi, tanpa kehilangan kontak dengan lingkungan, kenyataan, dan realita-realita sosial (TM, 1995: 387).

Tetapi ada tujuan esensial yang hendak dibangun melalui sebuah pertunjukan. Dalam kesadaran Putu Wijaya, sebuah pertunjukan adalah gangguan kepada irama kehidupan yang monoton. Pertunjukan harus memberi gebrakan kepada keadaan diam. Pertunjukan bisa berupa sebuah tikaman sekaligus elusan; sebuah bom nuklir tetapi juga sebuah *haiku* (TM, 1995: 387).

Pertunjukan adalah sengatan, yang menimbulkan efek untuk melakukan pencarian, pengembaraan, penemuan, juga sebuah kesangsian, dalam wujud sebuah tontonan. Tontonan harus menjadi sebuah tontonan teror yang menembak penonton dengan berbagai guncangan, sehingga penonton ditempatkan dalam situasi yang *chaos*. Tontonan teror adalah tontonan yang merobek kesimpulan, keyakinan, kemacetan, pandangan, ketetapan bahkan juga kepercayaan (TM, 1995: 387).

Menurut pendirian Putu Wijaya, fungsi teror adalah untuk mengejutkan kebekuan, mengencerkan kesimpulan, sehingga orang punya kesempatan sekali lagi untuk menilai, untuk mempertimbangkan, dan kemudian memilih. Teror mental adalah zat perangsang pertahanan batin untuk menghidupkan daya tahan, daya perlawanan, dan daya hidup (TM, 1995: 388).

Dalam konteks ini, Putu Wijaya mengingatkan bahwa teror mental bukan gaya, tetapi sebuah ideologi teater, sebuah filosofi dasar aktivitas teater. Teror mental adalah sebuah keyakinan bagi teater yang sudah jadi;

teater yang tidak lagi mempunyai masalah-masalah teknis. Putu Wijaya menandakan bahwa teror mental hanya bisa dilakukan oleh tontonan yang sudah *dumadi*; yang sudah “menjadi”, yang sudah siap (TM, 1995: 389).

Sebagai sebuah filosofi dasar, menurut Putu Wijaya, teater teror mental memerlukan kejujuran. Tanpa kejujuran, teror mental hanya menjadi etalase gaya; hanya menjadi gincu; hanya menjadi tindakan gagah-gagahan, tindakan eksentrik. Jika teror mental hanya mencapai taraf itu, maka tontonan hanya menjadi anarkis, menjadi pelarian, terpencil, eksklusif, terasing. Tontonan menjadi menara gading keangkuhan yang tidak berisi apa-apa; menjadi pop (TM, 1995: 390).

Sebagai teater yang sudah “menjadi”, teater teror mental memerlukan energi, bukan sekadar tenaga. Energi itu, diutarakan Putu Wijaya, bagaikan arus listrik yang menerobos aura setiap orang. Teater teror bukan hanya permainan visual yang berhenti pada komposisi, bentuk-bentuk atau gerakan jasmani, tetapi pada makna. Teater teror mental bukan hanya teater visual, teater senirupa, atau teater kata-kata, tetapi juga teater yang bisa benar-benar sunyi (TM, 1995: 390).

Sebagai teater yang bertujuan menajamkan makna, teror mental adalah sebuah rahasia. Kalau diterangkan, dikatakan Putu Wijaya, teror akan melempem. Jika waktunya tidak tepat, iramanya salah, tenaganya tidak pas, kecepatannya tidak sesuai, teror akan kandas. Sebagai sebuah konstruksi pertunjukan, teater teror mental harus terkendali, direncanakan, dipersiapkan melalui latihan yang keras. Jika semua unsurnya tepat dan telak, baru akan terjadi sebuah ledakan, sebuah teror batin (TM, 1995: 390).

Teror batin itu akan meretakkan kesimpulan-kesimpulan dari dalam, membuat seorang penonton menjadi semakin luas menangkap getaran berbagai masukan. Tujuan teror mental bukan mengacau tatanan, tetapi mengacaknya. Putu Wijaya menegaskan bahwa teater teror memerlukan kejelian, kelihaihan seorang mata-mata, kegesitan seorang tukang copet, kemahiran maling, sekaligus “keputihan” hati seorang anggota pasukan palang merah (TM, 1995: 392).

Tetapi teror mental tidak memerlukan *hero*. Menurut Putu Wijaya, sikap anti pahlawan adalah bagian dari teror mental karena sikap ini mampu mengejek dan mengolok-olok diri sendiri. Putu Wijaya menemukan

fungsi teror ini dalam kekuatan anekdot. Dalam pandangan Putu Wijaya, anekdot adalah pelanggaran, pelecehan, pelesetan, olok-olok, protes, pemberontakan, pengjungkirbalikan, subversi, anarkisme, manipulasi, tapi dapat diterima (TA, 1996: 49).

Anekdot adalah plot yang canggung. Alur cerita anekdot dapat dibuat taktis dan lentur, yang memungkinkan terjadinya pembelokan logika secara tiba-tiba, menimbulkan hal tak terduga, sehingga merupakan kejutan. Anekdot secara sadar menyimpang dari logika untuk melakukan penjungkirbalikan atau subversi terhadap kebenaran. Anekdot menggunakan kekuatan distorsi, yaitu penambahan unsur yang bertolak belakang dari kenyataan. Distorsi ini menimbulkan efek segar, aneh, haru, dan fantastik (TA, 1996: 48).

Putu Wijaya meyakini bahwa anekdot dapat mengakibatkan pelepasan kesumpekan rohani dari rutinitas hidup. Rutinitas hidup dijejali berbagai upaya serius mengejar kebenaran, keadilan, kelayakan, kepatutan, dan kelogisan. Dengan kelenturannya, anekdot mampu mengirim berbagai pesan, menyeberangi batas-batas golongan, bangsa, ras, dan agama. Anekdot mampu menyelundupkan hal-hal yang sulit disampaikan melalui prosedur biasa. Daya muat anekdot hampir tanpa batas, sedang risiko hukumnya hampir tidak ada (TA 1996: 51).

Anekdot sangat berguna dan praktis. Kritiknya berselubung seloroh, tusukannya bisa amat pedih, tapi tidak melukai siapa-siapa. Di sisi lain, Putu Wijaya melihat, nilai hiburan anekdot sangat tinggi. Ini karena sudut pandang anekdot tampak seperti tidak serius, sehingga kritiknya tidak terasa mengecam atau mengancam. Ini membuat ruang gerak anekdot menjadi lega (TA, 1996: 51).

Tetapi Putu Wijaya juga mengingatkan bahwa anekdot akan kehilangan keanekdotannya kalau logikanya harus diluruskan. Anekdot yang diterapkan sebagai bahasa teror mental, harus selalu menggambarkan hubungan dengan hal yang nyata, tetapi sekaligus harus selalu menampilkan pembelokan logika yang tajam di ujungnya. Karena itu anekdot cenderung menggunakan logika subversif, bukan logika eksplanatif. Kalau anekdot dituturkan melalui sikap menjelaskan, maka menurut Putu Wijaya, nilai spontanitasnya hilang, kejutan dan kelucuannya jadi hambar. Anekdot akan efektif jika jika tetap mengandung persyaratan intrinsiknya: kejutan, tempo, irama, kegesitan, kemahiran mendongeng, dan pesan rahasia (TA, 1996: 54).

Teror mental adalah target pertunjukan Teater Mandiri, grup teater yang didirikan Putu Wijaya sejak tahun 1971. Tahun 2001, penjelasan tentang konsep ini dinyatakan kembali oleh Putu Wijaya, ke dalam bentuk pernyataan yang lebih deklaratif sifatnya.

Putu Wijaya menyatakan bahwa tontonan Teater Mandiri adalah sebuah usaha untuk mengganggu keseimbangan. Dalam keadaan tidak seimbang, orang (penonton-pen.) akan hidup kembali, bergerak untuk mendapatkan keseimbangannya lagi. Target tontonan Teater Mandiri adalah berusaha mengajak penonton memikirkan kembali segala sesuatu yang sudah pernah disimpulkannya atau yang sudah diterima sebagai kesimpulan (TTM, 2001: 294).

Penonton diajak untuk mengaktualisasikan segala keyakinan-keyakinannya setiap saat. Dalam pandangan Putu Wijaya, hal ini sangat diperlukan untuk membebaskan diri dari sisa-sisa penjajahan pikiran atau dari pengetahuan yang mengeras sebagai dogma. Dogmatisasi menyebabkan kemacetan spiritual, dan jiwa yang macet secara spiritual akan menjadikan manusia buas (TTM, 2001: 295).

Tontonan teror mental memberontak pada hal-hal yang konvensional. Teror adalah pembelotan, pengkhianatan, kriminalitas, tindakan subversif terhadap logika, tetapi nyata. Dalam kacamata Putu Wijaya, teror adalah kenyataan yang tidak logis, tetapi dibutuhkan. Ketidaklogisan itu merupakan jembatan antara pengalaman manusia yang terbatas dengan kemungkinan-kemungkinan yang tidak terbatas. Tetapi teror tidak harus keras, kuat, dahsyat, menjeramkan, menakutkan. Teror juga bisa diutarakan dalam bentuk bisikan karena yang penting bukan volumenya tetapi akibat-akibatnya. Menurut Putu Wijaya, ukuran akibat bukan fisik, tetapi mental, kegoncangan batin (TTM, 2001: 292).

Dalam wujud tontonan, teror bisa disampaikan melalui lawakan, pelesetan, pemutarbalikan, manipulasi, sulapan yang mempengaruhi keseimbangan. Teror merupakan gangguan yang tujuannya bukan untuk menghancurkan, tapi penataan kembali oleh yang menerimanya, yaitu penonton. Akan tetapi teror mental juga harus mampu menteror dirinya sendiri yang menjadi mapan (TTM, 2001: 293-296).

Teror harus disampaikan dengan partisipasi aktif penonton. Sebab, tanpa partisipasi, Putu Wijaya meyakini, tidak akan ada tontonan. Tetapi cara melibatkan penonton dalam konteks tontonan teror mental adalah

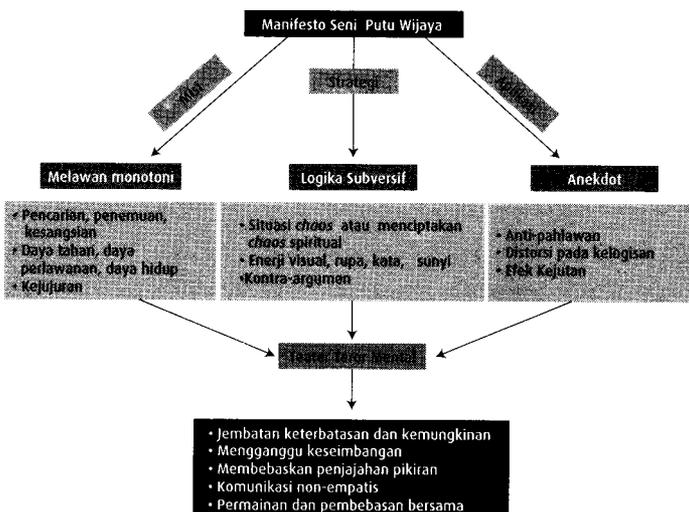
dengan strategi sadar untuk tidak membangun empati. Komunikasi non-empatis, dalam strategi Putu Wijaya, dilakukan dengan cara mematah-matahkan peristiwa yang sudah terjadi menjadi mentah kembali (TTM, 2001: 297).

Bangunan-bangunan dramatik yang hampir melahirkan empati atau keterlibatan emosional penonton harus dicairkan kembali. Sehingga keseluruhan kesungguhan peristiwa menjadi semacam permainan; menjadi bayang-bayang dari realitas dan bukan realitas itu sendiri. Komunikasi nonempatis akan memperingatkan kepada penonton bahwa semua itu hanya tontonan. Pencairan kembali peristiwa dramatik akan menimbulkan reaksi menolak atau berontak pada penonton. Pada saat menolak itulah, target tontonan Teater Mandiri tercapai. Sebuah partisipasi aktif yang muncul secara tak terduga, menjadi bukti bahwa penonton telah ikut mendukung peristiwa teater (TTM, 2001: 297).

Putu Wijaya menegaskan bahwa target seperti itu tetap bukan tujuan dari pertunjukannya. Target itu dipilih sebagai upaya untuk membuat teater menjadi berarti. Menurut Putu Wijaya, teror itu tidak boleh hanya teror, tetapi harus menjadi anugerah yang pantas disyukuri oleh mereka yang sudah terteror. Artinya, tontonan teater teror mental yang dimanifestasikan Putu Wijaya adalah permainan dan pembebasan bersama, antara pertunjukan dan penonton (TTM, 2001: 298).

Manifesto seni Putu Wijaya dapat disimpulkan melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 35. Skema Manifesto Seni Putu Wijaya



Perkembangan pemikiran Putu Wijaya yang mencerminkan tujuan migrasi epistemik dalam pertumbuhan dan perkembangan karya-karya drama modern Indonesia, diidentifikasi melalui enam buah tulisannya yang berjudul “Kesetiaan Profesi” (1978), “Masa depan Teater Kita” (1983), “Tradisi Baru” (1994), “Bertolak dari Tradisi” (2009), “Teater Modern Indonesia” (2009) dan “Lakon Indonesia” (2010); selanjutnya ditulis KP 1978, MTK 1983, PTI 2009, TB 1994, BT 2009, TMI 2009 dan LI 2009. Tiga tulisan (KP 1978, MTK 1983 dan TB 1994) terdapat dalam buku kumpulan esai *NgEH* terbit tahun 1997 dan tiga tulisan (BT 2009, TMI 2009, dan LI 2009) diunduh dari internet tanggal 30 Agustus 2011.

Putu Wijaya menyatakan, “orang bisa menuduh seorang seniman tidak setia, manakala ia kelihatan tidak aktif lagi dalam bidangnya, atau telah mengambil aktivitas lain yang berbeda dengan kegiatan sebelumnya. Arti kesetiaan penting karena ia memberikan kemungkinan kendornya intensitas dan macetnya penciptaan. Tetapi Putu Wijaya mengingatkan bahwa karena ukuran kesetiaan bisa berbeda, maka arti kesetiaanpun dapat menjadi lain” (KP, 1978: 155).

Putu Wijaya menyikapi bahwa ketidaksetiaan, pada beberapa seniman justru merupakan proses kreatif. Alasannya, karena dunia seni adalah dunia kerja. Di sana kesetiaan lebih bersifat konsep dasar. Menurut Putu Wijaya, selama hati nurani si seniman tidak melakukan pengingkaran, ia akan tetap merasa sebagai orang yang setia, apapun yang dikerjakannya (KP, 1978: 155).

Seorang seniman yang terpisah secara fisik dengan medium teknisnya dan mungkin sekali secara spiritual dari alat-alat ekspresinya, menurut Putu Wijaya, masih mungkin menunjukkan sikap kesetiaannya. Justru tatkala seniman terlempar, terasing, terpisah, waktu-waktunya kepepet, rohaninya tersiksa oleh sesuatu yang tidak ia sukai, pada momen kritis itu, seorang seniman masih bisa menciptakan seni di dalam dirinya, menciptakan seni yang kongkrit, yang mengantarkannya pada pengalaman batin yang lebih kaya (KP, 1978: 156).

Dengan pengalaman batin yang lebih kaya, seniman membuka nilai-nilai baru dari sudut lain. Dalam kondisi demikian, seniman harus tetap memilih sikap organis dengan kehidupannya secara sosial. Putu menilai menilai bahwa kesenian tak bisa direnggutkan dari kenyataan-kenyataan

hidup yang lain. Usaha mengejar nilai seni dan usaha mempertahankan hidup juga tak mungkin dilepaskan. Seniman tidak bisa mempertahankan alasan moral untuk mempertahankan satu kerja saja, semata-mata karena kesadaran pada keterbatasan dirinya. Menurut Putu Wijaya, proses penciptaan tidak mengharuskan seorang seniman secara formal mengenakan predikat profesional di dalam profesi tertentu (KP, 1978: 157).

Putu Wijaya menandakan bahwa nilai kesetiaan adalah sesuatu yang sangat pribadi. Oleh karena itu, makna kesetiaan profesi harus lebih ditekankan sebagai sikap batin, ketimbang sebagai slogan. Pada saat terjadi kekosongan kreatif, tidak ada ledakan-ledakan kesenian, menurut Putu Wijaya, mungkin sekali kita sedang mengalami proses yang akan mengantarkan kita semua pada titik letus. Dengan mempertahankan kesetiaan sebagai sikap batin, seniman bisa memanfaatkan segala kesemrawutan menjadi kekayaan (KP 1978: 158-159). Dengan sikap inilah, Putu Wijaya menyikapi posisi dan arah prospektif kerja kreatifnya sebagai seniman teater.

Berkaitan dengan prospek teater modern di Indonesia, Putu Wijaya menggambarannya secara analogis. Teater tradisional, yang menjadi akar dan warisan bagi teater modern, dianalogikan sebagai *kuburan*. Sikap responsif para orang-orang teater kini dan di masa depan terhadap teater tradisi dianalogikan sebagai kerja *penggarongan*. Sedang hasil dan suasana pemanfaatan teater tradisi untuk memberi keberagaman ekspresi teater modern, dianalogikan Putu seperti keramaian sebuah *pasar malam* (MTK, 1983: 457-458).

Putu Wijaya memandang bahwa teater modern Indonesia telah *menggarong* tubuh dan jiwa teater tradisional. Bentuk-bentuk teater rakyat, bentuk tontonan di masa lalu, disuling kembali, ditegaskan, dikukuhkan, dihidupkan lagi, dengan tanah, suasana, dan manusia yang ada. Teater modern Indonesia, tanpa kehilangan kesadaran pada *desa-kala-patra*, menampilkan bentuk-bentuk baru, alam baru, manusia baru, gaya baru. Jiwa tradisi mengalir dengan bebas, hidup wajar, sehingga orang-orang teater kini dan di masa depan dapat meyakinkan publiknya sebagai orang yang memiliki jiwa yang berasal dari *kubur* (MTK, 1983: 459).

Terhadap orang-orang teater kini dan di masa depan, Putu Wijaya menawarkan sikap bahwa orang teater harus mengubah alam pikirannya

begitu mendekati pasar. Orang teater kini dan di masa depan harus meyakini bahwa mereka sekadar pedagang. Sebagai pedagang, orang teater harus tahu selera pasar. Oleh karena itu, pilihan terhadap mode, taktik, strategi, manajemen, kemasan, dan tampak luar dari sebuah kreasi teater, menjadi hal yang perlu sekali. Ketepatan saat, aktualitas, kemanfaatan, kaitan sosial, dan relevansinya dengan kehidupan, menjadi sangat penting di samping nilai artistik. Menurut Putu Wijaya, teater harus cerdas, licik, dan juga main politik (MTK, 1983: 460).

Putu Wijaya meramalkan bahwa teater modern Indonesia sedang menuju ke kuburan dan sekaligus ke pasar. Dua tempat inilah yang dalam pandangan prospektif Putu Wijaya merupakan tempat yang akan dituju oleh teater Indonesia di masa yang akan datang. Teater Indonesia di masa depan juga akan bergantung kepada kecenderungan pribadi manusianya. Menurut Putu Wijaya, zaman telah memasuki suasana banyak *dewa*. Yang bagus tidak lagi hanya Rendra, Teguh, atau Arifin. Kelahiran tokoh baru di dunia teater modern juga tidak sedikit (MTK, 1983: 463).

*Kuburan* sebagai analogi tradisi, di mata Putu Wijaya bukanlah tempat mati. Tradisi, di mana berbagai kesenian daerah bertumpu, ternyata tidak begitu mudah untuk mati. Kesenian daerah bahkan dapat bergerilya dan melakukan penetrasi ke kursi "seni nasional". Dampak dari penetrasi ini, bahwa apa yang disebut "kesenian nasional" perlahan mengabur, karena seluruh kakinya tercelup ke daerah, dibelit oleh akar kesenian tradisi. Di sisi lain, menurut Putu Wijaya, kesenian daerah sebenarnya tak hanya berupa kesenian. Seni daerah adalah tata nilai, bergerak paralel dengan adat, bahkan ritual keagamaan, menjadi harta kebanggaan yang menjelaskan identitas daerah (TB, 1994: 8).

Menurut penelaahan Putu Wijaya, "kuburan-kuburan seni daerah itu" bangkit sejak berdirinya Taman Ismail Marzuki (TIM) tahun 1968 di Jakarta. Ketika digelar di TIM, kesenian daerah bukannya ditolak, tapi bahkan dielu-elukan. Kesenian karena dianggap memberikan harga diri, memberikan identitas, menjadi inspirasi dan aspirasi kesenian nasional (TB, 1994: 9).

Menurut Putu Wijaya, tata nilai dalam kesenian daerah memiliki ruang yang berlapis-lapis. Di dalamnya tersimpan berbagai kebijakan, kemahiran, pengalaman, dan perenungan yang mendalam, juga ada konsep. Putu Wijaya meyakini bahwa bentuk dan estetika kesenian daerah ternyata sangat modern (TB, 1994: 9).

Pertemuan seni daerah dan seni nasional melahirkan sesuatu yang baru. Pertemuan estetika kesenian daerah kepada manusia Indonesia merupakan upaya meneruskan kehidupan spiritual seni tradisi ke dalam bentuk yang sesuai dengan masa kini. Dalam pandangan Putu Wijaya, kesenian baru ini tidak merupakan kolase, bukan merupakan tempelan, bukan sekadar pembaruan dari nilai lama, juga bukan pencantolan akar tradisi kepada segala kebaruannya. Ia adalah semuanya itu. Kebaruannya muncul karena praktek penerapan harmoni, yang di Bali dikenal dengan konsep *desa-kala-patra* (TB, 1994: 11).

Seni baru adalah sebuah pembebasan. Pembebasan itu menjadi referensi baru, menjadi sumber, dorongan dan akar bagi para seniman untuk mengembangkan kreasinya. Inilah yang disebut Putu Wijaya sebagai “Tradisi baru” (TB, 1994: 12). “Tradisi baru” adalah bagian pergeseran nilai dalam perkembangan seni daerah dan seni nasional. Pergeseran itu melahirkan sebuah peta kesenian baru yang dapat dipakai sebagai referensi untuk menilai kesenian Indonesia, yaitu seni Indonesia modern yang Indonesia.

Menurut Putu Wijaya, “tradisi baru” adalah produk yang lahir dari rimba perbedaan, yaitu dari dikotomi nasional dan daerah. “Tradisi baru” menghasilkan sikap batin yang lentur, menjadi harmoni, sekaligus senjata untuk mengatasi perbedaan. Kesenian daerah tidak lagi menjadi produk kelas dua, tetapi menjadi bagian yang sah dari kesenian Indonesia (TB, 1994: 13).

Selanjutnya Putu Wijaya mengidentifikasi sejumlah fungsi dari “tradisi baru” tersebut. Pertama, “tradisi baru” menjadi pembebasan bagi seni daerah, sekaligus seni nasional, dari dikotomi nasional-daerah. Kedua, menghapuskan ketegangan antara kesenian daerah (tradisi), kesenian nasional, dan kesenian mancanegara. Ketiga, memberikan peluang kepada interaksi antara budaya daerah sebagai proses pengembangan kebudayaan Indonesia. Keempat, menerima estetika sebagai sistem nilai yang selalu bergeser, bergerak, berkembang, dan berubah (TB, 1994: 13).

Dari identifikasi di atas, Putu Wijaya menawarkan cara pandang dalam memahami realitas seni Indonesia. Pertama, melihat “tradisi baru” sebagai sebuah peta yang hidup, bukan peta mati. Kedua, menerima kesenian Indonesia sebagai aset nasional yang produktif. Ketiga, memperlakukan kesenian sebagai aset jangka panjang untuk memberikan kebebasan yang pantas bagi para seniman Indonesia dalam berekspresi (TB, 1994: 15-16).

Dalam konteks seni teater modern, Putu Wijaya meyakini bahwa teater Indonesia memiliki jati diri sendiri, yaitu dengan cara menghidupkan jiwa-raga tradisi (BT, 2009: 1). Idiom-idiom baru yang dianggap modern dapat diapresiasi dengan baik, asal kemasannya “ramah”. Karena menurut Putu Wijaya, penonton di Indonesia menikmati pertunjukan tidak dengan logika tetapi rasa.

Putu Wijaya mengakui bahwa tradisi teater Indonesia sangat kaya dengan idiom. Salah satunya yang terpenting adalah idiom *goro-goro* (BT, 2009: 2). *Goro-goro* atau yang di Bali disebut *bebagrigan* atau *bebanyolan* adalah ruang untuk menyampaikan pesan, kesaksian, bahkan kritik-kritik atau kecaman-kecaman. Dalam kesempatan itu misi utama pertunjukan diutarakan secara blak-blakan. Di sisi lain, menurut Putu Wijaya, *goro-goro* juga sebuah jeda, saat penonton dipersilakan mengendurkan ketegangan, sedang pemain ditantang untuk memacu kreativitas dalam bentuk kelihaihan berimprovisasi (BT, 2009: 2).

Putu Wijaya melihat bahwa *goro-goro* adalah bentuk kearifan teater tradisi. Nilai hiburan di dalam *goro-goro* menunjukkan tekad untuk “nyambung” dan “berguna” bagi masyarakat; juga untuk memelihara kebebasan berpendapat di tengah perbedaan. Inilah semangat “*bhinneka tunggal ika*” yang diwariskan teater tradisi (BT, 2009: 3).

Sumbangan teater tradisi yang juga diadaptasi oleh teater modern adalah konsep dramaturgi wayang. Menurut Putu Wijaya, di dalam wayang, karakter-karakter sudah terbentuk dan selesai. Tidak ada perkembangan watak lagi. Yang berubah adalah versi cerita. Dalam dramaturgi wayang, pertunjukan bukan merupakan pengamatan psikologis pada perkembangan jiwa karakter, tetapi konflik-konflik besar tentang kebenaran, kepatutan, kelayakan, keadilan; yaitu isi pertunjukan yang menjadi masalah banyak orang (BT, 2009: 3).

Teater tradisi juga mengajarkan sikap moderat, yaitu dengan cara menerapkan pendekatan moral yang tidak hitam-putih. Dalam tradisi teater Calon Arang di Bali, Putu Wijaya menyaksikan ada tradisi menggantung persoalan. Kekuatan hitam dan putih bertikai sepanjang zaman. Kadang yang putih menang, kadang yang hitam, sesuai dengan *desa-kala-patra* (tempat-waktu-suasana) (BT, 2009: 3).

Perkembangan teater Indonesia telah menerima sumbangan inspiratif dari berbagai estetika teater tradisi. Di samping tradisi wayang dan *goro-*

*goro*, Putu Wijaya juga menyebutkan sumbangan Srimulat, dagelan Mataram, lenong, makyong, randai, mendu, ketoprak, tari Jawa, tari Minang, yang sejak berdirinya TIM, kembali diapresiasi dengan baik, sehingga jurang antara tontonan kota-daerah menjadi menipis dan akhirnya hilang. Terbawa oleh jiwa tradisi, pertunjukan drama di Indonesia tidak hanya lekat dengan tutur (sastra), tetapi pada semua cabang seni yang lain, seperti tari, seni rupa, seni suara, serta film (BT, 2009: 4-5).

Putu Wijaya melihat dua modus yang terjadi pada perkembangan teater Indonesia sekarang, yaitu menggali bentuk dan jiwa teater tradisi dan memantapkan pasar teater modern itu sendiri. Sejak berdirinya TIM, interaksi itu telah menghasilkan puncak-puncak karya teater modern Indonesia. Puncak-puncak itu diwakili oleh pementasan Bengkel Teater, Teater Kecil, Teater Populer, Studiklub Teater Bandung. Disusul kemudian oleh Teater Mandiri, Teater Koma, Teater Gandrik, Teater Payung Hitam, Teater Kubur, Teater Garasi. Sedang upaya memantapkan pasar teater dimulai sejak tahun 80-an oleh Teater Populer, dipacu oleh Bengkel Teater, dan Teater Koma (TMI, 2009: 6).

Teater modern Indonesia telah bertolak dari akar teaternya sendiri. Akar itu tumbuh sebagian lewat jiwa teater tradisi, sebagian dengan bentuk-bentuk, sebagian lagi dengan penggabungan keduanya. Teater modern Indonesia sudah hadir dalam forum nasional. Bahkan peta internasional pun sudah mulai mencatat, sebagai bukti bahwa teater modern Indonesia memiliki pasar dunia.

Bengkel Teater Rendra tampil di Festival New York. Karya-karya Arifin C. Noer diterjemahkan dan dipentaskan di mancanegara. Teater Koma diundang ke Tokyo. Teater Mandiri menjelajah Amerika, Jepang, Hongkong, Singapura, Taiwan, Korea, Mesir, Ceko, dan Bratislava. Teater Payung Hitam, Teater Gandrik dan Teater Garasi melawat ke Australia dan Amerika (TMI, 2009: 7).

Berdasarkan situasi di atas, Putu Wijaya menilai kehidupan teater eksperimental harus dapat berdampingan dengan kehidupan teater yang mapan. Teater yang menghibur harus dibarengi dengan kehadiran teater yang mengejar pembaruan-pembaruan. Sedang kegiatan teater modern Indonesia memusat di kota-kota besar, seperti Jakarta, Bandung, Yogya, Surabaya, Malang, Denpasar, Singaraja, Mataram, Lampung, Palembang, Medan, Padang, Pekanbaru, Banjarmasin, dan Makasar (TMI, 2009: 8).

Putu Wijaya juga mengamati peran penting lain dalam perkembangan teater modern, yaitu fungsi naskah drama. Berbagai teater tradisi tampil tanpa naskah. Adanya naskah tertulis menandai saat ketika teater mulai mengelompok pada sastra. Naskah ditulis sebagai rancangan atau cetak-biru pementasan (LI, 2009: 14).

Putu Wijaya mencatat perkembangan visi dalam penulisan naskah drama teater modern Indonesia. Awalnya naskah merupakan embrio, ide, gagasan, dan wawasan yang memerlukan sentuhan kreativitas untuk diwujudkan dalam tingkah, laku, gerak, bunyi serta situasi. Naskah ditulis dan dituntaskan sebelum versi petunjuknya dibuat. Dalam perkembangan berikutnya, naskah adalah inventarisasi, dokumentasi, rekonstruksi, atau verifikasi dan koreksi dari apa yang terjadi sesudah peristiwa pertunjukan. Cara ini dilakukan oleh Arifin C. Noer dan Putu Wijaya sendiri. Arifin C. Noer menulis naskah bersamaan dengan latihan. Sedang Putu Wijaya menulis naskah *Matahari yang Penghabisan* sesudah mementaskan monolog tersebut di Gedung BTN Yoga tahun 1966 (LI, 2009: 14).

Dengan melihat perkembangan cara penulisan naskah drama, Putu Wijaya membagi naskah drama teater modern Indonesia dalam tiga modus. Pertama, naskah drama sastra yang ditulis dalam format dan selera artistik karya sastra. Fungsi naskah untuk mengumpukan ide-ide sutradara; skrip buat para pemain untuk memainkan karakter-karakter; menghadirkan keindahan bahasa sastrawi, tetapi mengabaikan salah satu fungsinya sebagai pengalihan laku ke atas pentas (LI, 2009: 15).

Kedua, naskah lakon merupakan "esensi" (*essence*), bibit kemungkinan pementasan. Naskah merupakan bahan baku seorang sutradara atau awak pentas; tidak ada bimbingan atau petunjuk laku di dalamnya; karena itu bisa melahirkan berbagai interpretasi. Naskah lakon menuntun pengembangan imajinasi, dan terutama bermanfaat bagi yang telah memiliki pengalaman pentas sebelumnya. Naskah lakon akan keluar kandungan adegan-adegannya, situasi, suasana, irama, tenaga, dan pesonanya, yang bila diragakan baru terurai dan melimpah (LI, 2009: 15).

Model ketiga adalah bentuk naskah transformatif, yaitu naskah drama yang ditulis dalam format lain atau dapat ditulis kembali dalam genre berbeda. Hal ini dilakukan sejumlah penulis. Motinggo Boesye, menuliskan kembali naskah dramanya *Perempuan itu bernama Barabah, Malam Pengantin di Bukit Kera, Nyonya dan Nyonya* menjadi bentuk

novelet. Putu Wijaya menuliskan kembali naskah dramanya *Bila Malam Bertambah Malam* menjadi novel. Sedang penulis Singapura, Kuo Pau Kun, menulis karya monologinya *The Coffin is too Big for the Hole* dalam bentuk cerita pendek (LI, 2009: 16).

Penelaahan Putu Wijaya terhadap munculnya tiga cara penulisan naskah drama tersebut, menggambarkan proses migrasi teknik dan estetika yang dikembangkan oleh sejumlah penulis naskah drama. Perubahan naskah drama sastra menjadi naskah lakon, ditengarai Putu Wijaya sebagai pengaruh dari cara pemanggungan teater, yang perubahan signifikannya dimulai sejak tahun 70-an.

Menurut Putu Wijaya, TIM memulai tradisi efisien dan efektif dalam set dekor, tata lampu, kostum, dan pengadeganan. Dengan mempergunakan level-level, boks, dan tata lampu, kesulitan peralihan babak dapat di atasi dengan mudah. Kostum teater tidak lagi mengacu pada tradisi realis, sehingga lebih murah, lebih kreatif, lebih menawarkan banyak kemungkinan. Ini mendorong penulis naskah lebih bebas mengembangkan format pemanggungannya (LI, 2009: 16).

Di sisi lain, juga terlihat kecenderungan untuk memposisikan naskah bukan lagi sebagai persyaratan mutlak pementasan. Bengkel Teater Rendra mementaskan pertunjukan *Kasidah Barzanji* tanpa lebih dulu menuliskannya dalam bentuk naskah drama. Sedang Teater Mandiri pada tahun 1975-1976 membuat pementasan yang sama sekali tidak berdasarkan naskah, yaitu pertunjukan *Lho, Entah, dan Nol* (LI, 2009: 16).

Peteater-peteater muda di Jakarta, Bandung, Solo, Yogya, mendasarkan pementasannya dari puisi, cerpen, juga artikel atau esai untuk menjadi plot atau cerita. Naskah drama bukan satu-satunya sumber pementasan. Kecenderungan tersebut juga dipengaruhi oleh Sayembara Penulisan Naskah Drama, yang dilaksanakan oleh Dewan Kesenian Jakarta (DKJ). Sejak itu, format naskah drama terpentak dari idealisme sastra, karena lebih merupakan konsep-konsep pemanggungan sehingga sebagai karya tulis agak sulit dinikmati. Putu Wijaya menyatakan bahwa naskah drama Indonesia periode setelah TIM terbuang dari ranah sastra, tersimpan di Bank Naskah DKJ sebagai karya sastra "semu" (LI, 2009: 17).

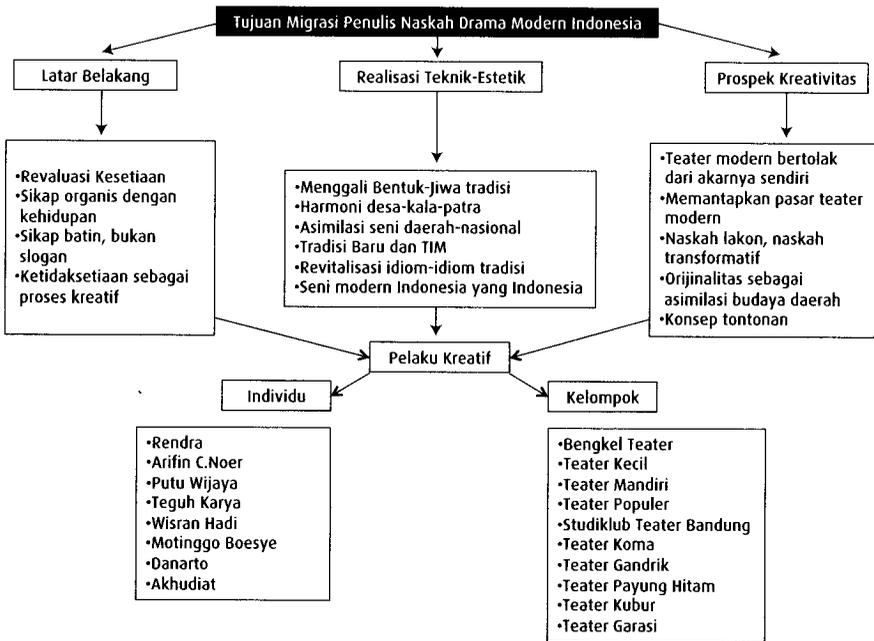
Penulisan naskah dalam teater Indonesia kontemporer lebih menuju pada sasaran pertunjukan. Penulis lakon tradisi baru menggali bentuk dan jiwa teater rakyat/tradisional menjadi wujud lain, tetapi kondisi dan

latar belakang penonton sebagai orang Indonesia tetap diperhitungkan. Dalam konteks ini, Putu Wijaya menilai bahwa para penulis itu merasa bebas mengemukakan unsur-unsur daerah sebagai kekuatan untuk menunjukkan orisinalitas pengarang. Arifin C. Noer tampil dengan latar belakang Cirebon; Akhudiat dengan ludruk dan kentrungan; Wisran Hadi dengan randai; Rendra dengan ketoprak, wayang yang terasa sangat Jawa; Teguh Karya mencari kreasi artistik ke Bali dan Batak (LI, 2009: 18).

Bentuk-bentuk translasi estetik tersebut telah memberi perkembangan pada wilayah seni pertunjukan. Idiom-idiom dari pertunjukan tradisi, baik struktur maupun kearifan lokalnya, telah membelokkan arah pertunjukan, bukan lagi sebagai sesuatu yang kaku, formal, resmi, tetapi sebagai tontonan. Tontonan itu membangun jalinan yang akrab antara penonton dan yang ditonton, menjadi peristiwa bersama (LI, 2009: 18-19).

Tujuan migrasi penulis naskah drama modern Indonesia dapat disimpulkan dalam skema di bawah ini:

GAMBAR 36. Skema Tujuan Migrasi Penulis Naskah drama Modern Indonesia



- ANALISIS EPISTEMIK

Analisis Epistemik adalah analisis terhadap perkembangan konsep, tema, dan substansi pertunjukan teater periode layar karya Putu Wijaya. Perkembangan konsep, tema, dan substansi pertunjukan teater periode layar dapat diidentifikasi melalui tiga gugus interpretasi, yaitu “pandangan-dunia” kreator, pembentukan pengetahuan, dan penemuan wacana. Tiga gugus interpretasi tersebut akan menjadi dasar untuk menggambarkan cara Putu Wijaya mewujudkan proses “menjadi” (*becoming*) sebagai seniman teater modern. Proses “menjadi” ini mencerminkan tanggung-jawab eksistensial-kulturalnya sebagai individu dalam posisi profesionalnya sebagai seniman.

- “PANDANGAN-DUNIA” KREATOR

Interpretasi terhadap “pandangan-dunia” kreator bertujuan untuk memahami konsep yang membentuk cara pandang Putu Wijaya terhadap realitas. Dalam konteks ini, realitas dapat mencakup realitas artistik karya dan di sisi lain realitas sosial di mana pengalaman artistik tersebut digali dan diwujudkan. Pandangan Putu Wijaya terhadap realitas diwakili oleh sebuah tulisannya, berjudul “Konsep Kepengarangan Saya” (1982), selanjutnya disebut KKS 1982. KKS terdapat dalam buku *Putu Wijaya Sang Teroris Mental* terbit tahun 2001.

Putu Wijaya menganalogikan kerja kreatifnya sebagai penulis bagaikan tindakan menggorok leher, leher sendiri atau leher siapa saja, tetapi tanpa menyakiti. Penggambaran analogis tersebut menjelaskan bahwa berkarya adalah upaya sulit, mengancam, tapi harus dilakukan. Hasilnya tidak berpretensi untuk memberi resep, atau menjadi pahlawan. Berkarya, menurut Putu Wijaya adalah untuk melihat begitu banyak alternatif (KKS, 1982: 250).

Karena tidak berpretensi memberi resep atau menjadi pahlawan, Putu Wijaya memilih anekdot sebagai dunia alternatif itu. Melalui anekdot, Putu Wijaya bisa memanfaatkan hal-hal lucu, remeh, aneh, kadang kala tak masuk akal. Dunia seperti itu diakui Putu Wijaya dapat digunakan untuk mengagetkan, menarik perhatian, mengganggu atau menteror. Tujuannya supaya orang berhenti sebentar, berpkir, dan ingat kembali bahwa dirinya adalah manusia, bukan alat, sistem atau aliran (KKS, 1982: 250).

Karya yang dihasilkan seniman, apakah itu berupa cerpen, novel, esai, resensi, drama, atau skenario tidak lebih penting dari apa yang kemudian terjadi dalam diri penikmat karya. Setiap penikmat karya akan memberikan tanggapan, kesan, reaksi, dan kesimpulan sendiri. Di sini, nampaknya Putu Wijaya menilai sama pentingnya antara kreasi dan resepsi.

Tujuan dan alat dalam proses berkarya juga harus berkesesuaian. Tujuan berkarya menurut Putu Wijaya adalah untuk mengingatkan kepada orang lain bahwa dia itu manusia; untuk mengembalikan harkat kemanusiaan si penerima kalau dirinya sudah menjadi barang. Sedang kandungan karya itu sendiri tidak boleh diarahkan untuk mengabdikan kepada suatu tirani pemikiran, ideologi, kepercayaan, bahkan juga agama (KKS, 1982: 251).

Alat dan media yang dipakai seniman, harus memenuhi persyaratan yang bisa menembus ruang dan waktu, dapat dipakai manusia segala zaman, segala tingkatan, dan segala paham. Alat juga tidak hanya mengandung satu kemungkinan. Media artistik harus diwujudkan menjadi muatan yang sesak bagai rimba, bagai Arjuna Sasrabahu dengan seribu muka, atau bagaikan bom (KKS, 1982: 252).

Putu Wijaya memilih strategi ketidakgambungan dalam menyampaikan maksud. Secara sadar pilihan atas judul, gaya, jalan cerita, latar, persoalan, dan tokoh-tokoh yang diciptakan Putu Wijaya, tidak dimaksudkan untuk mengikatkan diri pada satu sasaran. Di sisi lain, Putu Wijaya juga tidak menganggap berkarya sebagai bentuk kerja adiluhung. Menurutnya, tiba saatnya untuk berhenti memanjakan pengarang. Menggali dengan rasa khidmat, luhur, dan percaya akan menemukan setidaknya sebutir mutiara, harus dihentikan. Karya seni memiliki hak untuk menjadi apa adanya. Di mata Putu Wijaya, yang keliru adalah harapan yang terlalu banyak terhadap karya seni (KKS, 1982: 253).

Sikap realis diambil Putu Wijaya dalam memandang fungsi karya seni. Menurutnya, karya harus dikembalikan sebagai barang biasa. Tidak perlu diperlukan lewat sakralisasi, mistifikasi, atau idealisasi. Sejumlah karya diakuinya bisa memberikan pengalaman, penyegaran, memiliki relevansi yang hebat dengan kehidupan dan zaman. Tetapi semua potensi karya tersebut membutuhkan manusia pembaca/reseptor untuk mempergunakannya (KKS, 1982: 253).

Pembaca/reseptor harus kembali sebagai manusia, lengkap dengan pikiran, perasaan, dan kepribadiannya. Bukan karya yang dihidup-hidupkan, tetapi manusia pembacanya. Pembaca harus mampu menyentuh karya, menerimanya secara utuh, menyaringnya, melanjutkan proses resepsi itu untuk menghidupkan karya itu sekali lagi. Putu Wijaya yakin bahwa sebuah karya lahir menjadi karya baru pada setiap orang. Pembaca menjadi bagian dari karya, menghasilkan yang berguna, dan bisa menjadi motivasi untuk sebuah tindakan konkret (KKS, 1982: 254).

Pertanyaan apakah karya seni mampu mengubah atau mempengaruhi masyarakat atau apakah karya seni memiliki peran untuk perubahan sosial, menjadi tidak penting. Pertanyaan yang mesti diajukan dari perspektif reseptor, "Apakah masyarakat sudah dapat memanfaatkan karya seni?"

Putu Wijaya meyakini bahwa pembaca kreatif bisa melihat tambang emas dalam suatu karya. Tetapi semua karya membutuhkan partisipasi pemanfaatannya oleh pembaca. Pengkelasan terhadap karya seni akan terbentuk setelah melalui perjalanan panjang. Hal tersebut didukung oleh sejumlah indikator yang disebutkan Putu Wijaya, yaitu apakah arah pembaca dalam memanfaatkan karya; apakah arah itu menyangkut kepentingan orang banyak, dan apakah kepentingan itu dibutuhkan pada masa hidup manusia (KKS, 1982: 255).

Dalam konteks pemanfaatan karya seni, Putu Wijaya menolak bentuk pemanfaatan yang tendensius. Kalau hal demikian terjadi, usaha memanfaatkan karya seni akan sampai pada saat yang berbahaya, yaitu manakala pemanfaatan itu sudah di luar batas kemampuan karya seni itu sendiri. Hiperkontekstualisasi teks adalah sebuah eksploitasi. Putu Wijaya lebih setuju pada pembacaan dalam kerangka produktif, bukan eksploitatif. Dalam pembacaan produktif, pembaca sudah melahirkan karya yang lain, sebuah karya reseptif. Secara historis, karya reseptif itu memiliki kaitan dengan teks primernya, tetapi secara intrinsik sudah terlepas sama sekali. Hal demikian menunjukkan bahwa karya seni menjadi bagian dari mata-rantai yang telah menciptakan sesuatu (KKS, 1982: 256).

Putu Wijaya menjelaskan bahwa dunia artistik adalah dunia yang selalu berada dalam situasi terdesak. Memilih tokoh, lokasi, jalan cerita, tema, digambarkan Putu Wijaya seperti upaya menyabet barang dalam keadaan terdesak. Seniman harus dapat memegang apa yang kebetulan

ada disekitar kita. Yang terpenting bukan *apa* yang dipergunakan, tetapi bagaimana *cara* seniman mempergunakannya. Diperlukan ketepatan dan kejituan memegang, sehingga yang klise, yang sepele, bisa menjadi hebat dan ampuh, dalam pengucapan estetik seniman.

Menurut Putu Wijaya, mengubah yang klise menjadi ampuh, bisa dilakukan jika seniman memiliki mikroskop estetik, yang bisa digunakan seniman di mana-mana. Mikroskop itu harus dicangkok, bukan untuk jadi milik sehari-hari, bukan untuk jadi asesoris elit, bukan jadi keterampilan umum, juga bukan untuk jadi sekadar kecerdasan. Mikroskop estetik harus jadi naluri seniman (KKS, 1982: 256).

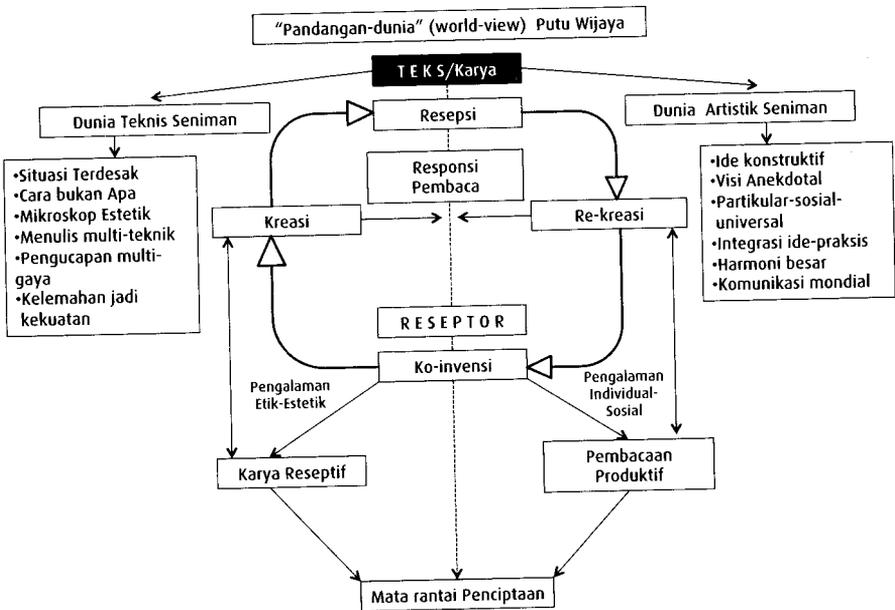
Putu Wijaya mengakui, dengan menggunakan mikroskop estetik sebagai naluri, sebagai seniman dirinya bisa belajar dari pedagang, tengkulak, tukang tadah, tukang copet, pembual, politikus, pencuri, perampok, teroris, diktator, orator, tiran, dan badut. Jejak dari pengalaman belajar itu menghasilkan multi-teknik dalam menyampaikan gagasan. Gagasan bisa ditampilkan lewat gaya membadut, menipu, main *goblog-goblogan*, mabok, edan, dan menteror orang lain (KKS, 1982: 257).

Pandangan Putu Wijaya tentang ide menggambarkan sikap moderat dan terbuka. Menurutnya, ide seperti zat yang terkatung-katung di udara, menempel di mana-mana, pada siapa saja, pada apa saja dan kapan saja. Ide itu kadang tak teraba, tak tergapai, tetapi terus ada. Visi Putu Wijaya tentang ide bersifat konstruktif. Menurutnya, ide itu mestinya bisa ditempel atau menempeli manusia untuk berkumpul menjadi satu monumen besar; suatu harmoni besar yang menyebabkan semua makhluk bisa berkomunikasi satu sama lain (KKS, 1982: 257).

Kegagalan adalah potensi yang terus terbuka dalam berkarya. Untuk menghindari kegagalan, Putu Wijaya memilih bekerja semaksimal mungkin berdasarkan kekuatan dan kelemahan. Putu Wijaya percaya kelemahan bisa disulap menjadi kekuatan. Dalam dunia teknis yang selalu berada dalam situasi terdesak, Putu Wijaya memilih bekerja secara total. Sikap total-yang kelak dinyatakan melalui sikap "bertolak dari yang ada"-mengubah peristiwa bekerja jadi heroik, berkobar-kobar, menyerupai pertempuran, revolusi, atau perang dalam diri. Melahirkan karya dianalogikan Putu Wijaya sebagai peristiwa melahirkan bayi, peristiwa yang gegap-gempita, berdarah-darah, tetapi tetap berlangsung secara diam-diam, tanpa etalase bagi orang lain (KKS, 1982: 258).

"Pandangan-dunia" Putu Wijaya sebagai kreator dapat disimpulkan melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 37. Skema "Pandangan-dunia" (world-view) Putu Wijaya



... PEMBENTUKAN PENGETAHUAN

Interpretasi terhadap proses pembentukan pengetahuan yang mengiringi proses berkarya Putu Wijaya bertujuan untuk memahami latar belakang pengembangan konsep seni yang diterapkan senimannya. Latar belakang pengembangan konsep seni ini berkaitan dengan sikap pengarang terhadap modal budaya (tradisi) dan bagaimana tradisi dapat diberi arti dalam konteks kekinian. Pengembangan konsep seni Putu Wijaya diwakili oleh dua tulisannya, berjudul "Tradisi di atas Tradisi" (1992) dan "Seni Kontemporer" (1995), selanjutnya ditulis TdT 1992 dan SK 1995. TdT 1992 dan SK 1995 terdapat dalam buku kumpulan esai *NgEH* terbit tahun 1997.

Menurut Putu Wijaya, tradisi adalah upaya dari seseorang atau kelompok, untuk menjawab berbagai tantangan kehidupan. Tantangan itu melibatkan hubungan manusia di dalam masyarakat, hubungan

manusia dengan lingkungannya, serta hubungan manusia secara spiritual dengan Tuhan.

Tradisi tidak hanya berbentuk pola-pola, tapi juga mengandung dasar-dasar kejiwaan, pertimbangan dan akal yang mengacu pada ideal atau pencapaian kultural tertentu. Bentuk-bentuk tradisi harus dipahami sebagai sebuah pencapaian budaya yang menolong masyarakat atau individu untuk menjawab berbagai tantangan atau persoalan kehidupan pada masanya (TdT, 1992: 96).

Putu Wijaya menegaskan, sikap terhadap tradisi dapat ditunjukkan melalui sejumlah respon, yaitu mewarisi, menerima, meneruskan, melestarikan, mengabadikan, mengembangkan, mempertimbangkan, memperbaiki, mengoreksi, menolak, mengingkari, atau bahkan membasmi. Tetapi tradisi harus dipahami sebagai integrasi bentuk dan jiwa. Putu melihat, yang biasa terjadi justru tindakan memisahkan antara bentuk dan jiwa tradisi (TdT, 1992: 96).

Selanjutnya Putu Wijaya menyatakan bahwa jiwa tradisi jauh lebih penting dari bentuk-bentuk tradisi. Meskipun untuk menemukan jiwa tradisi kita sering mendapat petunjuk dari bentuk-bentuknya. Jiwa tradisi itu, menurut Putu Wijaya, harus dipisahkan dari asesoris-asesoris, ornamen-ornamen yang dapat menyesatkan kita dalam menemukan hakikatnya. Karena itu, tradisi harus diusut sampai ke hulu, sampai ke akar-akarnya (TdT, 1992: 97).

Dalam pandangan Putu Wijaya, cara sebuah tradisi menolong manusia bisa bermacam-macam. Tradisi bisa memberikan kidung kehidupan, sehingga dapat membantu manusia bertahan dalam kegetiran. Ada tradisi yang memberikan disiplin, sehingga manusia menjadi tertib, militan, fanatik, setia di kubunya, tak tergiur oleh berbagai bujuk-rayu. Ada tradisi yang menolong manusia dengan cara mengganggunya; menuntut manusia untuk terjaga dan awas. Oleh karena itu, manusia harus berusaha mengerti sandi-sandi tradisi (TdT, 1992: 98).

Secara tegas Putu Wijaya membedakan tradisi dengan kebiasaan. Dalam tradisi ada faktor ritual, seremonial, prosesi, yang dilakukan dalam kurun waktu yang lama. Sedang kebiasaan lebih tepat dikatakan sebagai tradisi seorang individu. Yang lebih dominan dalam kebiasaan adalah masalah kesenangan dan kemudahan pribadi. Tetapi menurut Putu Wijaya, kebiasaan-kebiasaan dapat menjadi penemuan-penemuan manusia; menjadi monumental sebagai sebuah upaya kehidupan. Pada

saat itulah, kebiasaan berubah menjadi tradisi (TdT, 1992: 98-99).

Tradisi dapat berubah menjadi kebiasaan. Kebiasaan dapat menjadi tradisi. Menurut Putu Wijaya, inilah dialektika yang terjadi dalam kebudayaan. Tradisi berubah menjadi kebiasaan, kalau masyarakat memperlakukan tradisi itu sebagai barang mati. Artinya, melaksanakan tradisi hanya terbatas pada bentuk-bentuknya. Tradisi yang menjadi kebiasaan hanya akan bertengger sebagai bentuk *baheula* dalam kehidupan kontemporer (TdT, 1992: 98).

Kebiasaan yang dianggap sebagai tradisi adalah tindakan salah kaprah. Sesuatu yang menghasilkan kesenangan-kesenangan oleh sejumlah kecil manusia, dilembagakan, dan dicoba ditiru oleh kelompok manusia yang lebih besar. Seringkali hal demikian tidak menghasilkan kesenangan yang sama pada pengabdian tradisi yang sesungguhnya. Dalam hal ini, Putu Wijaya menolak pelaksanaan tradisi yang cuma mengedepankan bentuk-bentuk kebiasaan belaka. Tradisi yang tak lebih dari kebiasaan harus ditolak (TdT, 1992: 99).

Putu Wijaya meyakini bahwa tradisi adalah siklus evolusi. Tradisi itu berulang tetapi ia tidak mati. Tradisi itu hidup, bernafas, dan berkembang. Manifestasi primordial tradisi di satu sisi menuntut untuk disimak, tetapi di sisi lain sebagai sebuah proses budaya, tradisi selalu mengalami penyesuaian-penyesuaian. Penyesuaian bisa berupa adaptasi, bisa juga sebuah konfrontasi. Dengan alasan tersebut, Putu Wijaya memandang perlu untuk menyentuhkan tradisi itu kepada orang-orang baru. Konfrontasi terhadap tradisi akan menghasilkan sesuatu yang baru: sebuah tradisi baru (TdT, 1992: 99).

Tradisi baru adalah tradisi yang lama tetapi baru. Bisa juga tradisi baru akan tetapi sebetulnya yang lama. Dengan kalimat itu Putu Wijaya ingin membedakan dan sekaligus memadankan antara esensi dan realisasi; antara substansi dan manifestasi; atau antara konvensional dan kontemporer. Tradisi di atas tradisi bertumpuk-tumpuk seperti piramid (TdT, 1992: 100). Inilah gambaran perkembangan yang diyakini Putu Wijaya. Mata rantai pertumbuhan tradisi merupakan sebuah peregang nilai-nilai dari konvensional ke kontemporerisasi.

Putu Wijaya menolak dikotomi antara tradisional dan kontemporer. Kategorisasi yang bersifat hitam-putih itu, menurut Putu Wijaya merupakan implikasi dari modernisasi. Modernisasi memisahkan rasa dengan pikiran; menguasai alam dengan logika dan teknologi; mengaplikasikan matematika

pada segala sektor kehidupan untuk memenangkan masa depan umat manusia (SK, 1995: 22).

Dominasi modernisasi menurut Putu Wijaya menghasilkan satu keseragaman berpikir; pemujaan kepada kerangka-kerangka intelektual. Modernisasi meyakini tidak ada fenomena yang tidak bisa dikenali; tidak ada yang tidak bisa dianalisa. Semua gejala bisa dilacak dengan struktur berpikir rasional. Rasionalitas yang membunuh keanekaragaman.

Putu Wijaya menolak kekerasan rasionalitas yang menyeragamkan. Tradisi Baru yang dibayangkannya adalah kemampuan untuk melihat kemungkinan baru. Tapi cara menemukan kemungkinan baru itu harus didahului oleh pembebasan kesadaran dari kontrak-kontrak penilaian yang cenderung mengarah pada dehumanisasi atau dekadensi (SK, 1995: 23).

Visi seni kontemporer Putu Wijaya, yang menjadi basis bagi tradisi baru, adalah tata nilai seni kontemporer yang membebaskan dari kemacetan satu versi nilai. Menjadi kontemporer adalah melakukan revaluasi, mengikuti nafas waktu, dan ruang; terus tumbuh, untuk menjadi lebih lentur, lebih menghayati; ikut bergulir untuk melahirkan variasi bentuk bagi pengejawantahan isi pengalaman (SK, 1995: 23).

Menjadi kontemporer adalah upaya mengaktualisasi diri, yang ditempuh dengan berbagai cara. Aktualisasi diri itu tergantung dari *desa-kala-patra*; tergantung dari bibit-bebet-bobot; tergantung dari watak-perilaku-lingkungan; tergantung pada peradaban dan pendidikan, serta tergantung dari *dharma* individu dan kelompok (SK, 1995: 23).

Kesenian kontemporer adalah ekspresi dari tata nilai baru. Di dalamnya mengandung arti, misi, gebrakan untuk membebaskan diri dari kungkungan waktu, tempat, dan situasi. Seni kontemporer mencerminkan cita-cita pembebasan. Wujudnya adalah eksperimen, pencarian idiom, bahasa pengucapan yang segar sekaligus dengan memberikan nuansa baru terhadap seni tradisi agar dapat bersentuhan dengan manusia-manusia masa kini; menghadirkan pengalaman spiritual yang aktual (SK, 1995: 24).

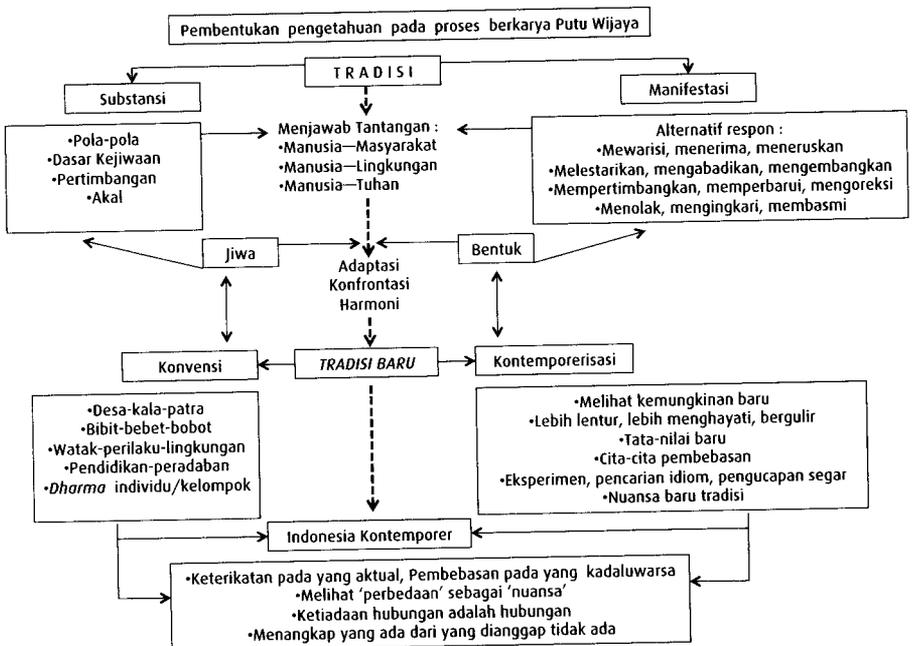
Seni kontemporer memerlukan cara berpikir baru; cara memberi kesaksian yang baru; cara berekspresi baru untuk mengutarakan kebenaran-kebenaran yang terus tumbuh. Untuk itu diperlukan bahasa baru untuk mengucapkan kenyataan yang terus bergerak.

Putu Wijaya menegaskan kembali bahwa *desa-kala-patra* adalah konsep yang mendasari seluruh konsep kontemporer, termasuk konsep kesenian Indonesia kontemporer. *Desa-kala-patra* adalah keterikatan pada yang aktual, sekaligus pembebasan pada yang kadaluwarsa. Prinsip ini menuntut pengubahan cara melihat "perbedaan" lebih sebagai "nuansa". Tidak adanya persamaan dalam bentuk-bentuk akan mempertemukan yang saling kontra itu secara spiritual. Ketiadaan hubungan adalah juga hubungan. Itulah cara berpikir konsep kontemporer yang ditawarkan Putu Wijaya (SK, 1995: 25)

Putu Wijaya meyakini bahwa tak pernah ada pertentangan antara hitam dan putih. Tak pernah ada konfrontasi antara baik dan buruk. Yang ada adalah kealpaan kita untuk mengakui keberadaan nuansa-nuansa. Kealpaan itu adalah keterbatasan kita untuk menangkap yang ada, dari sesuatu yang selalu dianggap tidak ada. Menurut Putu Wijaya, kita tidak boleh melakukan kesalahanprah dalam membuat peta yang akan terus bergerak (SK, 1995: 26)

Latar belakang pembentukan pengetahuan pada proses berkarya Putu Wijaya dapat disimpulkan melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 38. Skema Pembentukan Pengetahuan Proses Berkarya Putu Wijaya



Penemuan wacana bagi seorang seniman berkaitan dengan tujuan untuk memperoleh dasar-dasar rasionalitas yang membangun konsep seninya. Rasionalitas itu dilatarbelakangi oleh pengalaman personal seniman yang merupakan refleksi dari kesadaran biografisnya sendiri.

Interpretasi terhadap penemuan wacana, diidentifikasi dari lima tulisan Putu Wijaya, yaitu "Ada Tapi Tak Ada" (1992), "Logika Dongeng" (1995), "Dongeng" (1996), "Jeprut" (1996) dan "Saya ini Cuma Badut Biasa" (1990). Lima buah tulisan itu selanjutnya ditulis AttA 1992, LD 1995, Dng 1995, Jpt 1996 dan SBB 1990. AttA 1992, LD 1995, Dng 1996, Jpt 1996 terdapat dalam buku kumpulan esai *NgEH* terbit tahun 1997; SBB 1990 terdapat dalam buku *Sang Teroris Mental* terbit tahun 2001.

Wacana seni Putu Wijaya memprioritaskan konsep harmoni. Tetapi harmoni dianggap mustahil, bila dihadapkan pada realitas yang tak sama, bertentangan bahkan saling bertolak belakang. Harmoni dianggap persenyawaan semu, bersifat sementara dan goyah, berisi kebohongan dan kepalsuan, sebelum akhirnya amburadul menjadi kepingan-kepingan (AttA, 1992: 88).

Demikian juga halnya dengan ide persatuan, perdamaian, kerukunan, lebih merupakan mimpi di dalam rimba perbedaan, atau hanya pelarian dari orang-orang idealis yang hidup di dunia utopia. Akan tetapi Putu Wijaya menyakini bahwa harmoni, perdamaian, kerukunan, persaudaraan adalah hal-hal positif yang sudah menolong kita untuk berkomunikasi dengan kehidupan, alam, dunia, dan manusia lainnya, melalui cara yang lebih damai, adil, dan bermoral (AttA, 1992: 89).

Putu Wijaya mengakui bahwa persatuan bersifat sementara. Tapi kesementaraan itu bukan kebohongan. Karena tujuan persatuan tidak untuk meniadakan perbedaan-perbedaan, tidak untuk meluruhkan, menyusutkan, mengikis, dan mencuri keutuhan, kita wajib menghargai persatuan meskipun sifatnya sementara (AttA, 1992: 89).

Putu Wijaya menyatakan bahwa ada suatu masa, orang bisa merasakan harmoni bersama. Itu ditandai dengan keberhasilan merendam segala perbedaan untuk sementara. Jadi mimpi tentang harmoni itu bukan sesuatu yang tidak ada. Meskipun tidak selalu ada atau meskipun tidak pernah benar-benar ada. Dalam pandangan Putu Wijaya, esensi harmoni adalah "ada tapi tak ada" (AttA, 1992: 90).

Wacana seni Putu Wijaya dibangun dari konsep “ada tapi tak ada”. Inilah bentuk epistemologi dualistik. Di dalam realitas, selalu ada pergeseran substansi yang terus menerus seperti kosong tetapi penuh-penuh tetapi kosong, tidak tetapi ya-ya tetapi tidak, bersama tapi sendiri-sendiri tetapi bersama, perang tetapi damai-damai tetapi perang, miskin tetapi kaya-kaya tetapi miskin (AttA, 1992: 90).

Diakui Putu Wijaya, bahwa formula “ada tapi tak ada” diterapkannya dalam praktik penulisan cerita pendek, novel, esai, drama, skenario, pementasan teater, dan film. Menurut Putu Wijaya, formula inilah yang telah menolongnya mampu berekspresi di tengah rimba perbedaan (etnik, adat-istiadat, agama, kepercayaan, keyakinan politik, pendidikan, status sosial, ekonomi, panutan hidup), untuk mampu merespon secara produktif berbagai keterbatasan seperti tabu, larangan, aturan, himbauan, dan sensor (AttA, 1992: 91).

Untuk mewujudkan formula “ada tapi tak ada” itu, Putu Wijaya menemukan keunggulan dongeng sebagai basis artikulasi bagi ekspresi karya seninya. Basis artikulasi itu berasal dari pengalaman mendengarkan dongeng yang dituturkan neneknya. Menurut Putu Wijaya, dongeng bersifat “ramah” dan “mudah dimamah”. Dongeng tidak mensyaratkan referensi apa-apa, hanya membiarkan pendengarnya hanyut ke dalam alirannya (Dng, 1996: 254).

Dongeng mampu mengobarkan berbagai asosiasi. Cerita dongeng semacam petualangan imajinasi kembali ke alam bebas. Menurut Putu Wijaya, dongeng adalah hasrat untuk mengada (Dng, 1996: 255). Dalam keleluasaan dongeng, seniman memperoleh kesempatan menjadi pemberontak dalam kisah-kisahnyanya. Putu Wijaya mengakui bahwa di dalam cerita-ceritanya selalu ada unsur pembangkangan, pemberontakan, keliaran, dan *keedhanan*. Tetapi tujuan pemberontakan dalam cerita-cerita Putu Wijaya bukan untuk menampilkan perang frontal, tetapi taktik untuk memberikan “pukulan rahasia” karena harmoni harus selalu dijaga (Dng, 1996: 255).

Menurut Putu Wijaya, neneknyalah yang telah mengantarnya menjadi pemberontak yang santun. Pemberontak yang santun itu ibarat maling yang lihai, liar, *edhan*, tapi tak pernah berniat menghancurkan harmoni karena targetnya justru untuk mempertahankan harmoni. Dari posisi ini, Putu Wijaya menemukan dogma keseniannya, yaitu “Bertolak dari yang Ada, guna menciptakan ‘Teror Mental’ ” (Dng, 1996: 256).

Melalui dongeng-dongeng yang dituturkan neneknya, Putu Wijaya merasa diberikan jurus-jurus hidup dan untuk mengambil posisi yang amat bebas dalam mengambil sikap. Dongeng tidak melakukan indoktrinasi. Dongeng telah memberikan realitas yang lebih luas, yaitu dunia fantasi. Menurut Putu Wijaya, fantasi adalah tambang makna, nilai-nilai yang tumbuh di antara sisipan dan titipan moral (Dng, 1996: 256).

Di dalam dongeng, cerita kemudian tidak penting. Yang paling utama adalah manfaatnya kepada jasmani dan pengalaman spiritual. Oleh karena itu, di dalam karya seninya, Putu Wijaya tidak meletakkan cerita sebagai primadona. Menurut Putu Wijaya, bukan cerita, tetapi bagaimana menceritakan cerita itu yang paling penting. Dongeng adalah akrobat yang mengarahkan kepengarangan Putu Wijaya menjadi proses jumpalitan batin, olahraga batin, silat batin, perang batin, pembunuhan batin. Semua itu diikat dalam satu kata: "teror mental", yaitu pengembaraan spiritual seniman yang juga harus menghasilkan pengembaraan spiritual pada para pembaca (Dng, 1996: 257).

Cerita hanya sebuah jembatan. Yang aktif, yang berkembang, yang bergerak adalah pendengarnya. Pendengar bergerak ke arah pengembaraan imajinasi yang tiada batasnya. Sebagai seorang Bali, Putu Wijaya merasa tidak sulit menerima logika dongeng. Menurut Putu Wijaya, orang Bali sudah terbiasa menerima pengalaman dengan pendekatan *desa-kala-patra* atau "tempat-waktu-suasana". Cerita yang sama menjadi baru ketika diceritakan pada saat yang lain karena *desa-kala-patra*-nya sudah lain (Dng, 1996: 258).

Menurut Putu Wijaya, cerita yang efektif adalah cerita yang harus memberikan sentuhan. Menyentuh hal-hal yang paling dasar, yang paling primitif, sehingga cerita itu mampu bicara kepada semua orang. Yang pertama disentuh adalah tubuhnya, kemudian rasanya. Itu sebabnya, Putu Wijaya selalu bercerita dengan kaitan tubuh, lalu rasa. Cerita-cerita yang ditulis Putu Wijaya, diakuinya berhubungan dengan gejala-gejala fisik tubuh, yang kemudian dikaitkan dengan perasaan-perasaan dasar manusia, seperti benci, marah, cinta, cemburu, khianat, munafik, dan sebagainya (Dng, 1996: 259).

Putu Wijaya meyakini bahwa cerita adalah milik kita yang menceritakannya. Cerita bukan tujuan dan tak pernah menjadi tujuan. Cerita hanyalah sebuah alat untuk menyampaikan pikiran dan perasaan kita. Pandangan terbaik terhadap cerita adalah tidak menganggap cerita

sebagai dogma yang suci. Karena selalu memainkan efek dualistik antara “ada tetapi tidak ada”, cerita adalah kebimbangan. Menurut Putu Wijaya, kebimbangan itulah yang suci. Kebimbangan selalu mendorong keinginan untuk mencari dan menemukan makna. Makna itulah bagi Putu Wijaya, di atas segala-galanya (Dng, 1996: 260).

Hakikat dongeng adalah memainkan kekeluasaan. Keleluasaan berpikir yang keluar dari hukum logika itu, menurut Putu Wijaya, tampak dari anekdot-anekdot sehari-hari. Anekdote seperti suasana percakapan di warung kopi, selalu menampilkan kreativitas tuturan yang jauh dari ukuran tata bahasa, juga jauh dari hukum-hukum kalimat. Kata-kata lebih sebagai efek bunyi yang menolong membuka pengertian dan menyentuh perasaan. Dan anekdot, tempatnya bukan dalam salon (LD, 1995: 242).

Putu Wijaya meyakini bahwa sastra dan seni masa depan harus ditandai dengan munculnya pembaruan, penyegaran, eksperimen, dan penggalian pada tradisi. Putu Wijaya melihat mantera dan dongeng dapat dilihat sebagai ibu bagi gejala pembaruan itu. Logika mantera dan logika dongeng tidak mencari hubungan sebab akibat. Keindahannya terletak pada sudut memandangnya, cara menampilkannya dengan ketepatan membidik dan memaparkan masalahnya (LD, 1995: 244).

Putu Wijaya mengakui bahwa dirinya menjadi “teroris” ketika menulis. Konsep berkesenian Putu Wijaya adalah “teror mental yang dibungkus anekdot”. Bom-bom anekdot itu diyakini Putu Wijaya mampu menggigit batin, mendongkel pikiran yang macet, membuka alternatif, mempertanyakan, dan memberikan pekerjaan rumah (SBB, 1990: 227).

Putu Wijaya menyatakan dua alasan, yang mendasari konsep berkeseniannya, sebagai “teroris mental”. Pertama, menurutnya dia hidup dalam masyarakat “budaya-menelan”; masyarakat berjiwa budak, menelan saja, dan *manut-manut* sebagai akibat kolonialisme dan feodalisme. Oleh karena itu, Putu Wijaya merasa harus membuat kesenian yang harus dikunyah, sebelum ditelan. Tetapi Wijaya menghindari cara berkesenian seorang empu, yang dianggapnya mencekoki.

Kedua, karena Putu Wijaya hidup dalam masyarakat majemuk. Perbedaan tingkat pendidikan, sosial ekonomi, tradisi, agama, ideologi, latar etnik, dan kepentingan yang tidak sama hadir berbarengan. Oleh karena itu, Putu Wijaya memerlukan jembatan yang pas di arena kemajemukan itu. Putu Wijaya tidak memilih konfrontasi, tapi kompromi,

karena target seninya adalah menjaga harmoni. Lelucon dan “kekaburan” lalu menjadi strategi kebudayaan dalam praktik berkeseniannya (SBB, 1990: 228).

Dalam menulis, Putu Wijaya sering melakukan pembelokan tiba-tiba, dan dengan sengaja membenturkan diri keluar dari rencana sebelumnya. Hasilnya, tulisan itu terasa amat asing dan hal itu diyakininya sebagai hasil terobosan pikiran. Wijaya meyakini bahwa tulisan memiliki nyawa, di luar kekuasaan penulisnya (SBB, 1990: 236).

Dengan strategi pembelokan yang disadari, Putu Wijaya menulis sesuatu yang terapung. Hal demikian dirasakannya cocok dengan konsep *desa-kala-patra*, agar tulisan dapat ditarik ke garis yang paling universal. Menembus *desa-kala-patra* artinya menjadi kosong, memasuki keadaan tanda koma, tanpa titik. Ketika ada pembaca yang menyentuh karya itu, barulah karya menjadi selesai. Sebuah karya memerlukan sentuhan *desa-kala-patra* dari siapa saja untuk membuatnya selesai. Dan itulah ukuran bagi cerita yang baik, yaitu yang dapat memberikan pengalaman spiritual, dan sekaligus komunikatif sesuai dengan *desa-kala-patra* (SBB, 1990: 239).

Pada sisi lain, Putu Wijaya justru menyukai pembatasan. Menurut Putu Wijaya, pembatasan bisa memancing dirinya untuk menjadi lebih kreatif lagi. Menulis bukan pekerjaan yang menyenangkan. Kejujuran saja tidak cukup. Kelihaihan lebih penting. Oleh karena itu, sebagai seniman, Putu Wijaya berguru pada kelihaihan bandit, tukang copet, penipu, poklitikus, pengacara, teroris, alim ulama, dan sebagainya (SBB, 1990: 241).

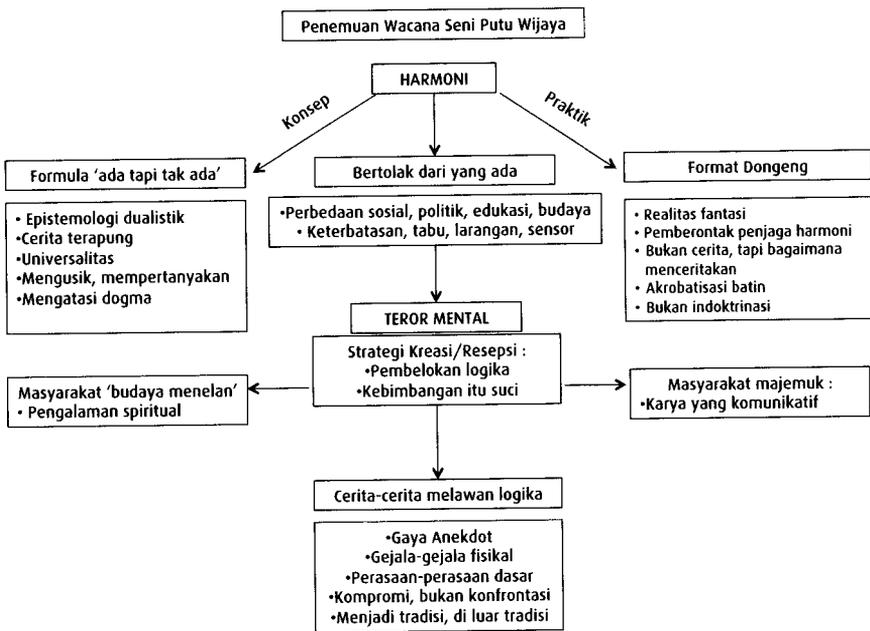
Putu Wijaya menolak ide segmentasi posisi. Menurutnya, manusia tidak hanya bagian dari satu kehidupan politik. Dirinya menyatakan berontak dari tirani pikiran semacam itu. Itu sebabnya, tokoh-tokoh dalam karya Putu Wijaya tidak punya ideologi. Menulis dengan format dongeng, Putu Wijaya mempersoalkan manusia lewat hal-hal dasar yang dimiliki dan dialami setiap orang seperti kawin, cerai, bepergian, bertamu, lahir, pikun, bingung, mati, bahagia, seks, dan sebagainya (SSB, 1990: 242).

Putu Wijaya mengakui bahwa dirinya hanya seorang badut biasa. Kalaupun cerita-ceritanya kemudian melahirkan kupasan-kupasan politik, filosofis, sosial, itu karena keluasaan referensi yang digunakan pembaca karyanya. Putu Wijaya menyatakan sangat menghormati tradisi, tetapi menolak menjadi bagian dari tradisi apapun. Karena itu, lewat karya

seninya, Putu Wijaya ingin bicara dengan manusia, bukan dengan dewa, raja, robot, binatang, atau mayat (SBB, 1990: 244).

Hal-hal prinsipil yang membangun wacana seni Putu Wijaya sebagai dasar-dasar rasionalitas yang membentuk konsep seninya, dapat disimpulkan melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 39. Skema Penemuan Wacana dan Dasar Rasionalitas Seni Putu Wijaya

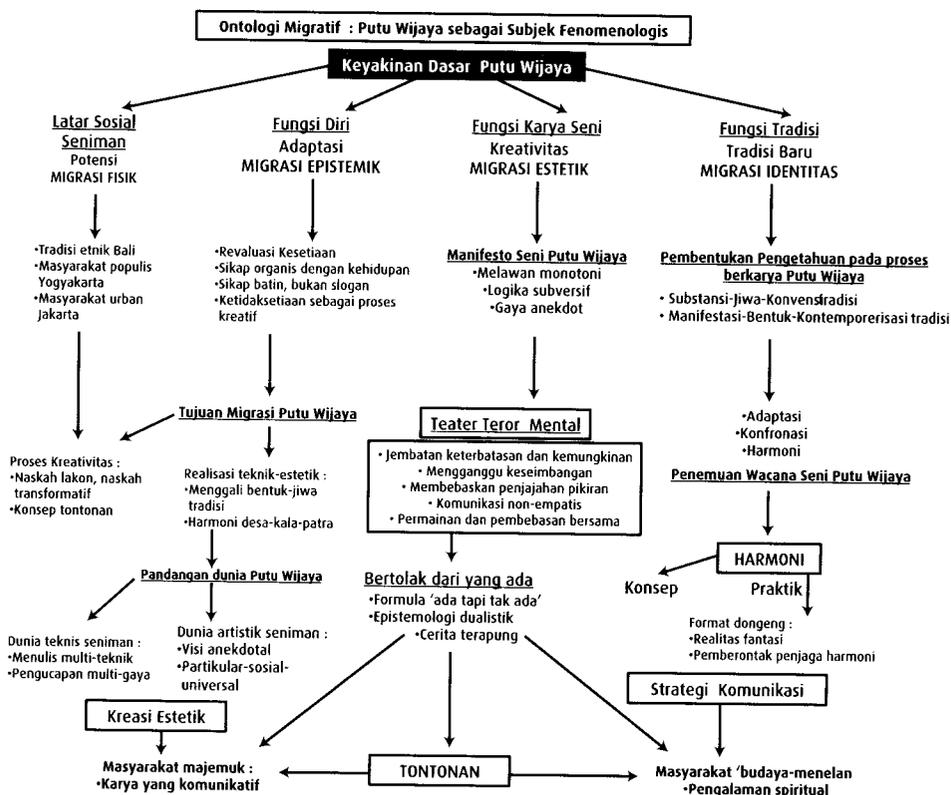


Analisis ontologi adalah analisis terhadap keyakinan metafisik seniman, yang menjadi rujukan hakiki dalam berkarya. Analisis padu tentang ontologi migratif Putu Wijaya yang menempatkan seniman sebagai subjek fenomenologis, akan menjelaskan berbagai hubungan yang menunjukkan fenomena pertumbuhan pemikiran Putu Wijaya, yang berkaitan dengan latar sosialnya, fungsi diri, fungsi karya seni, dan fungsi tradisi.

Skema di bawah ini akan menjawab tujuan penelitian yang kedua, yaitu menjelaskan hubungan migrasi fisik Putu Wijaya yang menyebabkan migrasi epistemik, dan menghasilkan wujud migrasi

estetik dalam sejumlah pertunjukan teaternya. Dialektika pengaruh tersebut disimpulkan melalui gambaran skematiknya di bawah ini:

GAMBAR 40. Skema Ontologi Migratif: Putu Wijaya sebagai Subjek Fenomenologis



Penjelasan skema:

Putu Wijaya menyadari latar sosial dirinya adalah potensi untuk melakukan migrasi. Migrasi memberi kesempatan untuk mengaktualisasi potensinya, baik sebagai seniman maupun sebagai intelektual. Migrasi fisik adalah perpindahan latar sosial seniman sebagai upaya memperluas kesempatan sosial senimannya untuk berkarya. Putu Wijaya melakukan migrasi fisik dari lingkungan tradisi religius Bali (Tabanan) menuju masyarakat populis Yogyakarta, dan memasuki masyarakat urban Jakarta.

Putu Wijaya membaca fungsi diri sebagai diri yang adaptif. Migrasi fisik yang dilakukannya berimplikasi pada migrasi epistemik. Migrasi epistemik adalah pergeseran *world-view* atau pandangan-dunia seniman, sebagai upaya rekonstruksi terhadap tujuan dan makna berkarya. Pergeseran pandangan-dunia ini merupakan implikasi dari perubahan latar sosialnya.

Migrasi epistemik Putu Wijaya ditandai oleh kemampuannya untuk melakukan "revaluasi atas kesetiaan". Makna kesetiaan bisa menjadi hal yang problematis, saat seseorang merasa menjauhkan diri dari identitas kulturalnya atau melakukan pekerjaan di luar kemampuan profesionalnya. Terhadap problem tersebut, Putu Wijaya mengajukan pertimbangan untuk memilih "sikap yang organis dengan kehidupan".

Sikap organis berarti tindakan untuk mengambil sikap yang tetap produktif, meskipun seseorang tidak berada pada situasi ideal untuk berkarya. Sikap organis juga dapat memunculkan suatu kemampuan adaptif di tengah keterbatasan yang eksplisit. Maka untuk tetap menyatakan kesetiaan, Putu Wijaya lebih menekankan untuk memahami kata kesetiaan sebagai "sikap batin, bukan slogan".

Saat kesetiaan lebih ditekankan sebagai "sikap batin", maka ada kekuatan internal yang bisa tumbuh, meskipun dikepung oleh stimulan lain, yang bisa diraih lebih mudah. Kesetiaan sebagai "sikap batin" juga memberikan kebebasan kreatif yang lebih leluasa untuk berkarya berdasarkan hasrat personal, dan tidak berdasarkan dorongan-dorongan palsu.

Itu sebabnya, Putu Wijaya menemukan bahwa antitesis kesetiaan, yaitu ketidaksetiaan, justru menyediakan lebih banyak kemungkinan sebagai jalan bagi proses kreatifnya. Berpikir dari posisi antitesis justru merupakan bentuk pengembaraan dan petualangan bagi kesadaran; untuk menemukan makna-makna yang lebih mendalam dan terbuka. Dengan konsep ketidaksetiaan sebagai proses kreatif, Putu Wijaya menemukan tujuan migrasi epistemiknya sebagai tujuan yang eksploratif.

Tujuan migrasi epistemik Putu Wijaya dirumuskan dalam dua arah kerja eksploratifnya. Arah pertama adalah melakukan realisasi teknik-estetik dalam kerja kreatifnya. Realisasi ini dilakukan melalui dua pegangan konsep, yaitu menggali bentuk-jiwa tradisi serta melakukan harmoni terhadap *desa-kala-patra*.

Menggali bentuk-jiwa tradisi adalah cara Putu Wijaya untuk melahirkan kembali tradisi dalam substansinya yang baru. Pendekatannya bukan

melakukan adopsi atau similarisasi bentuk, tetapi memperlihatkan metamorfosa bentuk tradisi sebagai penjelmaan spirit tradisi itu sendiri. Jadi memperlihatkan tradisi sebagai “kelahiran kembali”. Ini akan nampak dalam karya-karya teater periode layar.

Harmoni *desa-kala-patra* adalah strategi epistemik Putu Wijaya untuk membaca konteks aktual dari perjalanan migrasinya. Konteks aktual itu menempatkan dirinya sebagai “orang Bali di luar Bali”. Secara filosofis, Putu Wijaya melakukan semacam rekonstruksi nilai, berdasarkan pandangan hidup ke-Bali-annya, untuk menempatkan ke-Bali-an itu dalam kosmos urban Jakarta. Rekonstruksi nilai ini sekaligus berarti rekonstruksi eksistensial. Jika tempat-waktu-suasana berubah, maka penjelmaan diri sebagai identitas juga harus turut berubah. Ini akan tampak dalam caranya membidik persoalan yang dituangkan dalam karya seninya.

Arah kedua dari tujuan migrasi Putu Wijaya diwujudkan dalam proses kreativitas. Secara spesifik, kreativitas itu direalisasikan melalui strategi penulisan naskah lakon sebagai naskah transformatif. Artinya, teks tertulis hanya menjadi semacam terminal keberangkatan untuk dijemakan kembali dalam kongkretisasi bahasa dramatik yang lebih kaya, dalam teks pertunjukannya.

Dengan memperlakukan naskah sebagai naskah transformatif, Putu Wijaya kemudian meyakini bahwa naskah tertulis baru selesai saat menghasilkan wujud performatifnya sebagai pertunjukan. Ini juga berarti bahwa sebuah kreasi sekaligus berarti proses re-kreasi. Karya menjadi karya yang reseptif dan membuka peluang ke arah pembacaan yang produktif atas teks. Sebuah karya kemudian membuat mata-rantai penciptaan untuk kelahiran karya berikutnya.

Proses kreativitas Putu Wijaya juga ditajamkan dengan upayanya merumuskan konsep tontonan. Tontonan, dalam pemahaman Putu Wijaya, merupakan warisan inspiratif dari teater tradisional dan teater rakyat. Jika nilai-nilai tontonan ditempatkan dalam latar kreativitas teater modern, Putu Wijaya yakin bahwa teater modern akan berfungsi secara organis dengan kehidupan masyarakatnya.

Setelah tujuan migrasi dirumuskan melalui realisasi teknik-estetik dan proses kreativitas, maka tahap selanjutnya adalah membentuk pandangan-dunia (*world-view*) nya sebagai seniman teater modern.

*World-view* adalah konsep yang membentuk cara pandang seniman terhadap realitas. Realitas yang dimaksud adalah dunia teater modern Indonesia. Konsep “pandangan-dunia” ini telah membantu Putu Wijaya untuk mengidentifikasi tugas kulturalnya sebagai seniman teater modern. Tugas kultural itu adalah rumusan Putu Wijaya untuk memberi jawaban terhadap tantangan yang dihadapinya. Tantangan itu dijawab melalui dua pijakan: merumuskan orientasi kerja dalam dunia teknis kesenimanannya dan menggali kreasi estetik dalam dunia artistiknya.

Orientasi kerja dalam dunia teknis kesenimanannya yang dipilih Putu Wijaya adalah menjalankan praktik menulis multi-teknik dan dengan demikian menghasilkan pengucapan multi-gaya. Sepanjang karirnya sebagai seniman teater modern, Putu Wijaya telah mengeksplorasi model-model teks dramatik dan teks pertunjukan, yang berawal dari pendekatan realisme hingga ke multi-media.

Dalam bentuk kreasi estetik, Putu Wijaya menggunakan visi anekdotal dalam menghantarkan karya-karyanya. Hal-hal di luar logika, yang ditemukannya dalam khazanah kehidupan sehari-hari yang kongkret, diangkat menjadi persoalan-persoalan inti. Hal yang nampak sepele dan biasa menjadi nampak asing dan luar biasa, dan anekdot berkembang menjadi semacam teror bagi pikiran.

Putu Wijaya juga berupaya agar caranya membidik persoalan dapat bergerak dari ruang partikular ke ruang sosial dan akhirnya ke ruang universal. Artinya, Putu Wijaya hanya ingin mempersoalkan tema-tema yang bisa dipahami dalam konteks universal pengalaman manusia, meskipun sumber-sumber tematiknya berasal dari problem di dunia partikular atau sosial.

Kreasi estetik seperti itu merupakan jawaban dan sekaligus respons Putu Wijaya saat dirinya menyadari bahwa realitas Indonesia adalah realitas masyarakat majemuk. Hidup dan berkarya di tengah masyarakat majemuk, Putu Wijaya merasa harus senantiasa mampu melahirkan karya-karya yang komunikatif. Dalam analisa lebih lanjut, hal ini pula yang mewarnai rasionalisasi Putu Wijaya untuk mengeksplorasi konsep tontonan.

Saat Putu Wijaya menyadari bahwa fungsi diri adalah melakukan adaptasi, yang kemudian melahirkan bentuk-bentuk migrasi epitemik, maka hal tersebut berkaitan dengan caranya memahami karya seni. Fungsi karya seni adalah melakukan kreativitas. Kreativitas yang berlangsung

dalam proses migrasi epistemik, akan berarti juga aktivitas untuk melakukan migrasi estetik.

Migrasi estetik adalah perubahan model pengucapan dan pilihan media seni sebagai implikasi dari pergeseran pandangan-dunia dan sebagai orientasi kreativitas seniman dalam mengolah medium seninya yang baru. Dalam konteks migrasi estetik, Putu Wijaya meneguhkan kreativitas estetikanya, dengan cara menyuarakan manifesto seninya.

Dalam manifesto seninya, Putu Wijaya mengajukan tiga tugas utama yang membangun kerja kreatifnya, yaitu melawan monotoni, menggunakan logika subversif, dan memperkuat gaya anekdot. Melawan monotoni ditempatkan Putu Wijaya dalam konteks melawan kemacetan atau kemapanan berpikir. Hal ini merupakan musuh kognitif kesenian, yang sekaligus menutup pintu bagi pertimbangan kreativitas dan alternatif ekspresi.

Menggunakan logika subversif diterapkan Putu Wijaya dalam caranya memilih sudut pandang atas suatu masalah. Sudut pandang itu menempatkan sisi tesis dan sisi anti-tesis ditempatkan saling berhadapan. Seringkali Putu Wijaya tidak memperlihatkan pemihakan atas salah satu sisi itu, sehingga akhir cerita atau lakon dibiarkan terbuka. Pembaca atau penonton lalu diberi peran untuk mengambil keputusan yang paling proporsional untuk dirinya.

Gaya anekdot adalah gaya untuk menampilkan karakter bukan dalam bentuk *round-character*. Anekdot dipilih Putu Wijaya sebagai cara untuk mendekatkan tokoh-tokoh dalam karya lakonnya dengan realitas keseharian. Tokoh-tokoh itu ditampilkan Putu Wijaya bukan sebagai representasi ideologi, tapi lebih sebagai representasi orang biasa. Dengan menggunakan gaya anekdot, pengarang memiliki kebebasan untuk berpikir secara subversif atau mengedepankan persoalan dalam logika peristiwa yang lebih bersifat mempertanyakan.

Melawan monotoni, menggunakan logika subversif dan menampilkan gaya anekdot adalah tiga jalan kreativitas Putu Wijaya, yang kemudian dirumuskan sebagai "teater teror mental". Ini adalah pilihan posisi dan sikap artistik Putu Wijaya sebagai cara untuk menemukan esensi nilai bagi kreativitas seninya.

"Teater teror mental" diyakini Putu Wijaya sebagai jembatan antara keterbatasan dan kemungkinan. Keterbatasan karena Putu Wijaya menyadari kondisi berkarya yang selalu dihadapkan pada tabu,

larangan, sensor, atau pencekalan. Putu Wijaya tidak mengeluh terhadap keterbatasan itu, tetapi justru menerimanya sebagai situasi yang bisa memberinya sejumlah kemungkinan.

“Teror mental” ditujukan untuk mengganggu keseimbangan dan membebaskan penajahan pikiran. Yang dimaksud keseimbangan adalah suasana berpikir yang cenderung dikotomis atau hitam putih. Teater Putu Wijaya berusaha menyusun elemen abu-abu di antara dualisme hitam-putih, sehingga memberi alternatif baru dalam memaknai sesuatu. Jika alternatif bisa dihargai, maka kesadaran manusia bisa terbebas dari penajahan pikiran atau dari kondisi yang dogmatis.

Penyajian “teater teror mental” diarahkan sebagai bentuk komunikasi non-empatis, dan menampilkan pertunjukan sebagai permainan dan pembebasan bersama. Komunikasi non-empatis artinya penonton tetap dikondisikan untuk bersikap kritis dan berjarak terhadap realitas pertunjukan. Bahwa pertunjukan adalah realitas tontonan; bukan sebuah rekonstruksi kehidupan nyata. Bahwa aktor adalah pemain yang mendemonstrasikan tindakan dan peristiwa dramatik, melalui kemampuan teknik.

Pertunjukan sebagai permainan menekankan bahwa ruang pertunjukan tidak dimaksudkan untuk menciptakan ilusi realitas. Penonton menerima pertunjukan dengan sikap awas dan kesadaran penuh, bahwa dirinya sedang berada di tengah peristiwa tontonan. Yang diterima dari atas panggung, baik berupa efek visual, sensasi kinetik, spektakel optis, atau auditif dimaksudkan sebagai cara pertunjukan untuk membebaskan kesadaran dan imajinasi dari bingkai realitas. Penonton dihantar ke dunia meta-realitas dan itu merupakan pembebasan bersama.

Konsep “teror mental” yang menjadi bentuk eksplorasi epistemik dan manifestasi estetika teater Putu Wijaya dikendalikan oleh satu prinsip kerja, yang dinyatakan sebagai prinsip “bertolak dari yang ada”. Prinsip ini mencoba memberi nilai lebih terhadap potensi terbatas yang tersedia; baik potensi material maupun potensi personal. Keterbatasan material atau personal tidak diterima sebagai hambatan, tetapi dilihat sebagai modal efektif untuk mendayagunakan apa yang tersedia menjadi kekuatan.

Prinsip “bertolak dari yang ada” juga dikaitkan oleh Putu Wijaya sebagai cara untuk memvitalisasi pandangan filosofis yang dipahaminya dalam konteks kesadaran sebagai manusia Bali. Pandangan filosofis itu

berdasarkan sikap “ada tapi tak ada”. Sikap ini menjelaskan bahwa apa yang nampak tidak selalu menjadi esensi. Esensi justru harus diselami dari apa yang tak tampak. Bahwa yang terlihat kosong itu ternyata berisi. Begitu pula sebaliknya. Sikap ini menetapkan pandangan relatif terhadap fenomena. Bahwa selalu ada perbedaan yang terus bergerak antara esensi dan manifestasi.

Dari posisi “ada tapi tak ada”, Putu Wijaya mengembangkan bentuk epistemologi dualistik. Pandangan ini membawa Putu Wijaya pada keyakinan bahwa realitas dibangun oleh banyak lapisan ganda, antara yang tersembunyi dan yang kasat mata. Cara menampilkan realitas dengan mengkonfrontasikan antara yang *laten* dengan yang *manifes* merupakan cara Putu Wijaya untuk menggambarkan realitas alternatif.

Cerita dan naskah lakon Putu Wijaya tidak berbasis pada realitas faktual. Realitas hanya dipakai sebagai jalan masuk atau identifikasi awal. Dalam struktur cerita atau naskah lakon, Putu Wijaya menggunakan pembelokan logika. Akibatnya, realitas faktual menjadi bentuk sekunder, sedang dunia metaforik yang dibangun melalui pembelokan logika itu muncul sebagai arus primer. Inilah yang disebut sebagai cerita terapung. Model cerita yang tidak merepresentasi realitas faktual, tetapi membawa unsur-unsur faktual dari realitas untuk dibawa ke dalam ketidakterbatasan dunia metaforik. Menurut Putu Wijaya, ini merupakan bagian dari penjelajahan dari konsep tontonan.

Migrasi estetik Putu Wijaya-yang dinyatakan melalui konsep “teater teror mental” dan prinsip kerja “bertolak dari yang ada”-merupakan proses kesadaran untuk memahami fungsi tradisi itu sendiri. Menurut Putu Wijaya, fungsi tradisi adalah untuk melahirkan tradisi baru. Jika seniman berhasil mewujudkan tradisi baru, maka dia mengalami migrasi identitas.

Memahami fungsi tradisi sebagai wadah dan aktivitas untuk melahirkan tradisi baru, merupakan tahap pembentukan pengetahuan pada proses berkarya Putu Wijaya. Terhadap tradisi yang ada, Putu bersikap untuk mempelajari tradisi itu dari dua sisi, yaitu sisi substansi dan sisi manifestasi.

Mempelajari tradisi sebagai substansi berarti menyelami “jiwa” tradisi itu sendiri. “Jiwa” sebuah tradisi merupakan konvensi tradisi. Di dalam konvensi itu, dapat dipahami pola-pola berpikir, dasar kejiwaan manusia,

model model pertimbangan, dan akal atau strategi diskursif sebuah tradisi. Dalam konteks konvensi tradisi Bali, Putu melihat dan sekaligus memanfaatkan prinsip *desa-kala-patra* dan *dharma* individu/kelompok, sebagai “jiwa” yang dapat dihidupkan kembali dalam ranah tradisi baru.

Mempelajari tradisi sebagai manifestasi berarti mengamati dan mempelajari bentuk-bentuk tradisi. Bentuk-bentuk tradisi merupakan kongkretisasi artistik dari “jiwa” tradisi. Salah satu kongkretisasi artistik itu muncul dalam seni pertunjukan. Putu Wijaya menilai, bentuk-bentuk seni pertunjukan tradisi adalah potensi untuk melakukan kontemporerisasi tradisi. Hal tersebut bisa dicapai melalui eksperimen, pencarian idiom dan pengucapan segar, atau memperlihatkan nuansa baru tradisi.

Terhadap tradisi, Putu Wijaya menawarkan tiga jalan yang dapat dipakai untuk memperbarui tradisi. Tiga jalan tersebut adalah adaptasi, konfrontasi, dan harmoni. Dari tiga jalan itu, Putu Wijaya menetapkan pilihan personalnya. Putu Wijaya meyakini bahwa jalan yang terbaik untuk memperbarui tradisi adalah lewat jalan harmoni. Kelak akan dijelaskan mengapa harmoni sebagai representasi dari model keseimbangan psikis atau prinsip etika-budaya, sangat mempengaruhi cara berpikir Putu Wijaya.

Pilihan sikap terhadap “harmoni” merupakan penemuan wacana seni Putu Wijaya. Wacana “harmoni” ini diterapkan Putu Wijaya baik sebagai konsep etik berkesenian, maupun sebagai praktik. Harmoni sebagai konsep etik berkesenian dikaitkan dengan prinsip “bertolak dari yang ada”. Harmoni sebagai praktik direalisasikan Putu Wijaya dengan memilih format dongeng, sebagai ciri karyanya.

Format dongeng memungkinkan gagasan dan logika subversif dapat lebih leluasa ditampilkan dalam realitas fantasi. Fantasi adalah wilayah tanpa batas moral dan logika yang memungkinkan Putu Wijaya dapat tampil sebagai pemberontak nilai-nilai. Tetapi fantasi juga adalah wilayah yang tidak secara langsung bisa mengintervensi realitas faktual, sehingga dampak pemberontakan nilai-nilai yang ditawarkan Putu Wijaya tidak secara langsung melukai realitas faktual tersebut. Implikasi pemberontakan tidak mengarah pada eksekusi politis, ideologis, maupun sosial. Yang hendak diguncang adalah wilayah mental, pada tingkat personal. Ini cara yang dipilih Putu Wijaya untuk menjadi pemberontak penjaga harmoni.

Format dongeng yang menyajikan pemberontakan nilai-nilai, yang dikemas dalam konsep tontonan, merupakan strategi komunikasi Putu Wijaya untuk menyampaikan gagasan kepada masyarakat yang terkondisi dalam “budaya menelan”. Putu Wijaya menyajikan karya seni yang perlu dikunyah dan Putu Wijaya mengajak masyarakat penontonnya untuk menjadi masyarakat pengunyah. Inilah bentuk pengalaman spiritual yang ditawarkan lewat tontonan “teror mental”-nya.

## •• ONTOLOGI MIGRATIF PUTU WIJAYA DALAM PERSPEKTIF FENOMENOLOGI HEIDEGGERIAN

Analisis terhadap ontologi migratif Putu Wijaya berdasarkan teori fenomenologi Heideggerian dapat menjelaskan beberapa ciri yang dapat diidentifikasi dalam konteks melihat Putu Wijaya sebagai subjek-fenomenologis.

Menurut Heidegger, dalam filsafat modern, semua metafisika berubah menjadi *subjectivity* (Carr, 1995: 404). Dalam metafisika modern, manusia menegaskan dirinya sebagai landasan akhir (Clarke, 1999: 15). Manusia sebagai landasan akhir tidak hanya menjadi sesuatu yang pasti, tetapi pada saat yang sama juga menjadi semacam esensi dari kebebasan (Heidegger, 1977a:148-149).

Bagi Heidegger, menekankan subjek dalam hubungannya dengan substansi, secara fenomenal tidak memadai karena Heidegger tidak melihat adanya subjek-substantif yang bisa berfungsi “...sebagai kerangka deskriptif untuk menjalin kehidupan kita” (McCumber, 1999: 206). Sebaliknya, Heidegger justru mengusulkan untuk menguji struktur dan “konten fenomenal (*Bestand*)” atas eksistensi manusia yang dikaburkan dalam ontologi *post-Cartesian*, dengan cara mencari metode untuk mengakses pengalaman yang dijalani (Odysseos, 2009: 276).

Metode fenomenologi Heidegger mengarahkan fenomenologi menuju hermeneutika untuk mendapatkan akses ke faktisitas (*facticity*) eksistensi, yakni ke eksistensi sebagaimana ia menunjukkan diri (Sallis, 1978: 49). Dengan cara ini, fenomenologi dan ontologi secara eksplisit saling terjalin. Artinya, subjek yang mengetahui berubah menjadi objek persepsi (Odysseos, 2009: 276). Inilah konsepsi Heidegger tentang subjek fenomenologis yang merupakan revisi atas ontologi Cartesian:

**FENOMENOLOGI HEIDEGGERIAN**

<p><b>SUBJEK FENOMENOLOGIS :</b> Revisi atas Ontologi Cartesian</p>	<b>beings (ADA yang tetap)</b>
	✓ <i>presencing</i> (membuat menjadi "ada")
	<b>Subjectivity (cogito ergo sum)</b>
	✓ <i>Facticity (Bestand/phenomenal content)</i>
	<b>Substance (subjek-substantif)-subjek berdaulat</b>
	✓ <i>Presence (subjek-hermeneutis)-objek persepsi</i>
	<b>Ontologi (distansi <u>Aku</u> vs dunia)</b>
	✓ <i>Fenomenologi ( relasi aku bersama Dunia)</i>

Analisis terhadap ontologi migratif, yang menempatkan Putu Wijaya sebagai subjek fenomenologis telah memperlihatkan sejumlah fenomena. Ontologi migratif adalah cara Putu Wijaya menjelaskan fungsi kehadirannya sebagai subjek, baik sebagai subjek personal maupun sebagai subjek budaya.

Sebagai subjek personal, Putu Wijaya tidak mempertahankan *beings* (ADA yang tetap). Putu Wijaya memperlihatkan dirinya lewat modus *presencing* (membuat menjadi 'ada'). Modus *presencing* dilakukannya melalui tahap migrasi fisik. Lewat migrasi fisik, Putu Wijaya memperlihatkan diri adaptif sekaligus diri produktif; diri yang terlibat sekaligus diri yang mengevaluasi.

Migrasi fisik menunjukkan elemen ciri dari subjek-fenomenologis, yaitu menggunakan modus *presencing* sebagai esensi kebebasan. Tidak ada subjek yang tetap, sebelum terjun dalam kefaktaan. Melakukan migrasi dari tradisi religius Bali, menyelami masyarakat populis Yogya, lalu hidup adaptif di tengah situasi urban Jakarta adalah rangkaian kefaktaan yang memungkinkan Putu Wijaya memperoleh kesadaran baru, dari posisinya sebagai subjek personal menjadi sebagai subjek budaya.

Sebagai subjek budaya, Putu Wijaya tidak memproteksi subjektivitasnya sebagai diri penakar yang absolut. Sebaliknya, Putu Wijaya menghadapkan dirinya pada sejumlah faktisitas budaya. Dia merawat sikap perceptif

sebagai manusia Bali, tetapi menguji sikap perseptif itu berhadapan dengan fenomena dan identitas kebudayaan yang lebih luas, yaitu tradisi baru dan keindonesiaan. Melalui migrasi epistemik, Putu Wijaya memperlihatkan kesadaran organis dan rekonstruktif, yang menjadi dasar bagi kreativitas estetikanya.

Mengaktifkan kesadaran sebagai subjek personal lewat modus *presencing* dan sebagai subjek budaya yang terjun dalam faktisitas budaya di luar budaya asal, menjadikan Putu Wijaya sebagai subjek fenomenologis. Inti dari subjek fenomenologis adalah tidak menjadikan diri sebagai subjek substantif atau subjek berdaulat. Subjek fenomenologis menjelaskan dirinya sebagai subjek hermeneutis, yaitu subjek yang sekaligus menjadikan dirinya sebagai objek persepsi.

Sebagai subjek hermeneutis, Putu Wijaya menjelaskan dirinya melalui dua tahap migrasi, yaitu migrasi estetik dan migrasi identitas. Persepsi estetik sebagai strategi berkarya telah membantu Putu untuk menjelaskan sikap budayanya sebagai bagian langsung dari identitasnya. Strategi berkarya Putu Wijaya adalah mencari jembatan antara keterbatasan dan kemungkinan, menjelaskan sikap estetikanya untuk menanam akar budaya asal pada jalan kebudayaan yang baru.

Tapi akar estetik itu bukan akar yang hendak tenggelam di bawah permukaan, tetapi yang hendak tumbuh bersama dengan cara mengusik, mempertanyakan-yang dirumuskan melalui konsep "teror mental". Sedang kepercayaannya pada fungsi tradisi untuk melahirkan tradisi baru menjelaskan pemahaman relasional antara identitas tipikal dan identitas progresif. Putu Wijaya tidak memilih sikap distantif antara Aku (ke-Bali-an) dengan Dunia (ke-Indonesia-an). Putu Wijaya memilih sikap relasional antara keduanya, untuk menjelaskan keyakinannya pada prinsip harmoni. Ini berarti bahwa pemahaman ontologi (esensi) hanya bisa dipahami dalam fenomenologi (relasi).

#### • **REALISASI *DASEIN*: PUTU WIJAYA SEBAGAI SENIMAN TEATER MODERN**

Analisis berikut bertujuan menguraikan hubungan kultural antara logika penciptaan karya dengan penemuan estetika teater sebagai realisasi *Dasein* (*being-in-the world*), dalam kaitannya dengan perilaku dan migrasi identitas Putu Wijaya sebagai seniman teater modern. Analisis dibagi dalam dua bagian, yaitu analisis estetik dan analisis logika.

## • ANALISIS ESTETIK

Analisis estetik adalah analisis terhadap perkembangan bentuk dan gaya pertunjukan teater yang dikembangkan Putu Wijaya, berdasarkan rujukan empiris dan rujukan konseptual yang dipilihnya. Analisis estetik dibagi ke dalam tiga gugus interpretasi, yaitu analisis tipe pertunjukan, gaya akting, dan mode visualisasi.

### ••• TIPE PERTUNJUKAN

Uraian mengenai tipe pertunjukan adalah identifikasi terhadap bentuk dan kode dramatik pertunjukan, yang landasan konseptualnya berkembang dalam tahap migrasi epistemik Putu Wijaya sebagai seniman teater. Identifikasi terhadap konsep bentuk dan kode dramatik pertunjukan Putu Wijaya, bersumber pada dua tulisannya "Konsep Tontonan" (1985) dan "Tontonan" (1993). Kedua tulisan tersebut selanjutnya disebut KT 1985 dan Ton 1993; terdapat dalam buku kumpulan esai *NgeEH* terbit tahun 1997.

Teater modern Indonesia, menurut Putu Wijaya, telah menggali kekayaan teater tradisional dan teater rakyat. Dalam penggalian itu, ada yang mengambil bentuknya, sehingga muncul teater modern dengan gaya penampilan tradisi. Ada pula yang menggali jiwa teater tradisi itu, yang kemudian memunculkan semacam pementasan eksperimen, tapi mendasarkan diri pada konsep penting teater tradisional dan teater rakyat yakni tontonan (KT, 1985: 420).

Konsep tontonan, dalam pemahaman Putu Wijaya, mencakup tiga aspek penting yang saling terkait, yaitu kebebasan, rangkaian upacara, dan kesadaran lingkungan. Kebebasan bukan diartikan sebagai anti aturan, tetapi keluwesan untuk mempergunakan atau menyesuaikan aturan. Rangkaian upacara mengubah segi penampilan pertunjukan menjadi peristiwa. Sedang kesadaran lingkungan, menghantarkan penampilan menjadi akrab dan relevan (KT, 1985: 420).

Sebagai aktivitas komunikasi publik, tontonan, berfungsi memilihkan begitu banyak unsur tontonan dalam kehidupan nyata. Tontonan menghadapkan sejumlah orang secara sengaja untuk secara bersama-sama mengalami satu peristiwa. Tontonan sebagai kesenian menurut Putu Wijaya adalah kejadian yang memiliki ide. Di dalam tontonan, ada unsur

pemaketan, pengarahannya, sentuhan manusia; memiliki kecenderungan dan konteks sosial, di samping sebagai disiplin artistik (KT, 1985: 421).

Peranan tontonan, dalam konteks sosial, membuka kesempatan kepada banyak orang untuk mengalami hal-hal yang tidak sempat dialaminya dalam kenyataan; untuk mengalami peristiwa dalam satu paket; dan untuk mengalami perkembangan batin bersama-sama dengan orang lain.

Fungsi tontonan memang bisa berbeda-beda. Tetapi menurut Putu Wijaya, yang penting adalah fungsi arus dalam yang beragam dari tontonan itu. Tontonan bisa tampil jenaka, mengganggu, memberi wejangan, mengajak melihat kenyataan, menguras air mata, melampiaskan kemarahan, juga bisa mengajak penonton melakukan upacara. Sedangkan penonton, dengan pikiran dan perasaan berbeda, akan berbeda pula kepentingannya dalam memilih tontonan (KT, 1985: 421-422).

Menurut Putu Wijaya, seni tontonan menunjukkan potret batin masyarakatnya. Untuk menilai keadaan masyarakat di suatu tempat, cukup dengan meneliti seni tontonannya. Sebab, seni tontonan tertentu mewakili hasrat masyarakatnya, terkait dengan kenyataan yang sedang berjalan, atau masa lalu yang masih tetap hidup. Selanjutnya menurut Putu Wijaya, tontonan merupakan jendela pengalaman yang majemuk. Tontonan dapat berfungsi sebagai tempat menghibur diri, menambah pengetahuan, maupun untuk keseimbangan rohani (KT, 1985: 422).

Konsep tontonan merupakan jawaban penting dalam kehidupan teater di Indonesia. Karena menurut Putu Wijaya, konsep tontonan membuat teater menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Untuk memperkuat pandangan itu, Putu Wijaya menyusun sejumlah ciri tontonan, berdasarkan pengamatannya terhadap praktik tontonan dalam kesenian Bali.

Tontonan dalam praktik kesenian Bali, dapat diamati dalam dua dimensinya, yaitu dimensi etik dan dimensi estetik. Dalam dimensi etik, praktik kesenian Bali menunjukkan nilai dan segi kearifan sebagai berikut:

1. Prosesual. Dalam pertempuran antara Rangda (kekuatan hitam) dengan Barong (kekuatan putih), akhir tontonan selalu digantung. Perang antara kebaikan dan keburukan tak pernah selesai. Yang penting bukan menutup kesimpulan, tetapi menggambarkan kesinambungan proses, dialektika yang selalu berputar antara

kebenaran dan kejahatan.

2. Sosial. Hasil karya seni tidak terikat pada klaim individual, tetapi seperti terlepas dari otoritas penciptanya. Karya itu menjadi milik masyarakat. Di satu sisi, praktik peniruan tidak memberikan kesan penjiplakan, sedang manifestasi seni dianggap sebagai bagian dari alam; secara sosial menjadi milik kolektif masyarakatnya.
3. Inklusif. Praktik kesenian Bali dapat menampung hal-hal yang bertentangan, dan pertentangan tersebut tidak menyebabkan terjadinya kekeliruan logika atau pertentangan moral. Pada adegan pertempuran, di dalam relief atau gambar wayang, dalam adegan pertempuran, di samping panah dan tombak ada juga yang menyandang senjata dan naik sepeda motor.
4. Adaptif. Yang khusyuk dan yang lucu bercampur sebagai kewajaran. Antara yang sakral dan sekular tidak saling menjauhi, tapi diterima sebagai dua komponen realitas. Wijaya menyaksikan peristiwa ini: seekor anjing hendak makan ayam panggang di salah satu sesajen. Pemangku, yang sedang khusyuk melakukan puja, segera mengusir anjing, kemudian langsung menyambung kembali pujanya. Anekdote lucu ini tidak dibicarakan sebagai kesalahan, tetapi diterima sebagai hal yang wajar.
5. Ritual. Praktik kesenian Bali adalah bagian langsung dari fenomenan ritual. Setiap hendak melakukan pertunjukan, selalu ada upacara kecil, di antara pemain maupun oleh penyelenggara pertunjukan sendiri.
6. Pengabdian. Seni sebagai etika pengabdian ditunjukkan oleh fakta bahwa seniman di Bali memiliki pekerjaan lain yang lebih pokok, sebagai petani, guru, buruh dan sebagainya. Kesenian merupakan pengabdian kepada kelompok masyarakatnya (KT, 1985: 425-426).
7. Dalam dimensi estetikanya, praktik kesenian Bali bertumpu pada sejumlah strategi teknik sebagai berikut:
8. Meta-realitas. Di dalam lukisan Bali kuno, tidak ada perspektif. Impian dan kenyataan tampil bersama jadi satu. Bidang gambar penuh, seperti tidak ada fokus. Semuanya penting dan mendetail.
9. Fleksibilitas. Komunikasi tontonan bersifat cair dan luwes. Munculnya seekor anjing ke dalam pentas, atau kesibukan seorang tukang es yang menyerut es batu, langsung diberi komentar oleh para pemain, seakan-akan itu bagian dari cerita. Penonton tidak menganggap hal itu sebagai komunikasi yang kacau.
10. Familiaritas. Pertunjukan tidak disekat dalam waktu formal.

Pertunjukan sudah mulai sejak para pemain mulai berias. Penonton mengelilingi mereka dan menonton kesibukan pemain-pemain itu. Keakraban tontonan mencerminkan karakter populisnya dan kedekatan fungsinya antara realitas artistik dengan realitas faktual.

11. Atraktif-simbolik. Permainan adalah teknik yang ditonjolkan dalam seni pertunjukan Bali. Bila seorang pemain Arja bergerak berputar, penonton segera tahu bahwa tempat kejadian berubah. Atraksi, yang melibatkan performa fisik menjadi kode dramatik untuk menggambarkan hal-hal secara lebih simbolik.
12. Koreksi-harmoni. Fungsi tontonan dapat menjadi sarana untuk menyampaikan hal-hal kritis. Di dalam Arja, fungsi ini diwakili oleh karakter Raja Buduh (raja gila), yang bebas bicara dan bertingkah laku, dan adegannya menjadi favorit penonton. Tetapi kritik tetap ditempatkan dalam konteks menjaga harmoni.
13. Estetika integral. Tontonan adalah wadah majemuk untuk menampilkan realitas majemuk. Kepentingan yang elitis harus dipertemukan dengan kepentingan populis. Dalam praktik kesenian Bali, selalu ada lelucon dalam lakon yang serius, yang disebut *bebagrigan*. Batas antara komedi dan tragedi seperti tak ada. Batas-batas antara berbagai cabang kesenianpun tidak kaku. Semuanya menyatu dan berhubungan. Inilah konsep estetika integral (KT, 1985: 426-427).

Melihat keunggulan potensial dari prinsip tontonan, yang menjadi dasar etik dan strategi estetika teater tradisional dan teater rakyat, Putu Wijaya lalu menggambarkan keadaan para peteater modern sebagai "orang buta di kandang sendiri". Dengan dunia modern tak akrab, tetapi dengan tradisi pun seakan-akan terlepas. Pelaku teater modern terposisi sebagai "anak haram" (KT, 1985: 427).

Akan tetapi posisi sebagai "anak haram" menurut Putu Wijaya, justru sangat menguntungkan. Membuat kita merasa bebas. Masuk ke alam tradisi bebas, ke jendela luar pun merdeka. "Anak haram" tidak memiliki beban mental untuk menjaga, melestarikan, dan fanatik terhadap satu aturan. Tanpa aturan, itulah identitasnya. Bentuk, tidak menjadi ukuran. Yang penting adalah jiwanya. Dengan pernyataan ini, Putu Wijaya telah memilih "konsep tontonan" sebagai spirit artistik untuk dikembangkan dalam tipe pertunjukan teaternya (KT, 1985: 428).

Menurut Putu Wijaya selanjutnya, segala sesuatu yang tertangkap oleh pancaindera plus indera keenam adalah peristiwa tontonan. Hal yang memukau secara visual, yang merangsang dan menggelitik, atau yang terasa lewat perabaan dan pencecapan, atau yang tersentuh lewat rasa dan pergumulan pikiran, seluruhnya adalah manifestasi dari kekuatan tontonan (Ton, 1993: 359)

Lewat strategi tontonan, sesuatu yang sudah terbiasa akan lahir menjadi sesuatu yang lain; akan memiliki kekuatan untuk membuat segalanya lahir kembali sebagai sesuatu yang pantas untuk ditonton. Tetapi tidak semua yang bisa ditonton adalah tontonan (Ton, 1993: 359).

Sebuah tontonan adalah sebuah pesona yang mengandung rencana. Tontonan memiliki tema, isi, kecenderungan, arah, sasaran, cita-cita, latar belakang, bentuk, komposisi, "dialog", proses dan persiapan-persiapan. Tontonan adalah sebuah kreasi manusia, yang tercipta baik dengan kesadaran atau bawah sadar seorang kreator (Ton, 1993: 359-360).

Sebagai sebuah kreasi seni, sebuah tontonan memiliki bingkai, sudut pandang, interpretasi, dan sentuhan, yang akan memformatnya menjadi sesuatu yang layak tonton. Sebagai sebuah misi untuk berkomunikasi, sebuah tontonan tidak pernah tanpa rencana, tidak pernah tanpa tujuan. Di dalam misi sebuah tontonan, ada konsep, ada proses, pengendapan, perenungan, pemikiran, percobaan-percobaan, lalu puncak-puncaknya menjadi awal baru dari tontonan yang lain (Ton, 1993: 360).

Dalam tontonan, manusia menjadi pelaku utama, baik sebagai pemain, pekerja, penggagas, pembawa ide, pengarah, pemikir, dan sekaligus penonton. Karena manusia menjadi titik sentral, hal yang manusiawi harus menjadi primadona dalam setiap tontonan. Segala sesuatu yang membetot kesadaran manusia seperti rasa haru, sedih, gembira, bahagia; segala yang melibatkan emosi manusia seperti menggebrak, menggelitik, mengancam, mengejutkan, menakutkan, menggelisahkan, menteror; dan hal yang mendorong keterlibatan pikiran, yang membuat manusia malu, marah, kacau; semuanya merupakan isi yang penting dalam tontonan (Ton, 1993: 360).

Segala aspek yang menyangkut kehidupan manusia politik, ekonomi, teknologi, sejarah, sosiologi, ilmu jiwa, teknologi, filsafat, agama, kepercayaan, keyakinan, ideologi, pandangan hidup adalah daerah penjelajahan tontonan. Tontonan tidak hanya bicara tentang keindahan,

harmoni, tatanan yang serasi, tetapi juga bentuk penyimpangan, kekacauan, ketidakseimbangan, yang menyangkut hidup manusia (Ton, 1993: 361).

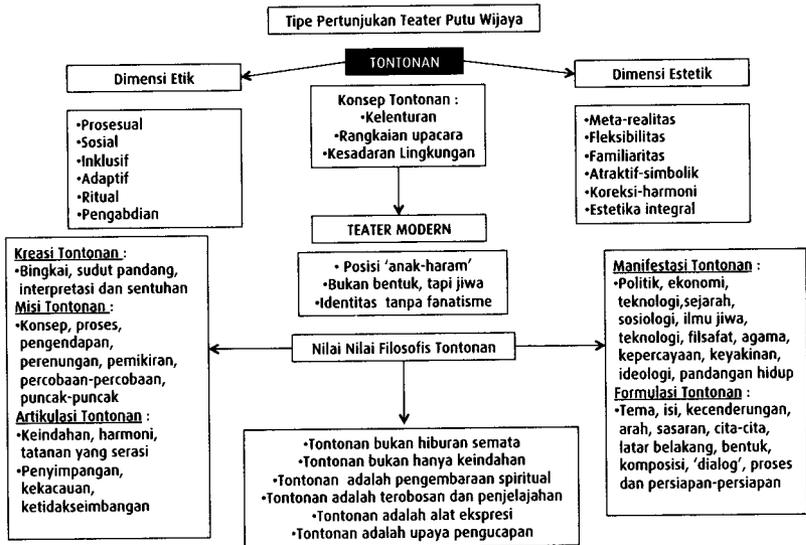
Sedangkan gagasan-gagasan yang bisa dilibatkan dalam konstruksi tontonan, berkenaan dengan aspek kehidupan yang sudah dan sedang terjadi, juga yang akan, yang mungkin, yang diperkirakan, yang dikhawatirkan atau yang memiliki kemungkinan terjadi (Ton, 1993: 361).

Setelah menggali sumber empiris dan memperkuat landasan konseptual tentang konsep tontonan, selanjutnya Putu Wijaya merumuskan nilai-nilai filosofis tontonan, sebagai berikut:

1. Tontonan bukan hiburan semata. Tontonan yang baik akan mengisi penonton dengan berbagai perasaan: senang, terharu, sedih, gembira, bahagia, was-was, bimbang, juga perasaan terancam, gelap, kabur, dan sakit.
2. Tontonan bukan hanya sebuah keindahan. Tontonan yang baik akan memberikan orgasme batin, mencuci jiwa penonton dengan intensitas keharuan.
3. Tontonan adalah pengembaraan spiritual. Sebagai pengembaraan, tontonan mengajak penonton memasuki kehidupan tanpa batas, ke gua pertapaan, tempat merenungkan makna-makna kehidupan.
4. Tontonan adalah terobosan dan penjelajahan. Terobosan menyangkut eksplorasi media, penjelajahan menyangkut tematik persoalan. Terobosan dan penjelajahan membantu manusia lebih memahami kehidupan dan mendekatkan manusia pada kebenaran.
5. Tontonan adalah alat ekspresi. Dalam konteks ini, tontonan adalah alat untuk melontarkan pikiran, gagasan, renungan, perasaan-perasaan manusia, baik perseorangan maupun kelompok manusia.
6. Tontonan adalah upaya pengucapan. Untuk menciptakan tontonan dalam masyarakat yang heterogen, diperlukan kecerdikan agar terjadi dialog atau agar tidak terkena sensor atau pencekalan. Maka muncullah kompromi, antara isi dengan bentuk, antara sasaran dan cara pengungkapan, antara ekspresi yang jujur dengan kondisi dan situasi. Kompromi berarti berpijak pada kenyataan; berawal dari kenyataan dan berakhir pada kenyataan, untuk mendukung segala isi dan arah tontonan (Ton, 1993: 361-362).

Kesimpulan terhadap bentuk dan kode dramatik pertunjukan teater yang diformulasikan oleh Putu Wijaya sebagai "konsep tontonan", dapat dilihat dalam skema berikut ini:

GAMBAR 41. Skema Tipe Pertunjukan Teater Putu Wijaya



... GAYA AKTING

Analisis terhadap gaya akting berkaitan dengan orientasi teoritik yang diterapkan oleh Putu Wijaya untuk mengusung tipe pertunjukan teaternya. Pendapat Putu Wijaya tentang teori seni peran, diperlihatkan lewat empat buah tulisan, yaitu "Takaran" (1994), "Anekdote" (1996), "Bebagiran" (1995), dan "Tenaga Dalam" (1990). Keempat tulisan tersebut selanjutnya disebut Tkr 1994, Adt 1996, Bgg 1995 dan TD 1990. Semua tulisan tersebut terdapat dalam buku kumpulan esai *NgEH* terbit tahun 1997.

Menurut Putu Wijaya, sebuah karya (pertunjukan) yang hadir di tengah masyarakat, artinya bisa bermacam-macam. Ada yang menganggap sebagai makanan batin, sebagai hiburan, sebagai kelengkapan hidup berpolitik, sebagai hiburan, sebagai hal yang religius, atau cuma dianggap sebagai kelengkapan (Tkr, 1994: 262).

Namun untuk menilai sebuah karya (pertunjukan), haruslah berdasarkan roh tradisi yang bersangkutan. Putu Wijaya menyebutnya sebagai takaran. Takaran itu bersumber pada filsafat hidup. Filsafat hidup

Bali adalah “Dharma” (dengan d besar). Maka analisa terhadap nilai karya (pertunjukan) Bali, harus memakai takaran Bali, yaitu “Dharma” (Tkr, 1994: 265).

Kesenian Bali adalah bagian dari kehidupan orang Bali, cara berpikir Bali, jalan pikiran, gaya hidup, dan filsafat hidup orang Bali. Dengan demikian, semua seni yang dijiwai oleh jalan pikiran, gaya hidup, dan filsafat orang Bali adalah seni Bali. Tak peduli ia ditulis di mana pun atau ditulis oleh siapa pun baik oleh orang Bali yang mengaku dirinya Bali atau orang yang bukan orang Bali (Tkr, 1994: 265).

Menurut Putu Wijaya, jalan pikiran orang Bali nampak dalam hasil keseniannya. Dalam lukisan dekoratif Bali, nampak tidak ada batas antara mimpi dan kenyataan. Juga kecenderungan ketidakpedulian pada perspektif, adanya multi-fokus, dan ruang kanvas yang penuh. Tragedi dan komedi menjadi satu, seperti tampak sebagai anakronisme dalam relief-relief. Ini merupakan terobosan untuk mengaktualisasi peristiwa-peristiwa lama ke dalam kehidupan saat ini (Tkr, 1994: 266).

Seni tari dan seni musik mengisi ruang dan waktu dengan gerak dan bunyi sampai sekecil-kecilnya seperti menolak diam dan kekosongan. Ini merupakan pelafalan dari konsep kosong berisi dan berisi kosong. Makna pertarungan antara Barong dan Rangda adalah konsep keseimbangan. Pertarungan tak pernah dimenangkan dengan telak oleh satu pihak (Tkr, 1994: 266).

Putu Wijaya melihat, dalam proses penciptaan seni di Bali, ada ketidakpedulian pada batas kualitas dengan kuantitas. Ini disebabkan karena bekerja, berekspresi, dan berprestasi menjadi “Dharma”. Karya yang lahir serentak menjadi milik bersama. Karya itu dapat dilanjutkan oleh setiap orang. Tidak ada konsep hak cipta. Dengan demikian, kesenian memiliki fungsi sosial yang tinggi, memacu orang untuk terus mencipta, karena individu tak punya hak pada satu ciptaan. Mencipta adalah “Dharma” (Tkr, 1994: 266).

Teori mendasar yang sangat esensial dari ilmu seni peran dalam tradisi Bali adalah “taksu”. Di dalam memainkan topeng, harus ada penyerahan total. Untuk memahami takaran tenaga dan jiwa topeng, ada tradisi mengoleskan bubur pada pepohonan pada hari tertentu menurut perhitungan Bali. Menurut Putu Wijaya, ini tidak ada hubungannya dengan animisme atau dinamisme, tetapi merupakan praktek kepedulian pada ekologi. Bahwa sebuah peristiwa permainan dalam seni peran, akan meninggalkan pengalaman spiritual (Tkr, 1994: 267).

Kesenian berupa seni rupa, tarian, musik, seni vokal, pertunjukan, dan sastra, bukan hanya tontonan, bukan ekspresi pribadi, bukan untuk kesenangan pribadi. Kesenian adalah kanon-kanon, jaring-jaring, cairan-cairan pelumas untuk keselarasan hidup bersama. Seni milik pribadi sekaligus milik bersama. Seni adalah ekspresi sekaligus kontemplasi (Tkr, 1994: 267).

Nilai-nilai yang terkandung dalam konsep *desa-kala-patra* telah luruh, tak pernah terucapkan lagi, karena sudah terlaksana dalam karya-karya itu sendiri. Karya-karya yang mewujudkan konsep *desa-kala-patra* telah mendisiplinkan hasil seni sehingga dijamin bersifat aktual, kontekstual dan berguna; baik untuk individu maupun untuk masyarakat (Tkr, 1994: 267).

Berdasarkan takaran Bali, yang kontemplatif justru muncul dalam ekspresi yang meledak-ledak, total, dinamis, agresif. Di dalam manifestasi seni peran, itu menjadi laboratorium penyulingan. Bahwa di balik ekspresi yang gaduh, bising, ribut, sesak, sumpek, genit bahkan dangkal, ternyata adiluhung (Tkr, 1994: 268).

Gaya akting dalam takaran Bali bertumpu pada fisikalitas ekspresi untuk disuling menjadi esensi. Fisikalitas itu bisa merupakan pembalikan, pembelokan, pengkontrasan, atau gambaran yang bertolak belakang dengan tujuan esensialnya. Berdasarkan konsep itu, maka dapat dipahami ketika Putu Wijaya memilih gaya anekdot sebagai ekspresi seni peran atau gaya akting dalam pertunjukan teaternya.

Menurut Putu Wijaya, anekdot adalah strategi mengelak yang lihai. Anekdot bisa bebas-lepas-merdeka, bisa liar tanpa batas, bisa tak bertanggung jawab dan tak mengenal SARA. Anekdot adalah sesuatu yang palsu, tak usah dipercaya, tak akan mungkin terjadi, dan hanya main-main. Anekdot sudah memberikan indoktrinasi yang sempurna. Bahwa ia bohong. Anekdot adalah cerita rekaan yang tidak pernah bahkan tidak akan pernah terjadi. Anekdot sengaja tak ingin adil, tak ingin benar, tak ingin nyata, dan tak jelas (Adt, 1996: 210).

Tetapi anekdot juga mampu secara lugas membicarakan keadilan, kebenaran, kelayakan, kepatutan, hak azasi manusia, juga masalah politik, demokrasi, dan kebebasan berpendapat. Anekdot gendeng dan sableng, mengandung kebrutalan, tetapi mampu mengupas berbagai kepincangan kehidupan. Jika anekdot diterima dengan hati yang bijaksana, dia bisa menyelusupkan kritik sosial yang tajam (Adt, 1996: 211).

Tokoh dan cerita sangat penting dalam anekdot. Penokohan anekdot dapat menyarankan tokoh-tokoh yang ada dalam kehidupan nyata. Juga bisa ditampilkan kedekatan melalui tindakan, ucapan, aktivitas, nama maupun deskripsi fisiknya. Berdasarkan kesamaan-kesamaan itu, tokoh menjadi hidup dan memiliki sejarah. Anekdot menjadi menarik seakan-akan cerita nyata. Tetapi penokohan itu memang mengandung sisi lemah, karena disusupi pelesetan, pembelokan, dan penyimpangan. Tetapi dengan semua itu, anekdot mampu mengarahkan imajinasi dan asosiasi penonton (Adt, 1996: 211).

Alur cerita anekdot bersifat taktis. Penonton diberi persiapan secara rinci, tetapi pembelokan tiba-tiba terjadi sangat cepat, tak terduga, sehingga merupakan *surprise*. Anekdot mampu menyuguhkan plot yang canggung, berdasarkan penyimpangan logika atau pelanggaran terhadap awalan cerita. Plot anekdot bisa menampilkan perkosaan pada kebenaran, penambahan hal-hal yang tidak mungkin, yang bertolak belakang dengan kenyataan (Adt, 1996: 211).

Distorsi-distorsi yang segar, aneh, baru, dan fantastis, merupakan penyimpangan logika yang bisa diterima. Penonton dihantarkan pada rasa geli, yang merupakan bentuk pelepasan rohani dari rutinitas kehidupan yang bikin stres. Anekdot adalah pelanggaran, pelecehan, pelesetan, olok-olok, protes, pemberontakan, penjungkirbalikkan, subversi, anarkisme, manipulasi, kudeta, yang brutal, kurang ajar, semena-mena, seenak udel, tapi dapat diterima dengan baik (Adt, 1996: 212).

Dipahami secara introspektif, anekdot adalah olok-olok pada diri sendiri. Dan hanya orang yang sudah matang yang bisa mengolok-olok dirinya sendiri. Tapi jika anekdot dipraktikkan secara keliru, bisa menimbulkan bencana. Anekdot berubah dari olok-olok yang moderat menjadi penghinaan, pelecehan, atau kritik frontal. Dengan kecenderungan ini, anekdot bisa secara efektif digunakan untuk menyerang pihak lain seperti dalam karikatur (Adt, 1996: 213)

Putu Wijaya meyakini bahwa anekdot sebagai alat, memiliki kelenturan. Anekdot bisa mengirim pesan menyeberangi batas golongan, bangsa, ras, agama, ideologi; juga menjadi jembatan untuk menyeberangi gardu sensor. Daya muat anekdot tak terbatas. Resikonya secara hukum hampir tidak ada. Sebagai alat berekspresi, potensinya maksimal, dan posisinya selalu aman. Isi anekdot juga mudah disimak dari tingkat pemulung sampai pejabat. Kritiknya bisa dibungkus dengan seloroh, sehingga

meskipun pedih tapi tak melukai. Sedang nilai hiburannya bisa sangat tinggi (Adt, 1996: 213).

Cara anekdot melihat atau menanggapi sesuatu tidak menggunakan sikap serius, sehingga tidak terasa mengecam. Karena itu, ruang gerak anekdot sangat bebas, luas, dan lega. Tidak ada pelarangan pada anekdot karena dianggap sampah dari pergaulan haha-hihi. Anekdot menjadi bahasa netral, bahasa umum, bahasa universal, bahasa dunia, sekaligus bahasa rahasia. Jika format anekdot dikuasai, anekdot bisa berperan sebagai pembebasan dan kemerdekaan yang tak terbatas (Adt, 1996: 213).

Putu Wijaya mengingatkan bahwa anekdot akan kehilangan kekuatan esensialnya, kalau logika bengkok anekdot dicoba diluruskan. Sifat dasar anekdot adalah selalu berpura-pura nyata, tapi berbelok drastis di ujungnya. Belokan itulah yang merupakan keistimewaan anekdot. Pada pembelokan logika itulah terletak nilai spontanitas dan kejutan kelucuannya (Adt, 1996: 214).

Teknik anekdot mensyaratkan adanya kejutan, tempo, irama, kegesitan, kemahiran mendongeng, dan pesan rahasia. Kelihaihan anekdot membuat orang lengah. Kekuatan anekdot adalah pencurian kesempatan untuk menembakkan bola ke gawang dalam keadaan tak terduga. Inilah senjata rahasia anekdot yang mengandung teknik canggih (Adt, 1996: 214).

Secara sosial, anekdot menjadi alat untuk menyampaikan apa yang tidak bisa disampaikan secara wajar. Saat kondisi masyarakat mengalami banyak tekanan, banyak hal tidak bisa disampaikan melalui prosedur komunikasi yang logis dan wajar. Anekdot kemudian digunakan untuk menyampaikan cara bercerita yang secara sadar didistorsi, bercerita secara "tidak adil" dan "tidak benar" (Adt, 1996: 216).

Jika cara bercerita anekdot dianggap kebodohan, maka hal itu menunjukkan pendekatan yang gagal terhadap kenyataan. Tetapi jika cara bercerita anekdot dipahami sebagai kepintaran, anekdot adalah alat untuk memancing pendengar cerita, untuk memikirkan kisah lain yang tentunya "lebih adil" dan "lebih benar". Cerita "manifes" dalam anekdot bukan tujuan, hanya alat untuk mencapai cerita lain yang bermakna sebaliknya.

Unsur kebodohan, ketidakbenaran, yang disampaikan anekdot, justru kepintaran untuk menemukan kebenaran dan keadilan. Putu Wijaya

menyakini bahwa anekdot bisa mengasah kearifan, melahirkan kiat dalam diri pendengar/penonton untuk melahirkan kebenaran yang lebih esensial (Adt, 1996: 217).

Putu Wijaya menemukan teknik anekdot yang lebih pribumi dalam teater tradisional Bali. Teknik itu disebut *bebagrigan*. Di dalam *bebagrigan*, karakter-karakter menggila, menciptakan adegan-adegan absurd. Ulah, ucapan, dan suasana menimbulkan kejutan yang mengacaukan susunan, ketertiban, atau irama cerita. Seluruh penampilan *bebagrigan* merupakan ekspresi tontonan (Bgg, 1995: 245).

Dalam Teater Arja Bali, bunyi, gerak, perbuatan-perbuatan, merupakan bagian dari pertunjukan. Di tengah cerita yang berlangsung seru, serius, penuh air mata, keras, dan magis badut-badut tetap hadir untuk melibatkan secara spontan isi pertunjukan. Dalam teater Bali, cerita, suasana, nasihat-nasihat hidup, dialog yang serius, tetap bagian yang penting. Tetapi penonton tidak menganggap *bebagrigan* sebagai noda yang mengurangi keutuhan. Justru *bebagrigan* menyebabkan pesan-pesan yang hendak disampaikan bisa diterima dengan lebih akrab (Bgg, 1995: 246).

Menurut Putu Wijaya, *bebagrigan* adalah lembaga yang langsung mencerminkan watak rakyat (Bali) sehari-hari yang selalu memperhitungkan lingkungannya. *Bebagrigan* juga menjadi identitas teater pribumi yang menerapkan ukuran tentang konsep "kesatuan". Konsep "kesatuan" itu bukan kesatuan desain, tetapi kesatuan ekologis. Hadirnya sepeda di dalam dunia pewayangan, atau hadirnya *bedil* ala koboi dalam adegan sendratari, mencerminkan pemahaman bahwa seluruh kehidupan adalah bagian dari kesenian (Bgg, 1995: 247).

Dalam pemikiran Putu Wijaya, kesenian adalah rasa yang sudah diolah oleh pikir dan mewujudkan dalam bentuk-bentuk yang indah. Wujud indah itu erat dengan fungsi indera manusia, baik pendengaran, penglihatan, pengecapan, perabaan, penciuman, serta indera keenam. Oleh karena itu, semakin hidup ekspresi seni, semakin kuat kontakannya kepada kehidupan. Semakin dalam kontemplasi seni, semakin terbuka terobosannya pada kehidupan. Semakin mantap pesan seni, semakin tajam mengebor kehidupan. Semakin bertenaga seni itu, semakin prima bobotnya (TD, 1990: 249).

Fungsi kesenian mencuci jiwa manusia; memberikan harmoni, menumbuhkan, melindungi, menyehatkan kesadaran. Seni bukan

hanya keindahan *wadag*; bukan hanya hiburan, tetapi pengembaraan spiritual. Seni menimbulkan dampak kongkrit pada jiwa dan memberikan kegunaan pada kehidupan (TD, 1990: 249).

Mengolah rasa dan pikir artinya melakukan meditasi. Meditasi adalah konsentrasi kekuatan kepada satu titik untuk menghasilkan energi. Tenaga kesenian adalah tenaga dari indera manusia untuk membedah masalah-masalah yang tak kelihatan. Tenaga seperti itu disebut Putu Wijaya sebagai tenaga dalam yang bersumber dari dalam diri manusia sendiri (TD, 1990: 249).

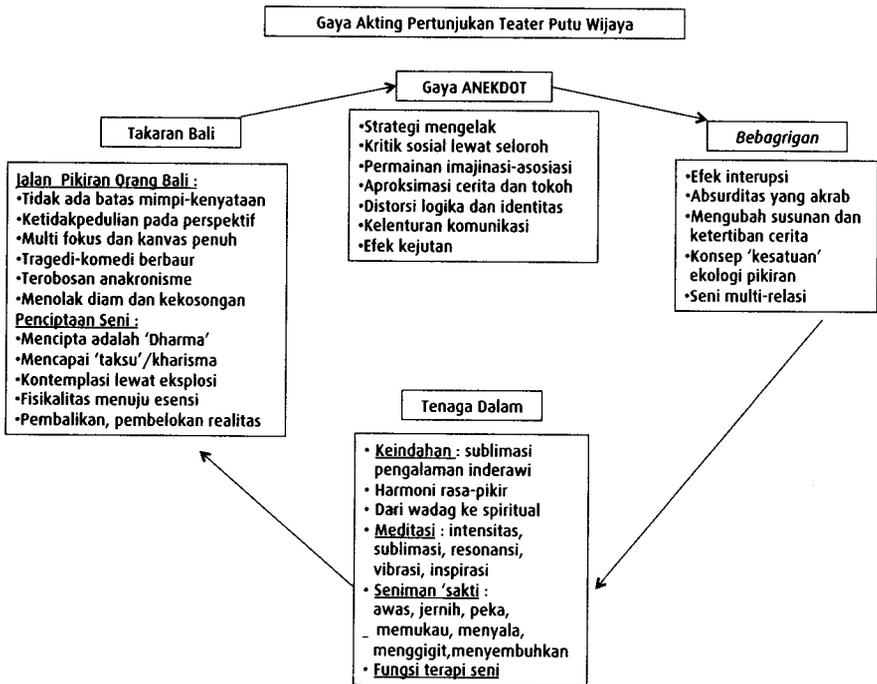
Tindakan mencipta adalah berlaku sebagai pembaca kehidupan dan penata jiwa. Pencipta adalah pemandu dan perintis; serdadu yang bersenjata keindahan, dan pekerja yang menyerahkan dirinya untuk masyarakat. Dengan mengolah jiwa dan menghidupkan potensi indera, seorang pencipta harus bisa membaca kehidupan yang sedang berjalan dan yang akan datang. Pencipta menyiapkan diri memasuki pembaruan, menjadikan dirinya pesawat penerima untuk menciptakan stasiun pemancar lewat karya-karyanya, dan menyampaikan getaran itu kepada orang lain (TD, 1990: 250).

Karya seni yang digerakkan oleh "tenaga dalam" mampu menghidupkan getaran pada lubuk hati manusia, menyerap lingkungan, memahami misteri kehidupan. Seniman juga memerlukan perangkat lebih, olahan baik tubuh maupun jiwa untuk menghasilkan intensitas, sublimasi, resonansi, vibrasi, dan inspirasi. Karya seni yang unggul adalah wujud kasat mata dari "tenaga dalam". Untuk menciptakan karya unggul, seniman harus memiliki tenaga dalam yang mengandung tenaga listrik untuk menyalakan pusat tenaga listrik manusia-manusia yang menyentuhnya (TD, 1990: 252).

Memiliki "tenaga dalam" menjadikan seniman "sakti". Menjadi "sakti" bagi seorang seniman artinya memiliki keawasan, kejernihan, memiliki kepekaan menembus, mengurai, membedah zaman, memiliki daya pukau, menyalakan rangsangan, sehingga ciptaan seninya mampu menggigit telak dan dalam. "Tenaga dalam" adalah aspek penyembuhan seni, memperkuat fungsi sosial seni sebagai terapi kehidupan (TD, 1990: 253).

Pandangan Putu Wijaya tentang gaya akting dan orientasi seni peran untuk mengusung tipe pertunjukan teaternya, dapat disimpulkan melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 42. Skema Gaya Aktng Pertunjukan Teater Putu Wijaya



... MODE VISUALISASI

Analisis terhadap mode visualisasi ditujukan untuk menguraikan interpretasi tentang struktur dan komposisi dramatik yang diterapkan dalam gaya pemanggungan teater Putu Wijaya. Analisis terhadap mode visualisasi diwakili oleh tiga tulisan Putu Wijaya, masing-masing berjudul "Lakon" tahun 1990, "Meditasi di Madison" tahun 1986, dan "Teater Spiritual" tahun 1999. Ketiga tulisan tersebut selanjutnya disebut Lkn 1990, MdM 1986, TS 1999. Lkn 1990 dan MdM 1986 terdapat dalam buku kumpulan esai *NgEH* terbit tahun 1997; sedang TS 1999 terdapat dalam buku kumpulan esai *Teater Indonesia-Konsep, Sejarah, Problema* terbit tahun 1999.

Dalam Lkn 1990, Putu Wijaya menggambarkan perkembangan dan pergeseran format dalam penulisan lakon di Indonesia. Lakon tertulis pertama berjudul *Bebasari* ditulis oleh Rustam Effendi, berbentuk puisi

atau prosa berirama. Ini merupakan ciri lakon zaman Pujangga Baru seperti juga nampak dalam karya-karya lakon Muhammad Yamin, *Sandyakala ning Majapahit*, *Ken Arok* dan *Ken Dedes*. Naskah lebih bersifat sastra, lebih banyak dibaca daripada dimainkan (Lkn, 1990: 450).

Zaman kemerdekaan muncul lakon-lakon drama perjuangan dengan teknik penulisan realisme. Percakapan, plot, tokoh, problematik, mengandung unsur dramatik yang lebih kuat. Periode ini diwakili oleh karya Usmar Ismail "Api" dan karya El Hakim *Taufan di atas Asia*. Lakon banyak dipentaskan melalui tangan sutradara, pemain, dan awak pentas. Lakon ditulis sebagai sebuah persiapan untuk pementasan (Lkn, 1990: 450).

Periode berikutnya muncul karya-karya lakon Utuy Tatang Sontani *Awal dan Mira*, *Sayang Ada Orang Lain*, diikuti oleh karya penulis Kirdjomulyo *Penggali Intan*; karya Nasyah Djamin, *Titik Titik Hitam* dan Motinggo Boesy *Malam Jahanam*. Pada periode ini naskah drama menggunakan bahasa percakapan sehari-hari sebagai representasi dari kehidupan nyata. Ilmu jiwa mendasari penggambaran karakter dalam naskah (Lkn, 1990: 451).

Naskah-naskah drama sepanjang periode di atas, menurut pengamatan Putu Wijaya, ditulis dengan struktur naskah realis Barat. Juga ada semacam kategorisasi yang dikotomis untuk membedakan konsep teater modern dengan teater tradisional. Kategori teater modern adalah menggunakan naskah, bergaya realis, memisahkan seni tari dan seni suara dengan drama, sifat pertunjukan formal, dan dipentaskan di panggung prosenium. Kategori teater tradisional adalah tidak memakai naskah, bergaya stilisasi, memadukan seni tari, seni suara, dan seni drama; merupakan upacara bersama; dipertunjukkan di pendopo, pelataran, lapangan juga gedung (Lkn, 1990: 451).

Perubahan format penulisan lakon teater modern, ditandai oleh karya-karya lakon Arifin C.Noer seperti *Mega-Mega* dan *Kapai-Kapai*. Lakon format baru ini bukan sekadar sastra, tapi menuntut imajinasi pentas. Seni laku juga tidak terpisahkan lagi dari seni suara dan seni tari, bahkan juga seni rupa. Naskah tertulis hanya sebagian dari bangunan keseluruhannya; lebih menyerupai *blue print* sebuah proyek (Lkn, 1990: 451).

Menurut pengamatan Putu Wijaya, dengan berdirinya TIM (Taman Ismail Marzuki) di Jakarta, adanya Sayembara Penulisan Lakon DKJ (Dewan Kesenian Jakarta) dan penyelenggaraan FTJ (Festival Teater 'Remaja' Jakarta), penulisan naskah lakon selalu dihubungkan dengan kebutuhan

pementasan. Dan naskah drama dibebaskan dari sastra. Fenomena ini nampak dalam naskah lakon karya Akhudiart, Freddy Kastam Marta, Ikranegara, Noorca Marendra, Yudhistira Nugraha, Danarto, dan karya lakon Putu Wijaya sendiri. Naskah format baru ini banyak terpengaruh oleh struktur teater tradisional/rakyat (Lkn, 1990: 452).

Sebagai penulis lakon, Putu Wijaya mengakui banyak menerima pengaruh. Naskah drama awalnya, *Dalam Cahaya Bulan* dan *Bila Malam Bertambah Malam* dipengaruhi oleh gaya Anton Chekov dan gaya Motinggo Boesye. Naskah drama Putu Wijaya berikutnya, *Orang Orang Malam* dan *Tak Sampai Tiga Bulan* dipengaruhi oleh gaya Utuy Tatang Sontani dengan kecenderungan memuja ilmu jiwa dan realisme.

Ketika Putu Wijaya menulis lakon *Lautan Bernyanyi*, terpengaruh oleh naskah *Caligula* karya Albert Camus. Di sini Putu Wijaya mulai "kecipratan filsafat". Menulis naskah bukan hanya merangkai cerita, tetapi merumuskan pikiran dan menyusun premis. Saat melahirkan naskah *Aduh*, Putu Wijaya dipengaruhi oleh gaya penulisan Samuel Beckett. Putu Wijaya berhenti menggunakan cerita dan konflik kejiwaan. Putu Wijaya mulai memperhatikan peristiwa dan suasana, serta menggunakan dialog sebagai diskusi tentang makna-makna, hasil dari pengalaman spiritual, dan proses kontemplasi (Lkn, 1990: 452).

Sejak penulisan *Aduh* tahun 1973, Putu Wijaya memantapkan orientasi dalam hal struktur dan komposisi dramatik pertunjukan teaternya. Anekdot menjadi struktur. Komposisi dramatisnya bersifat spontan dan tak terikat hukum kewajaran. Yang ditonjolkan sebagai mode visualisasi adalah unsur kelucuan, keanehan, dan teror. Putu Wijaya menulis drama sebagai teror mental (Lkn, 1990: 453).

Sejak membentuk kelompok Teater Mandiri tahun 1971 di Jakarta, Putu Wijaya menulis naskah sesuai dengan kebutuhan pementasan. Naskah ditulis secara kondisional, bertolak dari siapa yang sedang diajak bekerja sama. Naskah baru lahir dari proses workshop dan latihan-latihan fisik. Ide-ide visual yang muncul diseleksi dan dikembangkan, serta gagasan lain ditupahkan.

Putu Wijaya percaya pada proses. Naskah adalah kerangka terbuka, mengandung kemungkinan perubahan, sehingga hasil pementasan jauh berbeda dari naskah tertulisnya. Naskah tertulis difungsikan sebagai patokan dasar, berisi kode-kode untuk bahan interpretasi. Putu Wijaya memilih membuat naskah sesederhana mungkin agar ruang gerak pemain dan sutradara dalam proses interpretasi menjadi lebar. Naskah

Putu Wijaya menuntut kepada sutradara, pemain dan penonton untuk aktif (Lkn, 1990: 454).

Strategi Putu Wijaya juga merupakan jawaban terhadap persoalan dalam proses produksi. Putu Wijaya mengakui, di Jakarta sulit mengumpulkan orang untuk mendukung persiapan. Oleh karena itu, Putu Wijaya membuat naskah yang tidak memungkinkan orang keluar dari panggung. Naskah juga harus memungkinkan apa saja bisa dimainkan oleh siapa saja, atau siapa saja bisa memainkan apa saja. Suasana-suasana menjadi penting, melebihi tokoh/karakter (Lkn, 1990: 454).

Karakter individual terabaikan. Yang diutamakan adalah perilaku atau sikap yang bisa dilakukan semua pemain. Peran dapat ditukar-tukar. Dialog bisa dibagi-bagi. Permainan kelompok menjadi menonjol dan unsur seni rupa sangat dominan. Putu wijaya meyakini bahwa lakon bukan hanya cerita, tetapi sebuah premis. Lakon adalah esai tentang tentang sesuatu, bisa puitis, tidak naratif, tetapi ekspresif (Lkn, 1990: 454).

Sejak menulis naskah *Aduh*, Putu Wijaya memutuskan untuk tidak memakai nama personal untuk menandai setiap peran. Peran-peran hanya memakai sebutan "Seseorang". Dengan visi ini, Putu Wijaya merasa terlontar kembali kepada akar budaya Bali-nya. Putu Wijaya kemudian menciptakan tontonan dengan mengadopsi kembali ciri-ciri kesenian Bali tradisional sebagai mode visualisasi karya teaternya. Mode visualisasi itu ditandai oleh prinsip-prinsip nilai luhunya impian dan kenyataan, tak adanya perspektif, multi-fokus, anakronisme, keterlibatan pada lingkungan, seni sebagai milik bersama, seni sebagai bagian ritual hidup (Lkn, 1990: 454).

Kecenderungan Putu Wijaya untuk menggunakan satu kata tunggal untuk menjadi judul-judul naskah dramanya didasarkan atas alasan bahwa naskah bukan untuk membentangkan cerita. Lakon itu dibuat sebagai disertasi atas judul. Menurut Putu Wijaya, judul *Aduh* adalah disertasi tentang aduh. Jalan cerita, karakter, dialog, adegan adalah usaha menjelaskan berbagai aspek kata aduh. Di dalam kata yang pendek tersimpan berbagai rahasia, pengertian, dan kode-kode yang kaya dengan nuansa (Lkn, 1990: 455).

Putu Wijaya tidak menampilkan peran cerita. Menurutnya, cerita hanya jembatan. Cerita bukan tujuan, tetapi tempat berpijak. Yang lebih penting adalah apa yang ingin kita katakan. Menulis adalah kebutuhan untuk berbicara, mengutarakan, melemparkan gagasan, komentar, kesan, bahkan imajinasi. Menurut pemahaman Putu Wijaya, naskah drama

adalah pengembaraan spiritual dan menulis adalah bertapa (Lkn, 1990: 456).

Untuk mewujudkan konsep dan mode visualisasi teaternya, Putu Wijaya juga menerapkan sejumlah latihan dasar teater. Latihan dasar paling awal adalah melatih gerakan dan mengatur nafas. Latihan ini dimulai dengan memejamkan mata, melihat di dalam kegelapan, mengembara dalam imajinasi. Tujuannya untuk mengingat lagi apa yang sudah terjadi, melihat lingkungan, mendengarkan suara-suara, merasakan, dan mencium. Intinya bagaimana mempergunakan seluruh pancaindera untuk menumbuhkan sensitivitas (MdM, 1986: 470).

Menurut Putu Wijaya, latihan menggerakkan seluruh anggota tubuh dengan lambat, mengikuti proses nafas adalah cara untuk mengenali kemampuan tubuh masing-masing pemain sesuai dengan keadaan anatomis tubuh masing-masing. Latihan seperti ini penting untuk mengembalikan gerak sebagai gerak, tanpa tujuan-tujuan tertentu. Dengan mengikuti kemungkinan-kemungkinan tubuh, setiap pemain dapat menyadari kekurangan sekaligus kelebihanannya. Bergerak lambat juga penting untuk tetap menjaga keseimbangan tubuh (MdM, 1986: 471).

Latihan tahap berikutnya adalah bekerja sebagai kelompok. Para pemain harus bergerak bersama untuk mengisi ruang, merespon segala sesuatu sebagai kelompok; bersikap bahu-membahu, saling menghiraukan, saling menjaga, tetap satu. Menurut Putu Wijaya, latihan ini untuk menanamkan disiplin bahwa "sekali masuk pentas, tak seorang pun bisa keluar lagi". Ini permainan bersama sejak awal sampai akhir. Ini perang. Ini *total football* (MdM, 1986: 472).

Pengembangan latihan bergerak bersama adalah meminta para pemain bergerak seperti ulat, perlahan sekali, saling berinteraksi tetapi tidak boleh saling menyentuh. Latihan ini ditujukan untuk menguji kesabaran, membuat pemain teliti, bertambah kenal tubuh sendiri, dan tubuh pemain lain. Kecenderungan untuk bertindak sendiri harus dijinakkan karena Putu Wijaya hendak menanamkan prinsip etika relasional lewat tubuh: bahwa kebebasan setiap individu ditentukan oleh kebebasan orang lain (MdM, 1986: 472).

Selanjutnya adalah latihan membina ritme, mengisi ruang, mengubah suasana dengan cepat. Ini ditujukan untuk mempertahankan keseimbangan dan keserasian tubuh, menahan diri secara fisik, dan emosional di antara transisi dan krisis untuk membuat kesadaran

pemain tetap selektif dan intens. Sikap selektif dan intens ini menurut Putu Wijaya adalah jiwa dari teater tradisional Bali, yang bertumpu pada konsep menahan diri dan konsep kesadaran lingkungan. Sikap ini pula yang menjadi basis performatif dari konsep “tontonan” (*presenting*) sebagai lawan dari konsep “pertunjukan” (*performing*) (Lkn, 1986: 473).

Latihan khusus seperti di atas targetnya adalah mencapai kemampuan pemain untuk bermain ketat, keras, liar, tetapi penuh dengan perhitungan. Latihan khusus berfungsi untuk menghidupkan pesawat radar agar peristiwa di panggung bisa disajikan dengan tempo dan energi yang tinggi. Irama dasar ini adalah nyawa pementasan Putu Wijaya. Jika irama dasar sudah ditemukan, tugas sutradara adalah terus menghidupkan, menggalakkan kepercayaan pemain untuk menumbuhkan diri di dalam nyawa pementasan (Mdm, 1986: 488-489).

Sebagai sutradara, Putu Wijaya memilih bekerja atas dasar proses, tanpa memastikan apa-apa sebelumnya. Putu Wijaya tidak mulai bekerja dengan konsep, tetapi menyusun konsep berdasarkan prosesnya—itulah konsepnya. Dalam proses berkarya, Putu Wijaya menginginkan partisipasi langsung dari penata lampu, penata kostum, dan penata panggung. Semuanya ingin dilibatkan secara aktif untuk berkarya. Putu Wijaya juga mengakui sering mengubah sesuatu berdasarkan proses (Mdm, 1986: 482-484).

Tujuan kreativitas Putu Wijaya adalah “membuat tontonan yang meriah dan fantastis dengan barang-barang sederhana” (Lkn, 1986: 486). Putu Wijaya bersikap menerima apa saja yang diberikan kepadanya. Segala sesuatu yang diterima akan dimanfaatkan sebagai kekuatan. Inilah cara kerja untuk memanfaatkan apa yang sedang ada. Itu tidak berarti keputusan, tetapi kreativitas (Lkn, 1986: 493).

Dalam hal kostum misalnya, karena ketiadaan material kostum yang ideal, Putu Wijaya meminta para pemain untuk membalut dirinya dengan kain-kain bekas. Tujuannya untuk mendistorsi anatomi tubuh dan mencapai sosok aneh dengan warna-warni yang fantastis. Hasilnya adalah senirupa tubuh yang diciptakan sesuai dengan suasana jiwa pemain dan proses teknis pembalutannya (Mdm, 1986: 482).

Tujuan piktorial teater Putu Wijaya adalah “melukis atau membuat patung di atas pentas”. Di atas panggung tidak ada karakter lagi, tidak ada pendekatan psikologis. Adegan-adegan dibangun dengan kehadiran efek visual pemain, “seperti cat-cat berwarna dalam sebuah lukisan, membentuk peristiwa” (Mdm, 1986: 497). Ini merupakan manifestasi

transformatif dari lukisan Bali tradisional yang penuh sesak, ornamentik, tak mengenal perspektif, membaurkan mimpi, dan kenyataan serta membenarkan anakronisme (MdM, 1986: 490).

Menurut Putu Wijaya, dalam konsep tontonan, betapa pentingnya kehadiran penonton. Penonton adalah peserta dari peristiwa yang sedang dibuat. Jarak itu tidak ada, sebab penonton sekaligus menjadi bagian dari tontonan. Ketiadaan jarak itu tidak dipaksakan, tetapi harus muncul secara alamiah (MdM, 1986: 496). Prinsip tontonan adalah tidak menyembunyikan apa yang sedang terjadi. Tontonan tidak memberi batas antara penonton dan apa yang terjadi di panggung. Relasi dan interaksi antara penonton dan peristiwa harus diupayakan. (MdM, 1986: 483).

Dalam setiap pementasan, Putu Wijaya berusaha membuat semua orang penting dan berfungsi. Seluruh pemain harus dapat merasakan bahwa tontonan adalah ekspresi mereka bersama, karya mereka bersama. Hal tersebut juga dicerminkan dalam cara Putu Wijaya membuat naskah. Naskah dibuat tanpa pembagian babak dan tanpa masa istirahat. Konstruksi naskah mengharuskan semua pemain serentak berada di atas panggung. Sekali masuk pentas, tidak mungkin keluar lagi.

Di sisi lain, naskah juga diusahakan tidak tergantung pada satu orang. Kalau satu pemain tidak ada, peranannya bisa digantikan oleh orang lain, tanpa mengubah maksud. Tidak berarti individu kelihatan tidak penting, tetapi individu menjadi penting dalam kolektivitas (MdM, 1986: 502).

Putu Wijaya menandakan bahwa teater adalah usaha untuk memahami kehidupan, untuk mengucapkan kehidupan. Di dalam pementasan terkandung pandangan kehidupan. Dalam memandang kehidupan, Putu Wijaya menempuh jalan yang lucu. Lelucon sebagai warisan bahasa teater tradisional, menurut Putu Wijaya dapat menembus batas referensi, batas bahasa, dan batas-batas kultural lainnya. Membuat lelucon membuat kesadaran makin lentur dan mampu berpikir ganda. Tetapi lelucon juga ada bahayanya, jika hanya berhenti sebagai lelucon (MdM, 1986: 494).

Menurut Putu Wijaya, inti pertunjukan teater tradisional Indonesia adalah proses. Dengan terus berproses, karya tidak pernah berhenti. Karya lahir setiap hari, setiap kali dipentaskan kembali. Dalam sikap tradisi, secara spiritual ada usaha untuk melakukan adaptasi, aktualisasi, dan interpretasi. Teater tradisional telah membuktikan mampu bertahan hidup dengan menjawab tantangan secara lain. Teater tradisional tidak memberikan argumentasi, tetapi melakukan meditasi. Teater tradisional

membuat tontonan untuk keseimbangan kosmologi. Teater tradisional adalah upacara bersama (TS, 1999: 159-160).

Tontonan dalam pengertian objektif adalah segala sesuatu yang bisa dinikmati dengan pancaindera. Elemen-elemen kasat mata dari tontonan adalah bahasa, kaidah-kaidah panggung, struktur pertunjukan, dan suasana-suasana dramatiknnya. Tetapi tontonan yang lebih esensial, menurut Putu Wijaya adalah tontonan yang mampu mengincar jiwa penonton. Tontonan seperti ini memerlukan jiwa yang aktif, karena tontonan adalah peristiwa spiritual (TS, 1999: 160).

Putu Wijaya menyatakan bahwa dirinya sangat terpengaruh oleh semangat, jiwa, roh tontonan teater tradisional. Terpesona oleh roh tradisi berarti mengalami persetujuan dengan jiwa tradisi, memasuki jiwa teater tradisional, untuk menjadi bagian dari tradisi baru. Dalam pandangan Putu Wijaya, "tradisi baru teater Indonesia" adalah usaha untuk hidup bersama tradisi dan mengartikan tradisi bukan sebagai mumi yang mati, tetapi sebagai fenomena yang hidup, tumbuh dan bagian dari masa kini (TS, 1999: 161).

Dengan mengadopsi roh tradisi, Putu Wijaya kemudian memahami peran sutradara sebagai pemimpin spiritual. Dan tontonan adalah suara jiwa langsung dari sutradara. Sutradara adalah pelatih sekaligus guru, yang membawa misi melalui tontonan. Sedang para pemain dapat disejajarkan dengan prajurit dalam perang atau pemain sepakbola yang melakukan *total football* atau sperma-sperma yang menyerbu indung telur untuk melakukan pembuahan (TS, 1999: 161).

Kelompok teater adalah sebuah bahasa teater; sebuah idiom dengan ideologi spiritual dan keyakinan tersendiri. Pemain kelompok teater bersifat spesifik kelompok, sulit dipakai oleh kelompok teater lain, kecuali memiliki ideologi yang sama. Inilah yang membedakan sifat Teater Mandiri dengan kelompok profesional-konvensional (TS, 1999: 162).

Putu Wijaya mengibaratkan pementasan adalah *front* pertempuran. Latihan sebagai persiapan untuk berperang. Untuk berperang, diperlukan tidak saja jiwa dan raga yang sehat tetapi waspada. Kemenangan adalah keberhasilan menaklukkan ego individu. Agar menyatu dalam sebuah tim, tim yang padu, menyatu dalam satu "Pribadi". Pementasan adalah proses batin, refleksi kesaksian, menyembulkan gagasan, dan opini menjadi sebuah esai pada kehidupan. Sikap terhadap pementasan adalah dalam posisi mempelajari, bukan menguasai, karena dalam setiap proses bekerja selalu ada yang baru (TS, 1999: 162).

Kreativitas menciptakan tontonan adalah “menciptakan sesuatu dari yang seadanya, untuk tidak menjadi seadanya”. Untuk merealisasikan prinsip itu, harus dilakukan akrobatik pemikiran dan interpretasi, penukaran sudut pandang, penjungkirbalikkan nilai-nilai artistik yang mapan, bahkan pembongkaran total. Menyutradarai dengan semangat kreativitas di atas, menjadi semacam perang gerilya menaklukkan keterbatasan, mampu menciptakan konsep dan formula baru dalam bingkai tontonan. Menyutradarai juga sebuah meditasi yang memerlukan kiat-kiat, akal, dan sudut pandang yang baru. Sudut pandang baru itu bisa memilih distorsi, kelainan, penyimpangan, pemutarbalikkan yang secara fantastis bisa berubah menjadi orisinalitas dan keunikan (TS, 1999: 163).

Dalam aura roh tradisi, menyiapkan tontonan adalah peristiwa mistis seorang dukun. Tidak ada kepastian tentang apa yang hendak dibuat. Sambil berjalan, sutradara menebak dengan intuisinya, apa yang akan terjadi. Tontonan adalah tebakan. Pementasan adalah konsep yang sedang diuji para pemain, yang selanjutnya diuji oleh penonton. Upaya menyeleksi hasil akhir ada di tangan penonton (TS, 1999: 163).

Berdasarkan asas moral dan norma tradisi menurut Putu Wijaya, sutradara adalah pemimpin. Kerja penyutradaraan merupakan pengaturan strategi, memerlukan akal dan insting. Tujuan akal dan insting untuk menguasai kiat-kiat bahasa, ruang, visual, strategi psikologis, strategi manajemen, juga kiat berperang melawan diri sendiri. Sutradara adalah jenderal perang dan pemimpin spiritual (TS, 1999: 164).

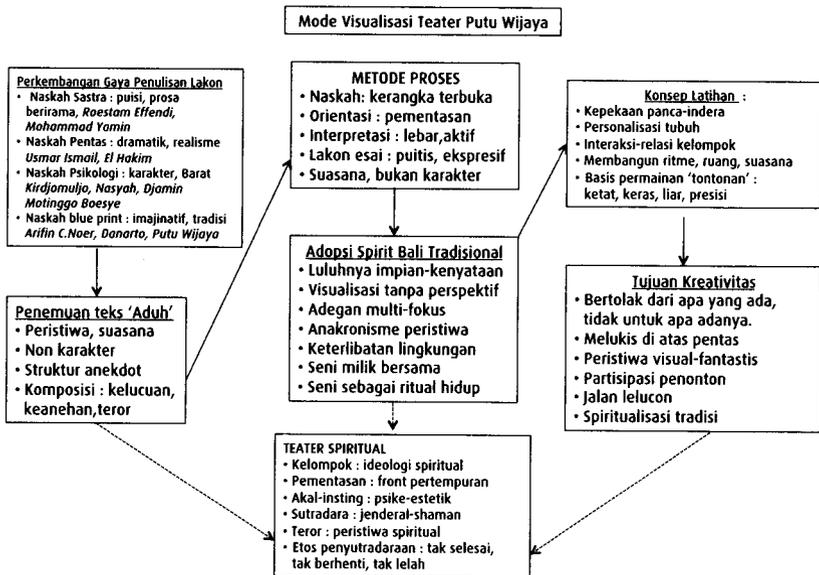
Dalam konteks perjuangan Teater Mandiri, visi, dan praktek penyutradaraan Putu Wijaya adalah memberikan teror pada jiwa penonton. Tontonan adalah alat untuk menciptakan peristiwa lain dalam diri penonton. Itulah tontonan yang sebenarnya. Sutradara yang bagus, dalam persepsi Putu Wijaya adalah yang mampu menciptakan tontonan dalam diri penonton, memberikan pengalaman spiritual kepada penonton, menciptakan upacara untuk mencari jati diri manusia (TS, 1999: 164-165).

Dasar penyutradaraan Putu Wijaya adalah kerja yang terus-menerus karena tak pernah selesai. Lebih banyak bertanya-tanya, menggapai-gapai, bukan memberikan jawaban dan mengelak dari kesimpulan-kesimpulan. Sifat teater Putu Wijaya adalah hidup mengambang; tak mampu selesai, tak mampu berhenti; tak mampu lelah. Teater secara sadar diterima sebagai “siksaan”, namun yang membuat bangkit, sumringah, hidup, menyala, tinggi (TS, 1999: 165).

Dengan membuat pertunjukan *edhan*, yang bukan sekadar *edhan-edhanan*, diakui Putu Wijaya telah membebaskannya dari pakem, sehingga ruang jelajah estetikanya menjadi tak terbatas. Putu Wijaya menyusun estetika menurut kebutuhan dan kemampuan Teater Mandiri. Penjelajahan estetika itu terungkap lewat pernyataan yang multi tafsir, seperti ini “Estetika kami adalah estetika cacat. Estetika salah-kaprah. Estetika remuk” (TS, 1999: 166).

Kesimpulan tentang mode visualisasi yang berkaitan dengan cara menciptakan struktur dan komposisi dramatik yang diterapkan sebagai gaya pemanggungan teater Putu Wijaya, diperlihatkan dalam skema di bawah ini:

GAMBAR 43. Skema Mode Visualisasi Teater Putu Wijaya



## • ANALISIS LOGIKA KARYA

Analisis logika karya adalah analisis mengenai sebab-akibat terbentuknya konsep penciptaan seni teater yang menjadi dasar terjadinya perubahan format pertunjukan, berdasarkan kandungan pemikiran, dan cara-cara

memaparkan masalah sesuai konvensi berpikir yang dipilih senimannya. Analisis logika dibagi ke dalam tiga gugus interpretasi, yaitu analisis tata pertunjukan, pemikiran dialektis, dan struktur tema.

### ••• TATA PERTUNJUKAN

Interpretasi terhadap tata pertunjukan adalah upaya mengidentifikasi perubahan format pertunjukan teater Putu Wijaya, yang dikaitkan dengan arah migrasi yang dilakukannya, khususnya migrasi epistemik dan migrasi estetik. Identifikasi terhadap perubahan format pertunjukan didasarkan pada lima buah tulisan Putu Wijaya, masing-masing berjudul "Teater Luka" tahun 1975, "Teater Diam" tahun 1976, "Teater Bodoh" tahun 1977, "Teater Pencuri" tahun 1978 dan "Tradisi Baru" tahun 1999. Kelima tulisan tersebut selanjutnya disebut TL 1975, TD 1976, TB 1977, TP 1978 dan TB 1999. TL 1975, TD 1976, TB 1977, TP 1978 terdapat dalam buku kumpulan esai *NgEH* terbit tahun 1997, dan TB 1999 terdapat dalam buku *Teater Indonesia-Konsep, Sejarah, Problema* terbit tahun 1999.

Putu Wijaya mencoba merumuskan pilihan format pertunjukannya melalui istilah "teater luka". Menurut Putu Wijaya, "teater luka" bukan gaya. Esensinya bisa muncul pada bentuk dan gaya teater macam mana saja. "Teater luka" bukan hanya visualisasi dari individu, masyarakat, zaman, atau tontonan yang luka. Konsep ini menjadi wadah dari kemungkinan yang bergerak (TL, 1975: 433).

"Teater luka" bertujuan meninggalkan kepastian-kepastian. Teater ini menggambarkan peristiwa orang merdeka yang meragukan segala nilai, menukar segala nilai, mencoba segala nilai serta memilih segala nilai. Hasilnya mungkin menyenangkan, menyegarkan, menghibur, sekaligus membuat gemas, dan jengkel. Strukturnya bisa dirancang masak-masak, bisa semrawut dan spontan. "Teater luka" mengajak orang untuk berhenti pada satu gaya, ciri atau pandangan kesenian tertentu (TL, 1975: 433).

Daya hidup "teater luka" tidak bisa dijebak dalam sebuah grup, karena teater ini tidak mengenal organisasi. Daya hidupnya muncul manakala orang bersedia menyerahkan seluruh pengalaman masa lalunya. Manakala latihan dipahami sebagai kebutuhan untuk mengucapkan. Latihan adalah upacara mereguk diri sendiri, mereguk orang lain, mereguk kehidupan, mereguk suasana dan mereguk alam sekitarnya (TL, 1975: 433).

"Teater luka" adalah ruang yang terbuka lebar, tapi pintunya tak jelas di mana. Wajahnya sesuatu yang misterius bila didekati dengan akal;

yang menolak kalau dibatasi; yang bersembunyi dalam kata mungkin. Ekspresinya sering tampak sebagai pemberontak dan pembaharu; pengebol dan pencuci hal yang sudah mapan; posisinya mengingkari sistem yang rapih; dan istilah-istilah pasti (TL, 1975: 434).

Pementasan "teater luka" tidak menghasilkan kesatuan interpretasi; tidak menghasilkan keseragaman pikir atau perasaan dalam diri penonton. Komunikasinya tidak menawarkan keterpukauan yang selesai. "Teater luka" tidak berbicara tentang sesuatu yang sudah lampau yang tak berpijak pada saat ini; tidak berbicara tentang masa depan yang tidak teraba pada masa ini. (TL, 1975: 434).

Model presentasi dramatik "teater luka" tidak ada hubungannya dengan pencapaian nilai tinggi-rendah. Dalam pementasan "teater luka" segalanya adalah nisbi. Teater ini tidak untuk dibicarakan dalam arena kritik, tapi untuk dialami sebagai cara membeberkan pengalaman-pengalaman pribadi. Dalam konteks interaksi, penonton, pemain atau sutradara, memiliki derajat yang sama (TL, 1975: 435).

Sebagai tontonan, "teater luka" bisa menghibur, tapi sebagai peristiwa teater tujuannya untuk memberi keseimbangan pada rohani. Ruang perseptifnya berada dalam tatanan intuisi, di mana tidak ada keterbatasan indera untuk menyerap, dan segala sesuatu bisa muncul bersama. Dalam arus intuisi yang siap, "teater luka" bisa sangat religius dan kontemplatif (TL, 1975: 435).

Putu Wijaya menyebutkan bahwa teater-teater rakyat yang dipertahankan dengan semangat demi suksesnya pariwisata budaya adalah bangkai dari "teater luka" sebagai jiwa yang telah kosong. Padahal menurut keyakinan Putu Wijaya, teater pribumi yang belum dipasung jiwanya mempunyai bakat untuk menelurkan "teater luka" (TL, 1975: 435).

Untuk menghidupkan kembali jiwa teater yang telah kosong, Putu Wijaya menekankan untuk menggali nilai orisinalitas. Kerja besar itu harus dimulai dengan mencoba bebas dari klise pada diri sendiri. Kita harus tega melepaskan yang sedang asyik-asyiknya kita kunyah. Hal ini membutuhkan waktu, keberanian, dan kerelaan untuk melepaskan semua tanda-tanda kebanggaan diri. Mencoba bebas dari klise diri sendiri berarti membuka kembali diri untuk menghancurkan makna "pensiunan" dalam kerja teater. Urutan generasi tidak menjadi soal, umur tidak menjadi soal. Yang esensial adalah nilai-nilai teater yang menjadi jiwa dalam pekerjaan kita (TD, 1976: 439).

Untuk menakar munculnya orisinalitas dalam berkarya, ada sejumlah kriteria yang ditawarkan Putu Wijaya. Orisinalitas bisa muncul dari karya yang bentuknya sama, tapi isinya beda, atau isinya sama tapi intensitasnya lain. Orisinalitas juga bisa dipertimbangkan dari karya yang bentuk dan isinya sama, tapi kecenderungan estetikanya lain. Orisinalitas juga bisa diidentifikasi dari bentuk, isi, kecenderungan estetik yang sama, tapi pendukung artistiknya menghasilkan eksplorasi yang lain. Jika bentuk, isi, kecenderungan estetik, pendukung artistiknya sama, kadar orisinalitas juga bisa dilihat dari waktu dan keadaan pertunjukan yang sudah berbeda (TD, 1976: 440).

Berkarya secara orisinal belum ada artinya sebelum usaha tersebut berhasil menjadi kontras dari apa yang pernah kita kerjakan. Menurut Putu Wijaya, memang diperlukan bakat—di samping keberanian—untuk mengingkari diri sendiri sebagai jalan untuk memecahkan klise pada diri. Usaha ini harus dilakukan diam-diam, maju terus setapak demi setapak dengan intens (TD, 1976: 441).

Memecahkan klise akan menyebabkan seseorang terisolir dari orang banyak. Jalan ini menjadi anti popularitas. Karya yang dihasilkan bisa bertambah sulit diikuti oleh publik. Lebih jauh, karya seperti itu bisa dituduh sebagai teater yang tidak mempunyai akar sosial. Tetapi dengan tidak mengikuti pola populer, konsep “teater diam” akan menjadi teater yang sangat kontemplatif dan religius. “Teater diam” adalah teater yang mencoba besar tanpa mencari lawan sebagai bulan-bulanan. “Teater diam” tidak konfrontatif ke luar, tapi interogatif ke dalam. Dalam pemahaman Putu Wijaya, “teater diam” memecahkan klise dari belahan dalamnya (TD, 1976: 441).

Untuk menegaskan pencarian format pertunjukan yang bersifat kontras dengan standar estetika sebelumnya, Putu Wijaya mengajukan konsep “teater bodoh”. Konsep ini berangkat dari asumsi bahwa teater mengalami krisis pemain, karena pertunjukan cenderung meniadakan fungsi signifikan pemain. Kerja teater menjadi milik sutradara dan pemain hanya bertugas untuk merampungkan ide besar sutradara. Akibatnya, pementasan teater tidak lagi berbau manusia, pemain menjadi barang mati. Fungsi pemain sebagai individu telah dikorbankan. Yang diperlukan dari pemain cuma sosok fisik, bukan jiwanya. Pemain menjadi sama derajatnya dengan lampu, properti, kostum, musik maupun kata-kata. Pemain bukan lagi yang paling penting dalam teater (TB, 1977: 443).

Asumsi krisis pemain dalam teater, menurut Putu Wijaya didasarkan pada tesis bahwa manusia harus menjadi sumber utama setiap peristiwa dalam lakon. Tesis ini merupakan gagasan utama dari konsep "teater pintar". "Teater pintar" menggunakan naskah sebagai rencana tertulis. Segala sesuatunya diatur dengan rapih, penuh dengan analisa, menampilkan berbagai macam karakter, konflik kejiwaan, dan penuh dengan buah pikiran pengarangnya (TB, 1977: 443).

Dalam "teater pintar" dibutuhkan perbendaharaan pengetahuan, isi naskah ditampilkan rapih, dan pas sesuai yang dikehendaki pengarang. Segala sarana lain di luar pemain fungsinya hanya membantu kehadiran karakter, suasana, konflik, plot, dan tema. Sutradara berfungsi sebagai tukang, membuat para pemainnya terampil, rapih, pas, dan tidak menyimpang dari tafsir naskahnya. Pertunjukan "teater pintar" hadir dengan arah yang pasti. Membawa penonton memasuki satu alur besar, mengalir menuju satu titik klimaks pada akhir pementasan (TB, 1976: 444).

Konsep "teater bodoh" yang diajukan Putu Wijaya, tidak dimaksudkan sebagai gerakan untuk mengingkari "teater pintar". Konsep "teater bodoh" mencoba menerima jasmani manusia sebagai modal yang pertama dalam sebuah peristiwa teater. Sebagai modal yang pertama, nilai manusia memang bisa lebih utama dari sarana-sarana lainnya. Tetapi sebagai benda pertama, manusia juga bisa menjadi sama fungsinya dengan sarana pentas yang lain; bisa pula lebih rendah atau tanpa fungsi sama sekali, jika tidak diperlukan kehadirannya (TB, 1976: 445).

Dalam "teater bodoh" secara teoritis, peranan akal di kesampingkan, setidak-tidaknya dikurangi. Sebaliknya, faktor jasmani manusia diberikan kesempatan menunjukkan kehidupannya, sehingga muncul gerakan-gerakan yang murni, spontan, dan diharapkan tidak menjadi rutin. Tubuh-tubuh bergerak bergantung pada keadaan. Dari sini muncul naluri, menggantikan peranan akal. Pemain "teater bodoh" sangat merdeka. Kehadirannya bukan hasil pesanan, kadangkala tak bisa diduga sebelumnya (TB, 1976: 445).

Pemain "teater bodoh" mempunyai disiplin, dan ritme mempunyai kesadaran ruang, memahami bentuk dan tempo, mempunyai warna, dan karakter serta sifat-sifat yang khas. Semua disiplin bermain ini berbeda dengan pendekatan "teater pintar" yang berusaha terperinci, sistematis, cenderung menceritakan, dengan motivasi sangat rasional. Pemain

“teater bodoh” mengambil pendekatan sebaliknya; berekspresi total, bersifat intuitif dan tidak analitis (TB, 1976: 445-446).

“Teater bodoh” tetap memerlukan pemain dan sutradara. Tetapi hubungan keduanya menjadi lebih sederajat. Sedang fungsi sutradara dan fungsi pemain, tetap nomor satu dalam teori “teater bodoh”. Dengan demikian, menurut Putu Wijaya, “teater bodoh” tidak dimaksudkan sebagai upaya mengingkari semua pakem “teater pintar”. “Teater bodoh” hanya menerapkan pakem dengan caranya sendiri, untuk mendapatkan jawaban dan penemuan lain. Tak ada pertentangan dasar antara “teater pintar” dengan “teater bodoh”, kecuali cara memberikan jawaban terhadap fungsi manusia dalam teater, sesuai dengan cara berpikir masing-masing (TB, 1976: 446).

Konsep “teater bodoh” yang diajukan Putu Wijaya hendak menjelaskan bahwa tidak ada lagi kesatuan cara berekspresi dalam teater. Sekaligus ini berarti, tidak perlu lagi menempuh jalan tunggal untuk membuka interaksi antara penonton dengan pertunjukan. Tetapi Putu Wijaya juga menyadari implikasi dari kebebasan ini. Saat kebebasan disadari sebagai modal, akan timbul soal baru. Teater tidak lagi menjadi disiplin tontonan, tetapi arena pacuan (TP, 1978: 430).

Dalam arena pacuan, bukan nilai-nilai artistik yang menjadi target utama pencapaian, tetapi hasrat kebebasan itu sendiri. Pertunjukan teater tidak bisa lagi dinikmati, bahkan dimaksudkan untuk memiliki jarak, demi menampilkan kebebasan yang tak terjangkau. Keedanan baru itu menyebabkan nilai-nilai yang kabur semakin merajalela. Di sisi lain, Putu Wijaya melihat, sedikit sekali juru bicara teater yang mampu menjelaskan gebrakan-gebrakan dalam teater. Kehidupan teater menjadi timpang, tidak sehat, banyak salah paham. Situasi ini menyebabkan perputaran gagasan dalam teater kembali seret (TP, 1978: 430).

Putu Wijaya menengarai, penulis kritik kurang rajin membeberkan kecenderungan kehidupan teater masa kini. Upaya penggalian ke dalam jiwa teater tradisional misalnya, dianalisa dan dikotak-kotakkan dengan pengertian yang diambil dari kehidupan teater di Barat. Mencari persamaan, perbandingan, kaitan dari pertunjukan teater di Indonesia dengan menggunakan literatur teater Barat, dinilai Putu Wijaya menyebabkan salah kaprah (TP, 1978: 430).

Putu Wijaya percaya, bahwa apa yang dilakukan oleh W.S. Rendra, Arifin C. Noer, Teguh Karya, Sardono W. Kusumo, Ikranegara, Nano Riantiarno, Wisran Hadi, Akhudiart, Noorca M. Massardi, Freddy Kastam Marta dapat

dicari asal-usulnya pada teater tradisional. Khasanah teater tradisional yang menjadi sumber asal-usul itu mulai dari ketoprak, ludruk, lenong, arja, cak, randai, wayang orang, makyong dan sebagainya (TP, 1978: 430).

Dalam upaya rekonstruksi itu, ada yang melewati jalur “bentuk tradisional” yang manifestasinya terlihat pada kreativitas busana, struktur, gaya, musik, topeng-topeng. Ada juga yang melalui jalur “jiwa teater tradisional” yang merupakan sumber inspiratif kebebasan, spontanitas, dan imajinasi. Wujud dari kebebasan jiwa tradisi ini muncul melalui adegan-adegan visual, penyederhanaan artistik, penafsiran yang segar, dan sering menghasilkan kejutan (TP, 1978: 431).

Putu Wijaya melihat bahwa kejutan yang bersumber dari jiwa teater tradisional, bentuknya sering senada dengan yang dilakukan teater mutakhir di mancanegara. Tetapi Putu juga menyadari bahwa motif persamaan antara jiwa teater tradisional dengan arus teater mutakhir Barat, kategori empiris, dan orientasi diskursifnya sangat berbeda (TP, 1978: 431).

Konsep “teater absurd” yang menjadi representasi kemutakhiran teater Barat (dalam konteks pemikiran tahun 70’an-pen.), menurut Putu Wijaya, bertolak dari akal, sebuah proyek “pintar”. Sedangkan tontonan “aneh” dari teater pribumi, bertolak dari keterbatasan, keluguan, kemiskinan, dan dari naluri. Pertunjukan “aneh” itu memancing agar penonton berani memilih sudut pandang mereka sendiri. Tontonan “gendheng” yang bertitik tolak dari teater tradisional, yang tampaknya “absurd”, sesungguhnya telah menjadi keanehan yang lumrah. Menurut Putu Wijaya, hal tersebut telah tertanam dalam idiom “uyon-uyon” ketoprak, dalam “goro-goro” wayang wong, dan dalam “bebagrigan” Teater Arja Bali (TP, 1978: 432).

Dalam pernyataan lain, Putu Wijaya menegaskan bahwa teater tradisi adalah alat keseimbangan. Dalam budaya Bali misalnya, pertunjukan *Calon Arang* digelar untuk keseimbangan apabila ada *grubug* atau wabah besar. Demikian juga pertunjukan Wayang Wong Bali dan Baris Pajegan yang selalu dikaitkan dengan upacara atau peristiwa sakral. Teater adalah produk sakral untuk mengobati situasi sakit secara transendental (TB, 1999: 132-133).

Bahwa teater tradisi menjadi tontonan, menurut Putu Wijaya, karena memang ada penonton yang diposisikan sebagai saksi untuk dapat mengamati dengan lebih cermat. Pertunjukan teater tidak selesai setelah

adekan terakhir usai. Teater yang baru justru tengah dimulai dalam diri masing-masing penonton. Yang penting adalah apa yang tertangkap oleh penonton, karena penonton sesungguhnya juga menjadi kreator (TB, 1999: 133-134).

Tontonan dalam pengertian teater tradisi adalah upacara mengisi batin. Sifatnya sangat pribadi. Setiap orang mendapatkan nilai, manfaat, dan pencerahan sesuai dengan takaran yang dikejanya. Tontonan yang sama akan sampai secara berbeda kepada setiap penonton sesuai dengan kapasitas reseptif dan kesiapan afektifnya. Teater tradisi menjadi tontonan yang demokratis, karena bersifat *multi-interpretable* (TB, 1999: 135).

Dalam kehidupan tradisi, teater adalah milik bersama. Secara sosial teater berfungsi sebagai peralatan moral untuk menginjeksi massa ke satu titik tujuan, yaitu untuk melakukan perjalanan ziarah. Teater bukan hanya berisi diskusi intelektual, tetapi ekspresi kemanusiaan yang paling dasar.

Menurut pandangan Putu Wijaya, teater bisa dipahami dalam sejumlah fungsi sesuai dengan strateginya. Sebagai strategi presentasi, teater bisa berfungsi sebagai dolanan, nina bobo, siulan iseng, *grendengan-grendengan*, gemerisik air kali, sepoi angin, bahkan daun jatuh. Artinya, teater bisa disuguhkan mulai sebagai hiburan yang kasat mata sampai bentuk liris-puitis yang subtil.

Sebagai strategi komunikasi, teater bisa menghadirkan suasana perang, wabah, *chaos*, teror, bahkan revolusi. Artinya, sandi-sandi rahasia teater bisa disampaikan melalui teknik-teknik dramatisasi yang mendebarkan sampai spektakel visual, rupa, kinetik, auditif, dan wacana yang monumental.

Sebagai strategi dramaturgi, teater bisa menampilkan sudut pandang yang tidak hanya hitam-putih, juga wilayah abu-abu, kosong, sepi, dan ketiadaan. Artinya, teater bisa menampung tema dan problema kemanusiaan yang paling nyata hingga yang bersifat metafisik. Sedang sebagai strategi resepsi, teater bisa diterima sebagai pengalaman batin dan sebagai katarsis. Artinya, teater bisa mempengaruhi penonton dari tingkat emosi sampai kesadaran spiritual (TB, 1999: 136).

Putu Wijaya meyakini bahwa dalam seni pertunjukan tradisi terpendam ilmu dan pengetahuan. Pengetahuan itu meliputi cara menakar permainan, menukar sudut bidik dalam memaparkan persoalan, serta

nilai-nilai kebijaksanaan yang bisa menjadi aktual dan modern. Juga pengetahuan yang berkaitan dengan konsep ruang, konsep gerak, konsep bunyi, nilai kebenaran ekspresi, dan jiwa tontonan sebagai pengalaman spiritual (TB, 1999: 140).

Menurut penilaian Putu Wijaya para seniman teater modern, mulai dari WS Rendra, Sardono W. Kusumo, D. Djajakusuma, Churiah Adam, Suyatna Anirun, Arifin C. Noer, I Wayan Diya, Ki Narto Sabdo, AL Suwardi, Rahayu Supanggah, Bokir, Jhoni Gudel, Teguh Srimulat, Rudjito adalah seniman-seniman yang telah menanamkan tradisi baru. Mereka mencampur pengetahuan, menyuarakan lagi kebijaksanaan. dan kiat-kiat serta jiwa seni pertunjukan tradisi untuk dikawinkan dengan kiat-kiat pertunjukan modern (TB, 1999: 140)

Fenomena penggalian tradisi, pencarian akar tradisi, perenungan kembali tradisi, dan penyerahan kembali diri kepada tradisi yang disebut Putu Wijaya sebagai pernikahan akbar, telah terjadi di Jakarta, Solo, Yogya, Surabaya, Medan, Banjarmasin, Ujungpandang, Padang, Mataram, Denpasar, dan kota besar lain.

Yang ditonjolkan kembali mulai dari bentuk, gaya, dan strukturnya. Ada yang memunculkan kembali jiwa, *greget*, semangat, dan rohnya. Ada yang tampil sosoknya, ada yang keluar situasinya. Ada yang menyerap pemikiran-pemikirannya, ada yang hanya elemen-elemen fisiknya. Dalam dua dekade (dari tahun 70-an sampai pertengahan 90-an—pen.), pergaulan dengan tradisi telah melahirkan wilayah baru, peta baru, kiblat baru, menjadi referensi yang disebut Putu Wijaya sebagai “tradisi baru” (TB, 1999: 140).

Di dalam seni teater, perkawinan antara seni pertunjukan tradisi dengan seni pertunjukan modern, muncul sebagai gejala pertemuan kembali teater dengan sandiwara, bagaikan Bima menemukan Dewa Ruci. Menurut Putu, ini adalah saat teater kembali menerima dirinya yang sempat hilang. Teater bukan hanya dunia keterampilan teknis memanggungkan. Teater adalah pengalaman batin (TB, 1999: 141).

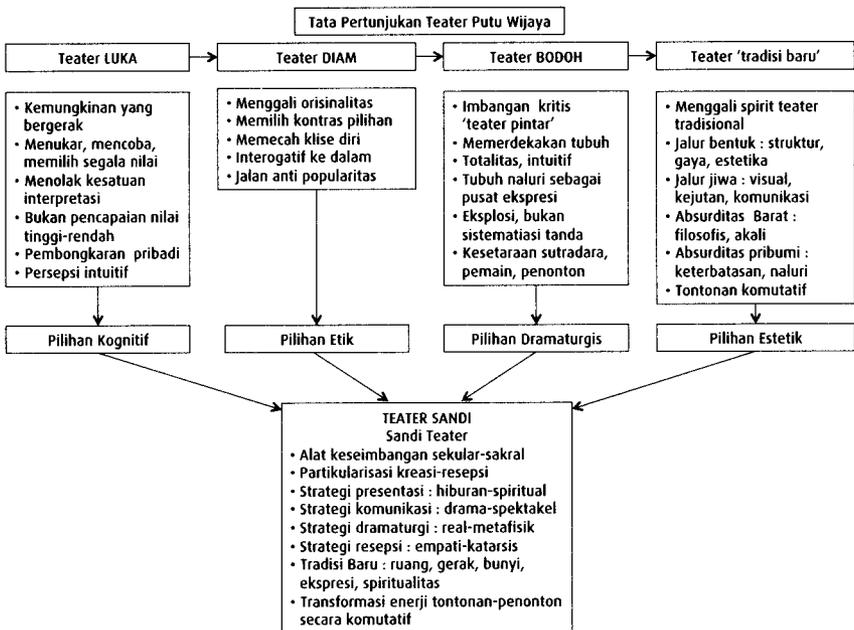
Dalam teater yang menemukan kembali dimensi spiritualnya, penonton juga akan terlibat secara spiritual; menonton dengan melibatkan batinnya. Teater menjadi energi yang bekerja mengirim sinyal-sinyal. Penonton menjadi partisipan di dalam proses transformasi energi itu. Penonton menjadi pesawat penerima sinyal, sehingga terjadilah aliran energi timbal-balik. Penonton pun mengirimkan energi ke arah tontonan. Terjadilah lalu-lintas energi yang saling menghidupkan. Menurut Putu

Wijaya, inilah kekuatan teater yang menjadi cita-citanya; yang dikejar dan diupayakan hadir dalam atmosfir pertunjukannya (TB, 1999: 142).

Upaya Putu Wijaya mengubah format pertunjukan adalah upaya mengembalikan pemaknaan teater yang sempat tersempitkan oleh perjalanan sandiwara, sekaligus mengembalikan arti sandiwara kepada teater. Menurut Putu Wijaya, meskipun tidak diarahkan sebagai tujuan akhir kreativitas teaternya, secara teknis dan secara artistik, tradisi sandiwara ditempatkan sebagai guru untuk menciptakan teater spiritual (TB, 1999: 142).

Kesimpulan tentang cara yang diolah Putu Wijaya untuk dijadikan patokan bagi tata pertunjukan teaternya, dapat dilihat melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 44. Skema Tata Pertunjukan Teater Putu Wijaya



... PEMIKIRAN DIALEKTIS

Interpretasi terhadap pemikiran dialektis ditujukan untuk memahami kandungan pemikiran yang menjadi titik pijak Putu Wijaya dalam

setiap tahap berkarya. Titik pijak pemikiran itu mencerminkan sejumlah pandangan dasar, yang kemudian dijadikan oleh Putu Wijaya sebagai cara menetapkan nilai-nilai prinsipil dalam berkarya. Nilai-nilai prinsipil tersebut mengandung kaitan sebab-akibat antara pilihan epistemik Putu dengan wujud estetik seni teaternya. Identifikasi terhadap pemikiran dialektis Putu Wijaya berdasarkan tiga buah tulisannya, yaitu "Teater Eksperimental" tahun 1993, "Pelacuran Teater" tahun 1996 dan "Bertolak dari Yang Ada" tahun 1999. Ketiga tulisan tersebut selanjutnya masing-masing disebut TE 1993, PT 1996, dan BYA 1999. TE 1993 dan PT 1996 terdapat dalam buku kumpulan esai *NgEH* terbit tahun 1997, dan BYA 1999 terdapat dalam buku *Teater Indonesia-Konsep, Sejarah, Problema* terbit tahun 1999.

Putu Wijaya meyakini bahwa teater harus menguasai "bahasa yang diterima masyarakat" agar teater memiliki kekuatan, wewenang, popularitas, dan pengaruh. Kalau tidak, panggung akan menjadi kuburan seniman atau lokalisasi dari masyarakat penonton yang dekaden (TE, 1993: 383).

Posisi yang dipilih Putu Wijaya sebagai pencipta adalah apa yang disebutnya sebagai "melawan pelacuran pasar". Teater yang ditujukan untuk melakukan pengabdian sosial pada kemanusiaan, harus berpacu melawan arus, dan bebas dari "bahasa" yang ada. Ini adalah upaya memberikan alternatif dalam cara mengucapkan, cara melihat, cara menilai; termasuk cara merasakan, mendengar, menghayati, menghirup, mengecap, meraba, menyebut, menamakan, mempersoalkan, dan memikirkan sesuatu. Semua itu diarahkan sebagai cara mempertimbangkan kembali kebenaran mutlak yang tak dipersoalkan lagi (TE, 1993: 384).

Sikap yang dipilih Putu Wijaya adalah menggugat teks teater yang sudah kadaluwarsa, menggugurkan idiom-idion karatan yang tunduk dalam orde pengemas. Teater Putu Wijaya ingin mewujudkan sesuatu yang berbeda dengan tujuan, cara-cara yang sudah galib dilaksanakan. Putu Wijaya melakukan serangan ke segala arah, termasuk ke dalam tradisi pemikiran yang diwakili oleh para pembaharu. Terhadap pengertian "baru" itu sendiri, Putu Wijaya ingin memahaminya sebagai adanya "perimbangan" adanya "kemungkinan" dan adanya "pilihan". Kebaruan bukanlah kemasan baru yang dimapankan, tetapi jalan penciptaan yang terus menerus lahir, bersinggungan, tumpang-tindih,

bahkan bertentangan satu sama lain. Dan gejala demikian harus diterima sebagai hal yang normal (TE, 1993: 385).

Sikap yang mendasari cara berpikir ini, didasarkan pada alasan bahwa “dunia bertambah lebar dan tak terjamah”. Globalisasi menghasilkan kegelisahan dan keterpencilan sekaligus. Perbedaan menjadi berlipat ganda. Dalam kondisi demikian, teater akan bertentangan dengan kehendak penonton; bertentangan dengan ahli-ahli filsafat, politik, dan ekonomi; juga bertentangan dengan kehendak para kritisi dan ahli estetika (TE, 1993: 385).

Kondisi di atas inilah yang menjadi alasan munculnya teater eksperimental. Putu Wijaya menegaskan bahwa teater eksperimental akan berlawanan dengan kehendak pasar; bermusuhan dengan kemauan orang banyak, bahkan bertentangan dengan keyakinan senimannya sendiri. Teater eksperimental setiap kali berontak pada dirinya sendiri (TE, 1993: 385).

Putu Wijaya memilih posisi sebagai pelaku teater eksperimental. Dalam pemahaman Putu Wijaya, secara aksiologis teater eksperimental adalah teater yang “menolak untuk tahu, mengingkari dirinya setiap kali, anti pada *status quo*. Secara ontologis, teater eksperimental adalah teater yang ‘tak ingin mengada, tak pernah diam, selalu dalam keadaan bergerak, mencari sesuatu yang belum ada’. Secara epistemologis, teater eksperimental adalah teater ‘zero sekaligus teater yang amat penuh’, melangkah ke zona terapung, mendekati ‘misteri’ “. yang membuat kita ragu-ragu tentang kebenaran yang ada di kepala kita. Secara estetis, teater eksperimental adalah teater yang menghidupkan “ideologi tontonan, sebuah ritus; ajaran kebijakan sekaligus teror mental” (TE, 1993: 386).

Secara ideal, Putu Wijaya meyakini, “adalah sebuah peristiwa; sebuah pengalaman spiritual yang berawal dari ide-ide kemudian menjadi sumber perenungan. Itulah semangat teater yang melawan arus pasar. Tetapi Putu Wijaya juga melihat kenyataan kalau “teater membangkang, melawan arus”, maka teater “akan bangkrut”. Oleh karena itu, muncul pembenaran bahwa “teater harus melacur” artinya teater harus memiliki “kesadaran untuk berdagang” (PT, 1996: 368).

Dalam pandangan Putu Wijaya, pasar (selera estetis yang populer.) tidak memerlukan “pengalaman spiritual, kecuali memerlukan *gebyar*, yaitu daya tarik lahiriah agar diburu oleh para pembeli”. Dengan ungkapan yang ironis, Putu Wijaya menyatakan bahwa “tantangan teater

Indonesia sekarang adalah merasakan pelacuran sebagai pekerjaan yang halal". Dalam konteks itu, teater akan berfungsi sebagai "pemasok pasar, menciptakan barang komoditi yang dikehendaki pasar, dan memaksa pasar untuk menerima ekspresi hasil kompromi itu sebagai barang komoditi baru" (PT, 1996: 369).

Teater yang memerankan tokoh "pelacur" bisa disebabkan karena "terpaksa, kompromi, atau atas nama menumbuhkan apresiasi masyarakat". Mengartikan "pelacur" sebagai ibadah kerja dipahami Putu Wijaya sebagai cara teater "mencintai pasar" tetapi yang "tidak membuat pasar cinta pada teater". Artinya, teater selalu dalam keadaan potensial untuk mengalami eksploitasi oleh pasar. Karena pasar tidak akan menjamin kesehatan ekonomi teater, maka menurut Putu Wijaya, teater harus "memiliki ilmu melacur" (PT, 1996: 371).

Yang diartikan sebagai "ilmu melacur" dalam cara berpikir Putu Wijaya adalah bahwa teater harus "mempunyai manajemen, pialang, agen, geromo, politikus, pembuat keputusan, pemikir, juru-bicara, kritikus, dan armada". Inilah semua unsur yang membangun "mekanisme pelacuran". Kalau mekanisme itu sudah melembaga, baru "teater bisa melacur dengan baik di dalam pasar". Teater "harus menjamin dirinya" menjadi "pelacur yang produktif" (PT, 1996: 371).

Menurut kaidah pasar, hanya yang terbaiklah yang "akan mampu bertahan dan berkembang; sedang yang tidak akan menjadi sampah dan mubazir". Oleh karena itu, kerja "melacur menuntut teater untuk bekerja sepenuh tenaga". Teater harus tetap dipahami sebagai tugas. Menjadi profesional tidak hanya berarti mendapat nafkah hidup dari teater. Di balik sisi pragmatis itu, teater adalah "tugas, kewajiban, dan tanggung-jawab". Ini artinya, menurut Putu Wijaya, "teater harus mampu mempertahankan kualitas dan sekaligus kuantitas" (PT, 1996: 372-373).

Dalam pengamatan Putu Wijaya, perjalanan kelompok-kelompok teater modern di Indonesia, menunjukkan fakta bahwa "orang teater sudah mensubsidi teater". Sutradara teater tidak hanya menjalankan fungsi penyutradaraan, tetapi sekaligus "pemimpin spiritual, menjadi produser, pelaksana produksi, pialang, dan juru bicara". Sedangkan aktor dan aktris teater tidak hanya "memainkan peran, tetapi membuat kostum, properti, mencari sponsor, menjual karcis, melakukan publikasi" (PT, 1996: 374).

Dengan fakta di atas, Putu Wijaya meyakini bahwa "teater adalah pekerjaan; orang teater adalah pekerja yang tidak suka berpeluh akan

tercecer". Sedangkan pasar adalah "gelombang yang tidak harus dikutuk, tetapi ditanggapi secara aktif, karena pasar itulah yang kelak akan menghidupi teater". Tetapi menurut Putu Wijaya, harus ada yang "tetap menentang arus". Karena pasar tidak harus menjadi segala-galanya. Pentingnya pasar tidak berarti bahwa "pasar itu sendiri yang akan menjadi teater". Putu meyakini bahwa "pasar tetap hanya alat, bukan tujuan" (PT, 1996: 377).

Selanjutnya Putu Wijaya menegaskan bahwa "nasib teater modern Indonesia ditentukan oleh tindakan mereka di depan pasar. Nama besar, omong besar, gagasan besar, sejarah besar di masa lalu, tidak akan ada artinya kalau tidak memberikan jawaban yang diperlukan oleh masa kini" (PT, 1996: 377).

Putu Wijaya memperhatikan adanya orientasi yang masih bertentangan dalam kerja teater saat ini. Di satu sisi, ada yang percaya pada proses. Di sisi yang lain, ada yang lebih mengacu pada produk akhir. Ada yang berkiblat pada tradisi, yang lain lebih merasa dirinya sebagai warga dunia. Ada yang menjadikan teater barang komoditi murni, ada yang ingin tetap teguh sakral (PT, 1996: 378).

Sikap Putu Wijaya sendiri adalah bahwa "teater sebaiknya menjadi dunia yang tetap bergolak". Inilah kekuatan dasar untuk "menyeleksi sekaligus mematangkan teater". Menurut Putu Wijaya, teater saat ini harus "mengupayakan terobosan dari kemiskinan infra-struktur teater". Teater harus "mencari kiat untuk menanggapi kekuasaan pasar; menyiasati pemasungan dengan kelihaihan kreativitas; dan membebaskan diri dari ketergantungan pada referensi asing". Seraya memperkuat arah kreativitas estetikanya, dunia teater juga harus memperkuat standar komunikasi, dimensi etos, dan dasar etikanya, dengan upaya "mengembangkan kehidupan kritik; melahirkan agen-agen, pedagang. dan pekerja teater, serta menjaga kesehatan jasmani-rohani seniman teater" (PT, 1996: 378).

Dunia teater modern masih dihadapkan pada sejumlah keluhan. Putu Wijaya mengidentifikasi delapan bentuk keluhan yang terkait dengan dinamika teater modern di Indonesia. Delapan keluhan tersebut adalah teater tidak memiliki naskah; tidak ada gedung pertunjukan; tidak ada pemain; tidak ada sutradara; tidak ada biaya produksi; tidak ada penonton; tidak ada kritik; dan tidak ada kebutuhan (BYA, 1999: 142-143).

Sikap Putu Wijaya, berkaitan dengan keluhan sistemik tersebut adalah "ingin mengeluarkan teater dari kepungan itu". Menurut Putu Wijaya,

“teater harus otonom dan bangkit dengan kemampuannya sendiri”. Hal ini harus didukung oleh “kebutuhan untuk mengadakan teater”, karena “teater sudah terjadi di sekitar kita, tinggal memberikan bingkai saja untuk menghadirkan teater sebagai realitas panggung (BYA, 1999: 143).

Upaya Putu Wijaya untuk bangkit dengan kemampuan sendiri dimulai dengan menulis lakon sendiri. Ini adalah upaya untuk melepaskan ketergantungan pada keterbatasan naskah drama serta untuk “menikmati ruang bebas yang lebih lebar”. Menggunakan naskah sendiri, membuat Putu Wijaya bisa “mengelak dari nilai salah dan benar dalam penafsiran”. Teater menjadi ruang bebas, dan penonton dapat “melakukan sendiri penafsiran, terhadap apa yang mereka saksikan”. Menurut PutuWijaya, naskah drama yang dibuatnya adalah “lapangan untuk bermain”, sehingga dapat “membebaskan pilihan berbuat” sesuai “kebutuhan yang ditemukan dalam proses latihan” (BYA, 1999: 144).

Naskah yang ditulis Putu Wijaya diarahkan menjadi “naskah yang longgar, mengapung, melentur; tak ada nama (tokoh-pen.), tak ada tempat, tak ada waktu, tak ada kata selesai”. Konsep keterampilan dalam pemahaman Putu Wijaya adalah cara untuk “membuat ruang yang cukup bagi siapa saja; di mana sutradara, pemain dan penata artistik, dapat berpartisipasi untuk mencipta” (BYA, 1999: 145).

Naskah teater adalah formulasi dari “beban, persoalan, masalah, gagasan, pikiran, cita-cita, dan kesulitan-kesulitan”. Kerja penulis lakon adalah “memberinya sebuah *frame*” berdasarkan “faktor kebutuhan yang sangat penting”. Dorongan mementaskan sebuah lakon harus dimulai dengan rangkaian pertanyaan, “Apakah ada kebutuhan untuk pementasan? Apakah ada yang hendak dikatakan? Apakah yang masih perlu dikatakan? dan Apakah itu masih cukup peting dipermasalahkan?” (BYA, 1999: 145).

Menurut Putu Wijaya, sebagai penulis lakon cara berpikir yang dipilihnya adalah “bagaikan seorang pemulung, mengorek-orek peti sampah; mencari persoalan-persoalan di antara remah-remah sisa persoalan besar, yang masih memiliki peluang untuk diucapkan”. Putu meyakini bahwa “sampah itulah wilayah persoalan” yang saat “diangkat dari tempatnya yang sempit, dibawa ke ruang yang lebih lega, diteropong dengan mikroskop ekstra besar” maka sampah itu akan “berubah menjadi kunci bagi banyak fenomena kehidupan” (BYA, 1999: 146).

Strategi berkarya yang dipilih Putu Wijaya adalah “bertolak dari sesuatu yang tidak penting “yang kemudian menggunakan alat bantu

dalam bentuk “cara memandang, untuk memunculkan persoalan baru yang segar”; yang mampu “menjawab banyak pertanyaan sebelumnya”, sehingga dapat “membawa kita maju setapak lagi kepada pemahaman misteri kehidupan ini” (BYA, 1999: 146).

Inilah yang menjadi dasar dari konsep “Bertolak dari Yang Ada”. Konsep ini mengacu pada prinsip “mendaftarkan apa saja yang ada” untuk “berani mengatakan apa yang ada” dengan sikap “jujur mengatakan apa yang ada”, sehingga “muncul berbagai macam kemungkinan” untuk “mengoptimalkan apa yang ada”. Dengan strategi di atas, Putu Wijaya sampai pada kemampuan untuk “menemukan kekuatan dalam apa yang ada”, lalu “menerima dan memanfaatkan kekuatannya”. Dengan pola ini, Putu Wijaya meyakini bahwa “apa yang ada telah mengubah dirinya menjadi berdaya untuk berbuat lebih dari kodratnya” (BYA, 1999: 147).

Seorang yang mencipta adalah seorang pemikir. Teater sebuah ruang untuk berpikir. Teater itu berpikir karena “teater dihuni oleh gagasan-gagasan yang bertolak dari wawasan”. Fungsi teater adalah “menyumbangkan renungan kepada kehidupan”, karena “teater merupakan bagian dari pertumbuhan kehidupan”. Oleh karena itu, menurut Putu Wijaya “teater bukan hanya keterampilan”, tetapi juga “bukan hanya pikiran tanpa keterampilan”. Teater adalah cara menampilkan makna-makna secara “akrobatik agar tidak terasa formal” (BYA, 1999: 148).

Teater adalah “peristiwa dari barang-barang tak berguna menjadi bermakna”. Teater adalah “kotak imajinasi dalam dunia serba mungkin”. Oleh karena itu, “teater bukan realita, tetapi semua yang tidak tercapai dalam realita”. Putu Wijaya meyakini bahwa “barang yang difungsikan dengan keyakinan, akan menjadi, akan hidup; lebih impresif, lebih kaya dari aslinya”. Sentuhan artistik bukan dimaksudkan untuk “membuat barang tiruan menjadi indah, tetapi menjadi lebih jelas sebagai tiruan” (BYA, 1999: 148).

Esensi kreativitas menurut Putu Wijaya adalah “mengubah apa saja, menjadi apa saja”. Kekuatan teater adalah “imajinasi untuk menjelmakan segala yang tidak dimungkinkan oleh keterbatasan realita”. Putu Wijaya memberi contoh bahwa “sebuah pedang bukanlah pedang bila kita tidak meyakiniya”. Sebaliknya, “sebuah jari telunjuk bisa menjadi pedang, menjadi pistol, menjadi ancaman, menjadi ajakan, menjadi perintah, kalau dimanfaatkan dengan kepercayaan” (BYA, 1999: 148).

Teater adalah dunia buatan yang “mengubah segala yang tak nyata menjadi nyata”. Dengan pernyataan tersebut Putu Wijaya hendak menegaskan bahwa manusia adalah faktor transendental dalam teater. Artinya “bukan teater yang membuat manusia menjadi manusia, tetapi manusia yang membuat teater menjadi teater”. Kemampuan teater adalah “menembus keterbatasan” dan hal itu hanya terjadi kalau ada kepercayaan. Teater “dimulai dengan kepercayaan, dibangun dengan kepercayaan, berakhir dengan membuat kepercayaan”, yaitu “kepercayaan yang dibuat pada saat peristiwa itu” (BYA, 1999: 149).

Dengan basis pada konsep kepercayaan (*make-believe-pen.*), Putu Wijaya menegaskan bahwa “teater harus tetap teater, bukan realita”. Sebagai peristiwa tontonan, teater adalah “jembatan penghubung” untuk “mengajak orang lebih sadar setelah bermain ke alam tak sadar”. Fungsi komunikasi pada teater adalah “meminta penonton untuk menyadari bahwa yang ada di atas pentas adalah hasil latihan yang sudah diatur” (BYA, 1999: 149).

Dalam proses produksi teaternya, Putu Wijaya mengambil sikap “teater tidak membutuhkan pemain artinya siapa saja dapat menjadi seorang pemain”. Putu Wijaya melakukan fungsi latihan-latihan fisik kepada para pemainnya, dengan dua tujuan. Pertama, menyeleksi pemain yang tidak memiliki kebutuhan pada teater. Kedua, mengarahkan pemahaman bahwa teater adalah kerja kolektif. Yang terlibat dalam proses produksi “harus mengkristal menjadi satu kepalan tangan” (BYA, 1999: 150).

Diakui Putu Wijaya bahwa “kualitas pemain yang terbentuk dari hasil seleksi, menentukan apa yang akan dipentaskan”. Pemain menjadi bahan pertama dalam menyusun naskah. Kemampuan dan karakter individual pemain, ikut andil membangun naskah. Dengan asas itu, Putu Wijaya memahami naskah sebagai “jalan yang pasti akan berubah”. Itu sebabnya, “cerita bukan primadona, yang penting adalah ‘target yang dibidik’ dan ‘bagaimana menggebraknya’ untuk ‘menghasilkan pengalaman batin masing-masing penonton’” (BYA, 1999: 151).

Putu Wijaya menyatakan bahwa di dalam proses terjadi “pembelokan, pembelotan” bahkan “pengkhianatan kepada naskah tertulis”, tetapi itu semua “tidak berakhir sebagai kejahatan”. Dalam proses, para pemain “dengan intuisinya mendekat kepada target lakon”. Inilah strategi yang dijalankan Putu Wijaya untuk membuat pemain terlibat, yaitu “memberi kesempatan pemain untuk berekspresi” yang sekaligus menjadi “terapi buat siapa saja”. Melalui proses itu, Putu Wijaya berusaha “menempatkan pemain sebagai subjek” (BYA, 1999: 151).

Putu Wijaya mengkondisikan pemain-pemainnya sebagai satu kekuatan kolektif. Konsekuensinya, "latihan adalah permainan bersama" dan "harus dihadiri komplit". Pola ini membuahkan implikasi yakni "pemain yang paling tidak berperan pun, bisa mengubah pertunjukan". Untuk mengatasi ancaman itu, Putu Wijaya memberlakukan hukum kebalikannya, "individu yang tidak hadir, dapat dihadirkan oleh individu yang ada". Hasilnya, proses membuka kemungkinan, dan kesinambungan, karena "yang penting adalah *team*" (BYA, 1999: 152).

Upaya lain untuk untuk meneguhkan konsep *team*, adalah "menempatkan pemain sebagai segala-galanya dalam peristiwa". Pemain "tidak hanya menjadi pelaku, membawakan dialog-dialog", tetapi juga "menjadi set, properti, dan apa saja yang diperlukan untuk menciptakan peristiwa yang diperlukan" seperti "mengatur blocking dan improvisasi tambahan untuk menambah tajam peristiwa" (BYA, 1999: 152).

Dalam dunia peristiwa yang diciptakan Putu Wijaya, "pemain mendapat kebebasan dan kehidupan" dengan cara memahami "batasnya" untuk "jangan sampai merusak keutuhan tim". Putu Wijaya menanamkan disiplin bermain bahwa setiap pemain "bertanggung jawab atas kebebasan orang lain", artinya "kebebasan mereka dibatasi oleh kebebasan anggota tim lainnya" (BYA, 1999: 152).

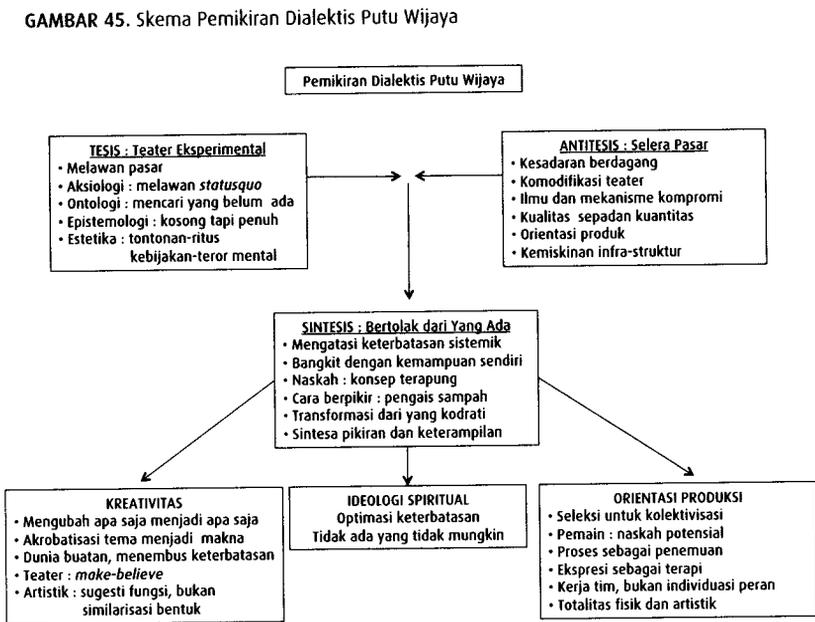
Untuk memperkuat energi permainan sebagai ekspresi kolektif, Putu Wijaya menerapkan realisasi peristiwa teater sebagai "strategi penyerangan total". Artinya, "sekali pemain masuk ke pentas, ia tidak pernah lagi ditarik sampai pertunjukan berakhir". Sebagai pasukan penyerang, "semua pemain bermain sepanjang peristiwa berlangsung" (BYA, 1999: 152).

Dalam proses teknis, arti totalitas juga ditanamkan melalui modus kerja produksi. Pemain "membuat seluruh perangkat pementasan", sehingga "mereka tahu benar bagaimana mempergunakannya". Pemain juga "menata kostum, menata rias, mengerjakan tata lampu". Dengan demikian, mereka "ikut mencipta" dan "teater menjadi milik bersama". Putu Wijaya mengakui bahwa teater total semacam ini "memerlukan pengerahan konsentrasi tinggi, melelahkan secara fisik", sehingga "durasi juga terbatas, rata-rata 90 menit, maksimal 1 jam 45 menit" (BYA, 1999: 153).

"Bertolak dari Yang Ada" menjadi "ideologi spiritual" Teater Mandiri. Sikap ini diartikan sebagai "upaya menerima apa yang ada di tangan dan

di sekitar kami”, lalu “melakukan optimasi dari apa yang ada tersebut”. Apa yang ada itu meliputi “peralatan, tempat bermain, cerita, dan pemain pendukung”. Hal tersebut “tidak berarti membuat menjadi terbatas”. Putu Wijaya menyatakan “justru dengan mengerti keterbatasan yang nyata”, kemudian “memperoleh peluang untuk melakukan apa yang belum ada”. Kreativitas dimaknai sebagai “bagi teater kami tidak ada yang tidak mungkin”. “Bertolak dari Yang Ada” adalah “perlawanan pada keadaan yang selalu terbatas” (BYA, 1999: 153).

Kesimpulan tentang dialektika pemikiran Putu Wijaya yang mendasari titik pijaknya dalam setiap tahap berkarya, dapat dilihat dalam skema di bawah ini:



... STRUKTUR TEMA

Interpretasi terhadap struktur tema adalah upaya mengidentifikasi cara-cara memaparkan masalah sesuai konvensi berpikir yang dipilih senimannya. Konvensi berpikir Putu Wijaya merupakan asimilasi antara pengalaman biografis dengan posisi kreativitas yang dipilihnya, dalam konteks pengalaman migrasi yang dijalaninya. Hasilnya berupa

penyikapan kritis terhadap nilai-nilai fundamental, seperti identitas, kebenaran, kejujuran, dan pilihan.

Putu Wijaya melibatkan diri dalam wacana-wacana kritis tersebut sebagai cara untuk membangun struktur epistemik dan memastikan sikap dalam mengungkapkan tema bagi visi kesenimanannya. Identifikasi terhadap konvensi berpikir Putu Wijaya berdasarkan empat buah tulisannya, yaitu "Tubuh Imajiner" tahun 1992, "Kebenaran yang Berbeda" tahun 1995, "Kebenaran" tahun 1997 dan "Teror Mental" tahun 1999. Keempat tulisan tersebut selanjutnya disebut TI 1992, KB 1995, Kbn 1997, dan TM 1999. TI 1992, KB 1995, Kbn 1997 terdapat dalam buku kumpulan esai *NgEH* terbit tahun 1997. TM 1999 terdapat dalam buku *Teater Indonesia-Konsep, Sejarah, Problema* terbit tahun 1999.

Putu Wijaya melihat identitasnya sebagai orang yang lahir di Bali dari orang tua berdarah Bali; tidak bisa menari dan menabuh gamelan Bali, tapi menyebut diri, "saya orang Bali". Dia bersekolah di Yogyakarta, bekerja dan hidup di Jakarta, dan merasa hubungannya dengan Bali semakin renggang, dan tidak lagi menyebut dirinya orang Bali, tapi orang Indonesia (TI, 1992: 92).

Pengalaman bermigrasi menyadarkan Putu Wijaya, bahwa "ternyata saya adalah seorang lelaki yang campur-aduk, gado-gado, terkontaminasi, tidak murni, tidak jelas". Putu Wijaya mengakui bahwa "gambaran ideal sebagai orang Bali, tidak mengubah kenyataan yang ada". Putu Wijaya menyadari, "saya ternyata orang yang *error formated*, "salah format". Hal tersebut membuatnya kecewa, tetapi "saya harus menerima apa adanya" (TI, 1992: 92).

Sepanjang karir kepenulisannya yang beragam, mulai dari "menulis novel, cerita pendek, esai, sandiwara, skenario film, mementaskan drama, membuat film", ternyata para kritisi menganggap "karya saya meniru-niru Barat" yang disebut sebagai "pengekor eksistensialisme, absurdisme, surealisme, dekonstruktif, pascamodernisme", dan "dianggap bukan Indonesia". Tetapi saat Putu Wijaya pergi ke Amerika, dan menyutradarai 3 kali pertunjukan drama di Madison (Wisconsin), Middletown (Connecticut) dan LaMaMa (New York), mereka menganggapnya Asia, Indonesia, Bali (TI, 1992: 93).

Berpegang pada kontras penerimaan atas nilai karya dan identitasnya, Putu Wijaya menyatakan tidak peduli lagi apakah saya orang Bali,

orang Indonesia, atau orang Asia. Putu Wijaya mengambil sikap yang paling penting bekerja dengan sejujurnya, karena Putu Wijaya menilai bahwa “seni adalah usaha individu dengan cara sejujur-jujurnya mencari kebenaran”. Berpegang pada pernyataan di atas, Putu Wijaya menegaskan bahwa dalam mencipta, tidak peduli apakah saya Bali, Indonesia atau Asia. Dirinya juga tidak ambil pusing apakah yang saya hasilkan akan punya nilai kebalian, keindonesiaan atau justru kebarat-baratan (TI, 1992: 93).

Putu Wijaya memantapkan keyakinannya dengan menegaskan bahwa “saya percaya, sekali dilahirkan sebagai orang Bali atau Indonesia, saya akan tetap sebagai orang Bali atau Indonesia, sehingga apapun yang saya lakukan atau hasilnya akan berbau Bali atau Indonesia atau Asia”. Putu Wijaya menyatakan, “seluruh latar belakang saya akan mempengaruhi seluruh garapan saya dan dengan demikian, baik kasat mata atau terselubung, tradisi Bali atau Indonesia akan mewarnai seluruh karya saya” (TI, 1992: 94).

Putu Wijaya menggambarkan bahwa pengalaman migrasi telah menciptakan tradisi saya sendiri yang telah memberikan satu cap khas. Putu Wijaya menyadari bahwa telah hadir dua tradisi yang saling mengisi dalam dirinya, yaitu tradisi etnik Bali, dengan seluruh aspek-aspek Bali, dan tradisi pribadi sebagai orang yang sudah terkontaminasi oleh berbagai pengaruh. Gabungan kedua tradisi itu, diakui Putu Wijaya sebagai “identitas pribadi saya” (TI, 1992: 94).

Identitas yang merupakan gabungan dua tradisi, menurut Putu Wijaya merupakan fenomena banyak seniman di Indonesia. pola sikap penciptaan inilah yang disebutnya sebagai “pola sikap budaya pasca-Indonesia”. Pola sikap budaya pasca-Indonesia merupakan sikap jiwa yang memungkinkan kotak-kotak yang berbeda, bahkan bertentangan, dapat hidup berdampingan, sehingga sesuatu yang semula dipisahkan akan saling menghampiri dan berbaur-ria. Inilah yang disebut Putu Wijaya sebagai pola berpikir, sikap jiwa, kerangka abstrak, sebuah *imaginary body*, yang menentukan segala sepak terjang dan hasil kesenian seseorang. (TI, 1992: 94)

Putu Wijaya menyatakan bahwa Indonesia merupakan cita-cita untuk mewujudkan impian tentang Indonesia. Meskipun disadari masih ada banyak perbedaan, tetapi setelah melewati masa lebih dari 50 tahun merdeka, sesuatu yang bersifat Indonesia itu sudah ada. Dalam konteks

ini, Putu Wijaya menganggap rumusan kebudayaan nasional jadi terasa miskin dan tak perlu, karena perbedaan tidak lagi menjadi hambatan atau ancaman, tetapi merupakan nilai lebih (KB, 1995: 3).

Perbedaan dari identitas lokal adalah perbedaan yang harus membersihkan persamaan, bukan dominasi. Oleh karena itu, semboyan persatuan tidak harus menjadi hambatan untuk mengekspresikan identitas lokal yang beraneka ragam. Putu Wijaya menegaskan bahwa dalam realitas keindonesiaan, status kebenaran telah berbeda. Dengan kata lain, tidak ada tolok ukur tunggal terhadap kebenaran. Tetapi Putu Wijaya meyakini bahwa perbedaan dan pertentangan atas kebenaran adalah sebuah proses pengejaran sebagai tanda untuk lahirnya keseimbangan dan tegaknya demokrasi (KB, 1995: 6).

Di sisi lain, kebenaran yang berbeda-beda itu bersumber dari persepsi, opini, dan selera yang sering bertentangan. Kebenaran bahkan sering dipertengkarkan, membuat kita tidak menemukan titik temu. Putu Wijaya melihat hal yang ironis bahwa di dalam kebenaran kita melihat ketidakbenaran-ketidakbenaran (Kbn, 1997: 76).

Putu Wijaya menyatakan bahwa telah banyak definisi, banyak visi tentang kebenaran, tetapi kita masih saja terus mencarinya ke arah yang berbeda. Pencarian ini telah memaksa sejarah, politik, kesenian, kebudayaan, ekonomi, untuk mendapatkan kebenaran itu sendiri. Kompetisi atas kebenaran-kebenaran itu, menyebabkan kebenaran sering kali tampak sebagai “penipu, penghasut ulung, sangat licin, ganas, buas, haus darah”, sehingga menimbulkan anggapan “kebenaran adalah penjahat perang” (Kbn, 1997: 76).

Dalam pemahaman kritis Putu Wijaya, kebenaran justru telah mengobarkan perselisihan, pertentangan dan peperangan, biang keladi banyak kerusuhan, pertumpahan darah dan pertikaian tanpa kesudahan. Dengan mengajukan dalih-dalih yang muluk seperti keadilan, kepatutan, kelayakan, kesejahteraan, kemanusiaan, persaudaraan, perdamaian, kemakmuran, kita telah mengerahkan seluruh jiwa-raga untuk berkorban demi kebenaran, untuk kebenaran serta atas nama kebenaran (Kbn, 1997: 76).

Secara analogis, Putu Wijaya menganggap “kebenaran adalah obat bius”, yang membuat kita “merasa suci, terasa perkasa”, menimbulkan nafsu untuk menerjang, melakukan gebrak-koyak atas apa saja yang kita anggap menentang. Putu Wijaya juga melihat “kebenaran adalah ekstasi,

membuat kita berani untuk menghalalkan segala cara agar kebenaran kita unggul” (Kbn, 1997: 76)

Akhirnya, “kebenaran membuat kita mabuk”. Putu Wijaya mengingatkan, “sejarah sudah mencatat lautan darah yang diciptakan kebenaran, dan danau dosa yang dihasilkan oleh kebenaran. Tetapi tetap saja kita memuja-muja kebenaran”. Kultus dan sakralisasi atas kebenaran, menurut Putu Wijaya, justru dilakukan oleh para pemimpin kelas dunia, pemuka masyarakat, dan tokoh-tokoh panutan (Kbn, 1997: 77).

Putu Wijaya menegaskan pilihan untuk “menolak kebenaran, menghentikan pemujaan pada kebenaran” dan untuk “melihat kebenaran secara proporsional, agar tidak menjadi tiran”. Putu Wijaya menyatakan “sudah waktunya meragukan kebenaran sebagai nilai tertinggi”. Menurut Putu Wijaya, “kebenaran hanyalah noktah kecil dari kehidupan yang begitu kompleks”, karena itu “tidak hanya kebenaran yang harus dikunyah-kunyah dalam kehidupan” (Kbn, 1997: 77).

Putu Wijaya telah memilih konvensi berpikir, dalam kaitan memahami identitas dan penegasan sikap atas kebenaran. Identitas Putu Wijaya adalah gabungan dua tradisi, yaitu tradisi etnik (Bali) dan tradisi kontaminasi (urban). Terhadap kebenaran, Putu Wijaya melakukan desakralisasi atas mitos-mitos kebenaran. Dua tema tersebut telah menjadi struktur epistemiknya. Di satu sisi, dari segi pengalaman budaya, Putu Wijaya bersikap akomodatif, sedang terhadap azas kebenaran yang dogmatis, Putu memilih sikap distantif. Dua hal tersebut yang menjadi akar munculnya tema “teror mental” sebagai konvensi berpikirnya.

Menurut Putu Wijaya, target dari pertunjukan Teater Mandiri adalah “teror mental”. Dalam pemahaman Putu Wijaya, teror adalah “pembelotan, pengkhianatan, kriminalitas berpikir, tindakan subversif terhadap logika, tetapi nyata”. Teror adalah kenyataan yang tidak logis tetapi dibutuhkan. Dari segi petualangan pikiran dan imajinasi, teror adalah “jembatan antara pengalaman manusia dalam keterbatasannya dengan kemungkinan-kemungkinan yang tak terbatas” (TM, 1999: 154).

Dalam bentuk manifestasi artistik, teror “tidak harus keras, kuat, dahsyat, menyeramkan, atau menakutkan”. Menurut Putu Wijaya, teror bahkan “bisa berbisik, karena yang penting bukan volumenya tetapi akibat-akibatnya”, dan “ukuran akibat itu bukan fisik, tetapi mentalitas, kegoncangan batin” (TM, 1999: 155).

Sebagai strategi tontonan, “teror mental seperti anekdot, fungsinya untuk merecoki kesadaran dan kesimpulan yang sudah diterima”. Sedang sebagai strategi komunikasi, teror bisa berupa “lawakan, pelesetan, pemutarbalikkan, manipulasi”. Tujuan teror untuk “gangguan terhadap keseimbangan, bukan untuk menghancurkan, tapi penataan kembali” (TM, 1999: 156).

Dalam keadaan tidak seimbang (secara logika-pen.), orang akan hidup kembali, bergerak, untuk mendapatkan keseimbangannya lagi. Target pertunjukan Putu Wijaya adalah mengajak orang memikirkan kembali apa yang sudah diterima sebagai kesimpulan agar keyakinan-keyakinan dapat diaktualisasikan setiap saat. Menurut Putu Wijaya, hal ini sangat diperlukan untuk membebaskan kesadaran dari penjajahan pikiran. Penjajahan pikiran telah mengubah pengetahuan menjadi dogma. Dogmatisasi menimbulkan “situasi macet secara spiritual, menyebabkan manusia menjadi mesin yang mengunyah dirinya sendiri dan menjadikan manusia buas” (TM, 1999: 157).

Target tontonan teror mental adalah menjadikan efek visual-performatifnya sebagai “perusuh batin agar terjadi *chaos* spiritual”. Menurut Putu Wijaya, kekacauan batin akan “menjadi celah terobosan, agar manusia lahir kembali sebagai pribadi yang hidup, tumbuh dan bergerak, bukan sebagai mayat, robot atau jiwa yang sekarat”. Tontonan teror mental “memberontak pada hal-hal yang konvensional, menteror mental para penonton, juga menteror dirinya sendiri (formulasi tontonan-pen.) yang menjadi mapan” (TM, 1999: 157).

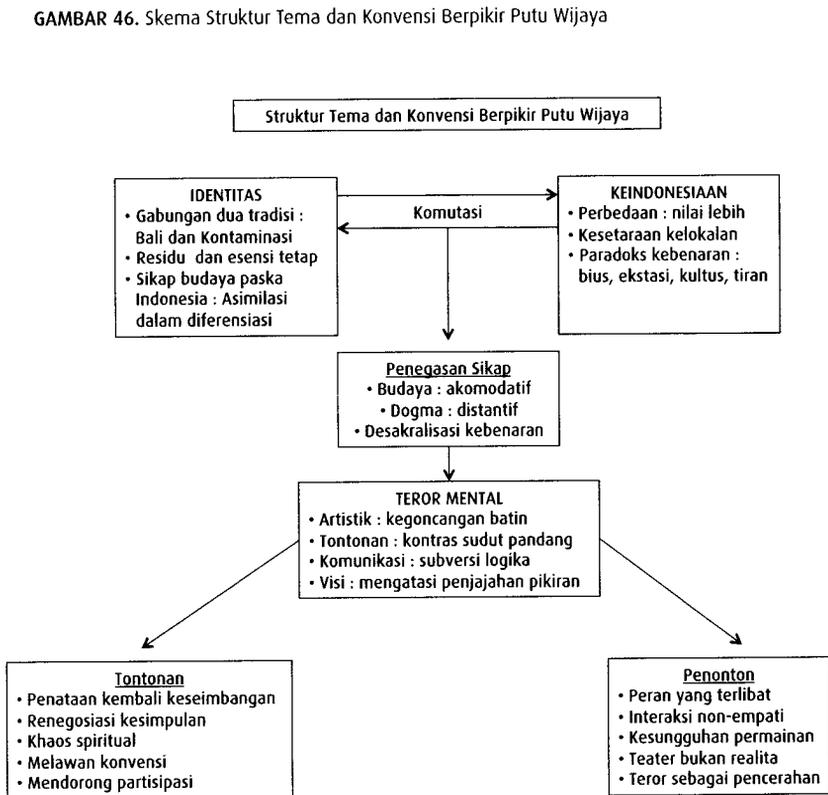
Putu Wijaya meyakini bahwa penonton adalah salah satu peran atau tokoh dalam teater. Oleh karena itu, penonton memiliki ruang, memiliki dialog, untuk ikut campur secara aktif di dalam peristiwa teater. Keterlibatan penonton bukan saja bersifat fisik, tetapi juga secara spiritual. Oleh karena itu, penonton harus terdorong memiliki kebutuhan untuk berinteraksi dengan peristiwa teater (TM, 1999: 158).

Tetapi Putu Wijaya memilih cara melibatkan penonton secara berbeda. Caranya adalah dengan tidak membangun empati. Sebaliknya, efek pertunjukan diarahkan untuk “mematah-matahkan peristiwa yang sudah terjadi menjadi mentah kembali, mencabik-cabik bangunan dramatik menjadi nol kembali”. Inilah cara untuk “membanting kesungguhan peristiwa menjadi semacam permainan”. Putu Wijaya menegaskan bahwa pertunjukan adalah bayang-bayang dari realita, bukan realita itu

sendiri. Komunikasi yang dibangun harus memperingatkan penonton bahwa semuanya hanya tontonan (TM, 1999: 158).

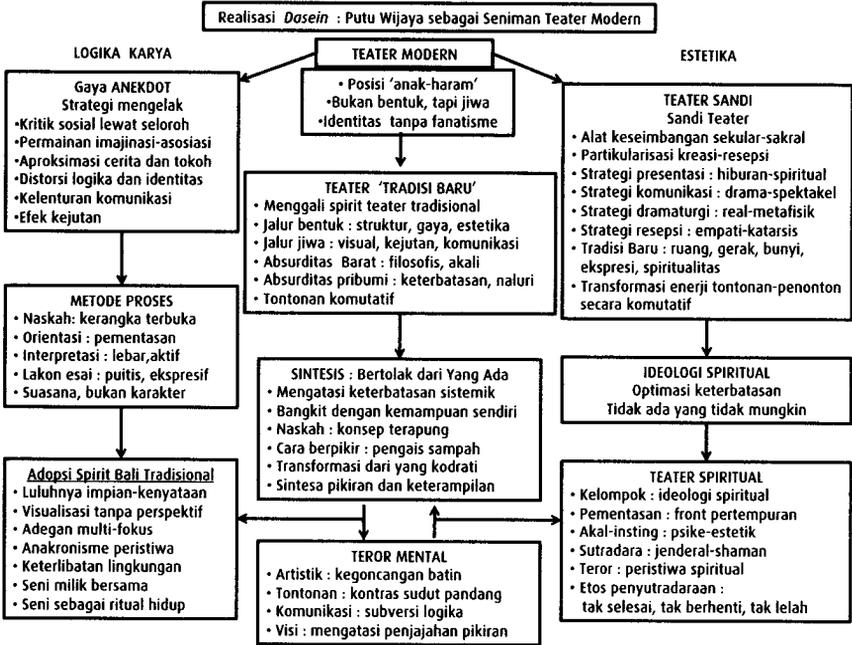
Target teater Putu Wijaya adalah menyuguhkan “cara membalik persoalan, menembaknya dari sudut yang tak terduga”, sehingga tontonan menghasilkan partisipasi aktif penonton. Akan tetapi menyuguhkan yang tak terduga bukan tujuan, hanya upaya untuk membuat teater menjadi berarti. Putu Wijaya meyakini bahwa penonton bukan orang-orang bodoh. Oleh karena itu, modus teror mental harus selalu “mencari jalan lain, meningkatkan dosis, membuat variasi-variasi yang tidak tertebak”. Teror tidak boleh hanya teror, tetapi “harus menjadi anugerah yang disyukuri oleh mereka yang sudah terteror” (TM, 1999: 158-159).

Kesimpulan tentang stuktur tema dan konvensi berpikir Putu Wijaya dapat dilihat dalam skema di bawah ini:



Sintesis analisis realisasi *Dasein* bertujuan menguraikan hubungan kultural antara logika penciptaan karya dengan penemuan estetika teater sebagai manifestasi dari sikap *being-in-the world*, dalam kaitannya dengan perilaku dan migrasi identitas Putu Wijaya sebagai seniman teater modern. Analisis padu antara unsur estetika dengan unsur logika karya, dapat dilihat dalam skema di bawah ini:

GAMBAR 47. Skema Realisasi *Dasein*: Putu Wijaya sebagai Seniman Teater Modern



Penjelasan Skema:

Teater modern, dalam konstelasi kebudayaan Indonesia, masih dianggap sebagai hasil adopsi dari budaya Barat (Eropa). Putu Wijaya menganalogikan posisi kultural teater modern sebagai "anak haram". Tetapi identitas itu dibentuk oleh pemahaman yang melihat fenomena teater modern hanya dari penampakan bentuk luar pemanggungnya saja.

Putu Wijaya melihat bahwa ada kegagalan dari para kritisi dan pengamat teater modern Indonesia untuk memahami “aspek jiwanya”, bukan dari penampakan bentuknya. Dengan menyelami “aspek jiwa”, teater modern Indonesia telah memilih identitasnya. Identitas itu bersifat eksploratif dan terbebas dari beban fanatisme budaya. Salah satu bentuk eksplorasi teater modern adalah pola asimilasi tradisi-modern, yang menghasilkan “tradisi baru”.

Teater “tradisi baru” adalah hasil penggalian spirit teater tradisional. Dalam konteks ini, Putu Wijaya lebih memilih jalur penggalian “jiwa” teater tradisional. Kekuatan “jiwa” ini muncul dalam kekuatan visual, efek kejutan dan semangat komunikasi antara tontonan dan penonton. Spirit teater tradisional juga menginspirasi Putu Wijaya untuk menciptakan naskah dengan konsep terapung, yang dijadikan peluang untuk menghasilkan tontonan dengan kontras sudut pandang, dan subversi logika. Dua prinsip inilah yang dipercaya Putu Wijaya dapat menimbulkan kegoncangan batin, untuk mengatasi penjajahan pikiran. Itulah esensi dari teater “teror mental”.

Teater Putu Wijaya adalah perkawinan antara teater modern dan tradisi sandiwara. Teater sandi merentangkan kemungkinan model presentasi dari hiburan sampai kedalaman spiritual. Dari segi komunikasi, memungkinkan digunakannya kekuatan drama hingga unsur spektakel. Dari format dramaturgi, teater sandi memungkinkan mengangkat tema-tema dunia real sampai persoalan metafisik. Sedang sebagai strategi resepsi, teater Putu Wijaya bergerak dari batas-batas empati hingga efek katarsis. Fungsi yang lentur dan eksploratif merupakan jawaban Putu Wijaya untuk mengoptimasi keterbatasan, dengan mengajukan prinsip: “tidak ada yang tidak mungkin”. Inilah pernyataan dan kekuatan dari ideologi spiritual teater Putu Wijaya.

Gaya anekdot adalah pilihan Putu Wijaya dalam memanggungkan kritik sosial lewat kekuatan seloroh. Ruang anekdot memungkinkan permainan imajinasi dan asosiasi. Kekuatan asosiatif anekdot dapat menampilkan kedekatan cerita dan tokoh dengan realitas. Tetapi distorsi logika yang menjadi pelatuk dari teater “teror mental” tetap memungkinkan cerita menimbulkan efek kejutan. Gaya anekdot dipercayai Putu Wijaya hanya dapat direalisasi lewat metode proses. Di dalam proses, ruang interpretasi lebar, terbuka, membangun bahasa puitis, dan ekspresif; mengembangkan visualisasi; adegan multi-fokus; reinkarnasi dari spirit Bali tradisional.

## •• REALISASI *DASEIN* PUTU WIJAYA MENURUT PERSPEKTIF FENOMENOLOGI HEIDEGGERIAN

Heidegger memahami eksistensi sebagai *Dasein* yang berarti “menjadi-ada”. Dan makna dasariah ontologi harus dicari dalam analitik eksistensial terhadap *Dasein* itu sendiri (Heidegger, 1962: 34). Dalam pemahaman Heidegger, *Dasein* bermakna bahwa eksistensi sedang “mengada” dan selalu berada dalam proses untuk menjadi Ada (Adian, 2010: 54). Untuk mendapatkan pemahaman lebih baik tentang *Being*, Heidegger berusaha membongkar subjek modern sebagai subjek yang menguasai yang yakin pada diri, yang reflektif, yang berdaulat, atau yang terposisi sebagai subjek *Cartesian*.

Menurut Heidegger, *Dasein* memiliki tiga sifat. Pertama, *Dasein* bukan sekadar hadir di dunia. Kehadirannya memiliki karakter penentu bagi eksistensi. Kedua, *Dasein* memiliki prioritas ontologis, karena eksistensinya adalah menentukan untuk dirinya. Ketiga, *Dasein* memiliki pemahaman tentang *Being* atas semua entitas karakter selain dirinya (Heidegger, 1962: 34).

Heidegger menghadirkan eksistensi dalam faktisitasnya dan mengungkapkannya dalam *heteronomy*, istilah yang menandakan munculnya peran konstitutif oleh *otherness* (Odysseos, 2009: 279). Heidegger mengidentifikasi empat elemen konstitutif yang berbeda dalam pembentukan *self* oleh *otherness*.

Pertama, *Dasein* awalnya meresap dalam dunia (*engaged immersion*) (Zizek, 1999: 15) *Dasein* tidak mendapati dunia sebagai “objek” pemahaman. Sebaliknya, *Dasein* terserap terus-menerus di antara hal-hal dan *beings* lain. Heidegger mengajukan karakter *disclosive* dari eksistensi. *Dasein* mengungkapkan *Being* dari entitas lainnya, di antara *things* dan *beings* yang membentuknya.

Kedua, *Dasein* saat terbenam dalam pekerjaan sehari-hari, mengungkapkan konsepsi berbeda tentang dunia (Heidegger, 1962: 18). Dunia bukan sebagai “alam” atau wadah atas hal-hal, tetapi sebagai *web* (jaringan) keterlibatan dengan *beings* lainnya. *Web* itu diciptakan oleh cara hidup, makna, norma, yang distrukturkan oleh *others*. Ketergantungan *Dasein* terhadap pemaknaan dan pemahaman yang diciptakan *others* ini menandakan bahwa *Dasein* memiliki hubungan ontologis dengan dunia (Odysseos, 2009: 280).

Ketiga, *Dasein* adalah *Being-in-the-world* dengan *others*. Keberadaan adalah hidup berdampingan. *Being-there* (Menjadi-ada) adalah *Being-with* (Menjadi-bersama dengan). *Dasein* bukan *I* (Aku) namun *they* (mereka) (Heidegger, 1962: 25-27). Hal ini harus dipahami bahwa *selfhood* adalah eksis secara berdampingan, sebuah koeksistensi (Odysseos, 2007b: 70-94).

Keempat, *Dasein* pada dasarnya selaras dengan dunia. Hal ini menunjukkan *Dasein* adalah *being* yang dilempar ke dalam dunianya, daripada menunjukkan usaha menguasai dan mengontrol dunianya. Diri (*self*) sebagai “kemungkinan” (*possibility*) menunjukkan sifat *Dasein* yang berorientasi ke masa depan, bahwa eksistensi manusia memproyeksikan diri ke masa depan (Odysseos, 2009: 280-281). Inilah konsep *Dasein* Heidegger sebagai kritik atas Epistemologi Cartesian:

#### FENOMENOLOGI HEIDEGGERIAN

<p><b><i>Dasein</i></b> (Being-in-the-world) Kritik atas Epistemologi Cartesian</p>	“I” (autonomy)
	➤ <i>Otherness</i> (heteronomy)
	Dunia sebagai “objek” pemahaman
	➤ <i>Meresap dalam dunia</i> (engaged immersion)
	Dunia sebagai Alam/Wadah
	➤ <i>Dunia sebagai jaringan keterlibatan</i>
	Eksistensi ( I-Being-there)
	➤ <i>Koeksistensi</i> ( <i>They-Being-with</i> )
	Diri(Self) sebagai penetapan (fixation)
	➤ <i>Diri (self) sebagai kemungkinan</i> (possibility)

Berdasarkan analisis terhadap penemuan estetika teater dengan logika penciptaan karya, maka dapat diketahui tujuan realisasi *Dasein* Putu Wijaya. Realisasi *Dasein* (*being-in-the world*) menjelaskan hubungan ke-aku-an (*I*) Putu Wijaya dengan kehadiran “yang-lain (*otherness*). Yang dimaksud “yang-lain” dalam *konteks being-in-the world* Putu Wijaya adalah situasi masyarakat urban Jakarta. Meresap ke dalam situasi keurbanan Jakarta telah melahirkan metode proses, dalam orientasi dan strategi produksi teaternya. Metode proses ini selanjutnya membangun

konstruksi kreativitas Putu Wijaya, yaitu membuat naskah sebagai konstruksi terbuka, sehingga ruang interpretasi menjadi lebar dan aktif.

Metode proses juga memungkinkan naskah dibentuk kembali sesuai kebutuhan pementasan. Ini memunculkan sifat esai dalam lakon-lakon Putu Wijaya, yaitu lakon yang tidak lagi naratif, tetapi lebih puitis dan ekspresif. Pergeseran sifat lakon ini juga telah memberi ciri visual dalam pertunjukannya, yaitu lebih menonjolkan penciptaan suasana, dan menghilangnya karakter-karakter individual. Semua fenomena kreativitas ini menandai munculnya peran konstitutif oleh *otherness* (keurbanan Jakarta) itu.

Realisasi *Dasein* Putu Wijaya memperlihatkan karakter *disclosive* dari eksistensinya. *Dasein* Putu Wijaya mengungkapkan *Being* dari entitas lainnya, di antara *things* dan *beings* yang membentuknya. Yang dimaksud dengan *Being* dari entitas lainnya adalah spirit Bali tradisional, yang selalu menjadi residu memori bagi Putu Wijaya.

Residu memori itu telah membangun dialog reflektif, menjadi bentuk penyingkapan nilai-nilai residual Bali untuk dimanifestasikan kembali dalam semangat visualisasi teater Putu Wijaya. Yang paling menonjol dari penyingkapan kembali residu memori itu adalah unsur-unsur pengadeganan seperti visualisasi tanpa perspektif, adegan multi-fokus, dan anakronisme peristiwa.

Penyingkapan kembali residu memori juga menjelaskan bagaimana Putu Wijaya meresap dan terlibat dalam pergeseran dunia, yaitu dari lingkup *ethnic*-Bali bergeser ke lingkup *nation*-Indonesia. Pergeseran dunia itu telah memberi implikasi pada makna eksistensi Putu Wijaya (*I-Being-there*) menjadi nilai kehadiran yang bersifat koeksistensial (*They-Being-with*). Realisasi *Dasein* Putu Wijaya bukan lagi bermakna aku-tunggal, tetapi aku yang berdimensi lebih luas yaitu aku-Bali/Indonesia/Asia.

Sifat kehadiran Putu Wijaya yang berkoeksistensi ini juga telah membuat perubahan dalam konsep diri. Putu Wijaya membebaskan konsep Diri (*Self*) yang bersifat tetap (*fixation*). Dunia (Bali/Indonesia/Asia) bukan sebagai "alam" atau wadah atas hal-hal, tetapi sebagai *web* (jaringan) keterlibatan dengan *beings* lainnya.

Motif pembebasan "Dunia" itu dapat dilihat dari pemahamannya tentang identitas migratif, yang tidak lagi terbingkai dalam sikap protektif (residu Bali) tetapi lebih bersikap komutatif (Bali-Indonesia-

Asia). Konsep Diri yang komutatif itu yang telah memberinya landasan untuk mengubah prinsip “diri yang tetap” (*fixed-self*) menjadi “diri yang mungkin” (*possible-self*).

Konsep “diri yang mungkin” ini telah ditunjukkan Putu Wijaya melalui diktum dari ideologi spiritual, yang menjadi semacam basis kekuatan metafisik bagi kreativitasnya. Diktum ini menyatakan bahwa kreativitas adalah jalan untuk melakukan optimasi atas keterbatasan. Optimasi itu telah membebaskan keterbatasan dari bingkai internalnya. Dengan optimasi atas keterbatasan, maka “tidak ada yang tidak mungkin”.

Pernyataan yang berbasis pada kepercayaan spiritual ini menunjukkan bahwa *Dasein* Putu Wijaya pada dasarnya mencoba selaras dengan dunia. Dunia itu adalah keterbatasan itu. Hal ini menunjukkan *Dasein* adalah *being* yang dilempar ke dalam dunianya. Putu Wijaya dilemparkan ke dalam situasi keterbatasan. Tetapi sikap yang ditunjukkan Putu Wijaya bukan usaha untuk menguasai dan mengontrol keterbatasan itu. Bersikap selaras artinya membuka diri sebagai kemungkinan (*possibility*) atas dunia (keterbatasan).

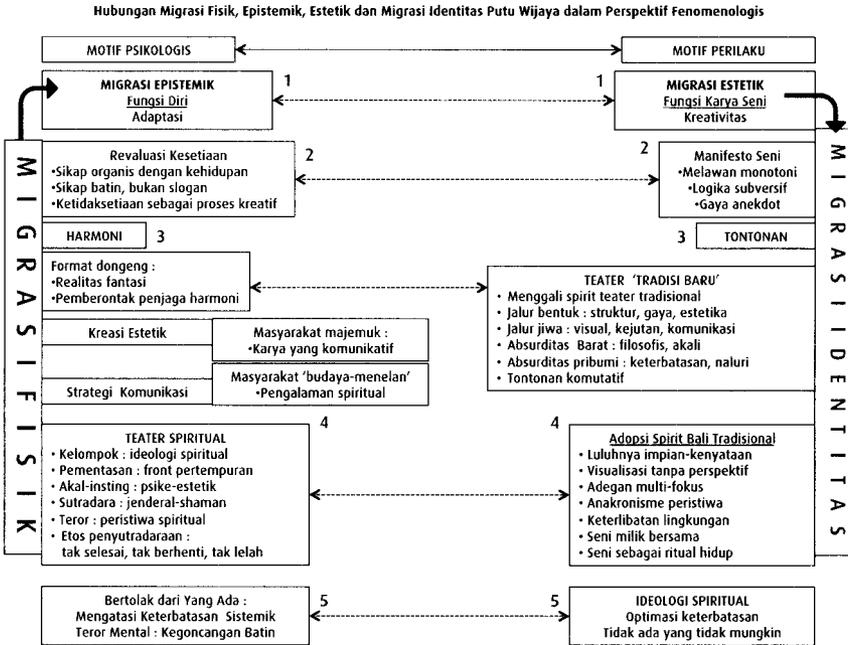
Diri (*self*) sebagai “kemungkinan” (*possibility*) menunjukkan sifat *Dasein* Putu Wijaya yang berorientasi ke masa depan. Ini menunjukkan sifat produktif dari subjek fenomenologis, yaitu eksistensi manusia memproyeksikan diri ke masa depan. Dan masa depan kreativitas Putu Wijaya ditunjukkan melalui solusi filosofis, yang menjadi sublimasi dari kerja kreatifnya “Bertolak dari Yang Ada” untuk menciptakan “Teror Mental”.

#### • HUBUNGAN MIGRASI FISIK DAN MIGRASI IDENTITAS PUTU WIJAYA

Analisis berikut ini menjelaskan hubungan timbal-balik antara migrasi fisik dan migrasi identitas Putu Wijaya yang bisa diketahui berdasarkan motif psikologis dan motif perilakunya sebagai seniman. Tujuan untuk mengetahui hubungan timbal-balik antara migrasi fisik dan migrasi identitas adalah melihat faktor kesejajaran dan konsistensi tujuan antara motif psikologis (potensi) dan motif perilaku (realisasi) Putu Wijaya dalam kiprahnya sebagai seniman teater modern. Analisis ini juga dimaksudkan untuk memperlihatkan sumber-sumber inspirasi artistik yang dikembangkan Putu Wijaya, yang telah memberinya stimulasi untuk menegaskan visi artistiknnya dalam berkarya. Hubungan migrasi fisik dan

migrasi identitas tersebut diperlihatkan melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 48. Skema Hubungan Migrasi Fisik dan Migrasi Identitas Putu Wijaya



Penjelasan Skema

Skema 48. menunjukkan dialektika yang berbanding lurus antara motif psikologis (sebab/stimulus) dengan motif perilaku (akibat/respon) Putu Wijaya sebagai seniman teater modern. Motif psikologis adalah dorongan internal yang menjadi dasar kesadaran seniman untuk melakukan penyikapan dan penilaian terhadap tujuan hidup atau arah dari pekerjaan profesionalnya. Motif perilaku adalah eksternalisasi dari kesadaran seniman yang memberi panduan pada praksis berkeseniannya.

Kotak nomor 1 (kiri) menunjukkan motif psikologis Putu Wijaya yang paling awal dapat diidentifikasi, berkaitan dengan kesadarannya untuk mengevaluasi diri. Diri berfungsi untuk melakukan adaptasi, baik adaptasi fisik maupun adaptasi pikiran. Sikap adaptif ini, yang merupakan arah migrasi epistemik Putu Wijaya, telah mendorongnya untuk memahami arti terhadap fungsi karya seni secara umum.

Kotak nomor 1 (kanan) menunjukkan bahwa adaptasi secara psikologis telah mendorong Putu Wijaya untuk melahirkan motif perilaku, yang berbasis pada kreativitas. Kreativitas dalam konteks pekerjaan profesional Putu Wijaya adalah merumuskan konsep estetika teaternya. Kotak nomor 1 (kiri-kanan) menunjukkan bahwa migrasi epistemik (adaptasi kognitif) pada tingkat kesadaran atau pikiran telah mencetuskan tujuan untuk migrasi estetika (kreativitas artistik) pada tingkat perilaku atau teknis.

Kotak nomor 2 (kiri) menunjukkan refleksi psikologis Putu Wijaya dalam persoalan revaluasi (penilaian kembali) terhadap makna kesetiaan. Hasil revaluasi melahirkan kesadaran pada Putu Wijaya untuk memilih sikap organik dengan kehidupan. Bahwa makna kesetiaan harus lebih diresapkan sebagai sikap batin, bukan slogan. Sebagai sikap batin, makna kesetiaan dapat menampung arti dan kemungkinan yang lebih luas, termasuk makna kontrasnya, yaitu ketidaksetiaan. Dari sini, Putu Wijaya kemudian meyakini bahwa ketidaksetiaan akan berarti kemungkinan membuka penjelajahan. Ketidaksetiaan dalam arti tersebut justru memberi dasar psikologis yang dapat lebih memacu proses kreatif.

Kotak nomor 2 (kanan) menjelaskan bahwa makna ketidaksetiaan sebagai penjelajahan kreatif, telah memungkinkan Putu Wijaya untuk merumuskan manifesto seninya sebagai panduan bagi praksis keseniannya. Isi manifesto tersebut sangat terkait dengan makna penjelajahan. Putu Wijaya meyakini bahwa praksis seninya ditujukan untuk melawan monotonisasi dalam arti pembakuan dan pembekuan ekspresi seni. Untuk melawan monotonisasi itu, pengucapan teater Putu Wijaya dilandaskan pada penggunaan logika subversif, sedang bentuk ekspresi yang dinilainya dapat melawan pembekuan adalah gaya anekdot.

Kotak nomor 3 (kiri) menunjukkan bahwa kesadaran psikologis untuk memilih poros ketidaksetiaan dan sikap melawan monotonisasi, tidak mengarahkan Putu Wijaya untuk memilih jalan konfrontasi. Putu Wijaya justru memilih jalan harmoni. Motif psikologis untuk memilih harmoni ini, dapat ditelusuri lebih jauh hingga ke pengalaman masa kanak-kanaknya.

Putu Wijaya lahir dalam keluarga besar ningrat Bali. Ibunya hanya salah satu selir dari suaminya. Hidup dalam suasana keluarga besar yang masih menerapkan nilai-nilai hierarki, Putu Wijaya menyadari bahwa tugas menjaga keseimbangan adalah pilihan yang paling mungkin. Harmoni adalah suatu pilihan normatif yang harus diambil sebagai kesadaran psikologis untuk melindungi posisi dirinya, berdasarkan status ibunya, yang berada dalam hierarki subordinat dalam keluarga.

Tetapi Putu Wijaya juga dibesarkan dalam tradisi mendongeng yang selalu dituturkan oleh neneknya. Itulah dunia penjelajahan imajinasi yang tidak terbatas, di mana berbagai realitas baru dapat tumbuh dari kekuatan fantasi. Pilihan Putu Wijaya untuk memilih format dongeng dalam pertunjukan teaternya, merupakan solusi psikologisnya untuk tetap dapat menyuarakan kebebasan dalam bingkai normatif. Dalam dunia dongeng itu, Putu Wijaya dapat menghadirkan diri sebagai “pemberontak penjaga harmoni”.

Kotak nomor 3 (kiri) juga menunjukkan kesadaran Putu Wijaya terhadap realitas sosial Indonesia. Indonesia adalah tipe masyarakat majemuk. Oleh sebab itu, Putu Wijaya harus dapat menyajikan kreasi estetik teater dengan menciptakan karya yang komunikatif. Di sisi lain, Putu Wijaya juga menyadari bahwa di balik kemajemukan itu, masyarakat Indonesia masih didominasi oleh “budaya menelan”. Artinya, budaya berpikir *instant* dan tidak kritis. Itu sebabnya Putu Wijaya juga merasa penting agar manifestasi teaternya dapat memberi efek pengalaman spiritual pada penonton. Penonton diminta untuk mengunyah pertunjukan, sebelum dapat menelan makna dan nilai-nilainya.

Kotak nomor 3 (kanan) menunjukkan korelasi kepentingan Putu Wijaya untuk menampilkan pertunjukan yang komunikatif sekaligus mampu memberikan pengalaman spiritual. Bahwa dongeng harus dapat ditransformasi menjadi tontonan kontemplatif. Konsep tontonan diambil sebagai pilihan teknis Putu Wijaya untuk menempatkan kreativitas teaternya dalam ruang “tradisi baru”. Putu Wijaya meyakini bahwa sejak berdirinya TIM tahun 1968 di Jakarta, telah menyuburkan semangat seniman teater modern untuk menggali “spirit teater tradisional”.

“Tradisi Baru” yang disebut Putu Wijaya adalah fenomena perkawinan idiom-idiom tradisi dalam dramaturgi teater modern. Putu Wijaya juga melakukan penggalan terhadap spirit teater tradisional. Putu Wijaya memilih untuk tidak mengadopsi bentuk, struktur, gaya, dan estetika teater tradisi. Putu Wijaya lebih tertarik untuk menggali “jiwa” tradisi, wilayah kontemplatifnya, yaitu yang berkaitan dengan strategi visual, efek kejutan, dan semangat komunikasinya.

Putu Wijaya menampilkan unsur kejutan, bukan sebagai imitasi atas konsep absurdisme Barat. Putu Wijaya yakin bahwa teaternya bertolak dari kesadaran pada keterbatasan dan kekuatan naluri, sebuah “absurditas pribumi”. Berdasarkan itulah Putu Wijaya mengarahkan pertunjukannya menjadi tontonan komutatif yang dianggapnya sebagai ciri yang melekat dalam semangat komunikasi teater tradisional atau rakyat.

Tontonan komutatif itu mendorong keterlibatan aktif penonton—secara fisik dan spiritual—terhadap tontonan sebagai ruang partisipasi dan kontemplasi. Pilihan pada format tontonan seperti itu juga menunjukkan konsistensi Putu Wijaya pada motif psikologisnya untuk menjaga harmoni. Efek kejutan dalam teater Putu Wijaya, ditujukan sebagai “gangguan batin” agar penonton dapat memperoleh kembali keseimbangan baru.

Kotak nomor 4 (kiri) menunjukkan sikap introspektif Putu Wijaya, sebagai bentuk penguatan terhadap keyakinan psikologisnya. Asimilasi terhadap “jiwa” tradisi, telah meyakinkan Putu Wijaya bahwa sebuah kelompok teater harus memiliki ideologi spiritual. Ideologi spiritual itu akan membalut militansi pemain untuk mencapai totalitas ekspresifnya. Putu Wijaya menganggap pementasan sebagai front pertempuran. Akal dan insting adalah energi teater yang sama pentingnya, baik sebagai sumbu psike pemain maupun sebagai pencapaian estetik permainan.

Diperkuat oleh ideologi spiritual itu, Putu Wijaya meluaskan pengertian kerja profesional sutradara. Sutradara bukan hanya pengarah teknis pertunjukan. Sutradara bukan hanya terlibat pada wilayah keterampilan kerja pertukangan. Sutradara harus tampil sebagai pemimpin spiritual, gabungan antara kemampuan direktif seorang jenderal dan kharisma seorang shaman.

Dengan kemampuan penyutradaraan dalam fungsi ganda jenderal dan shaman, Putu Wijaya yakin bahwa kekuatan “teror mental” dalam pertunjukannya akan mampu menunjukkan fungsi kualitatifnya, yaitu sebagai peristiwa spiritual. Dengan kemampuan untuk menelurkan peristiwa spiritual, Putu Wijaya merasa dapat menjaga etos kerja penyutradaraannya sebagai kerja maraton bernafas panjang. Doktrin psikologis untuk mendampingi etos kerja seperti itu adalah tak selesai, tak berhenti, tak lelah.

Kotak nomor 4 (kanan) menunjukkan respon dialektik Putu Wijaya untuk mencari sumber yang paling fundamental bagi pengisian tenaga spiritual teaternya. Tenaga spiritual itu diperoleh melalui adopsi spirit Bali tradisional. Putu Wijaya bermaksud untuk menghidupkan kembali spirit Bali tradisional itu, melalui dua strategi, yaitu strategi estetika dan strategi etik.

Dalam strategi estetika, pencapaian spiritualitas teaternya hendak diwujudkan melalui meluluhkan batas antara impian dan kenyataan; menunjukkan konsep visualisasi tanpa perspektif; membangun dramatik pertunjukan melalui adegan multifokus; dan secara sadar menyusupkan

anakronisme peristiwa untuk meluluhkan pembingkaiian ruang dan logika waktu dalam peristiwa teater.

Dalam strategi etik, Putu Wijaya hendak menghidupkan kembali keterlibatan lingkungan sebagai kesadaran etik berteatr. Nilai-nilai tersebut dapat digali melalui konsep etika Bali tradisional yang menempatkan seni sebagai milik bersama. Berkarya adalah sebuah pernyataan atas *dharma*. Seniman tidak memiliki klaim individual atas karyanya. Karyanya akan secara otomatis menjadi milik sosial lingkungannya. Artinya, bekerja secara kualitatif harus setara dengan hasil kuantitatifnya. Kerja yang bermutu nilainya setara dengan produktivitas. Dengan prinsip etik ini, Putu Wijaya meyakini seni kemudian akan berkembang sebagai ritual hidup.

Kotak nomor 5 (kiri) menunjukkan sublimasi psikologis Putu Wijaya sebagai penggenapan dari perjalanan migrasi epistemik yang ditempuhnya. Sublimasi psikologis itu menajamkan solusi filosofis Putu Wijaya dalam melaksanakan *Dharma*-nya sebagai seniman teater modern. Solusi filosofis itu dinyatakan lewat diktum "Bertolak dari Yang Ada" untuk menciptakan "Teror Mental". Diktum itu merupakan jawaban Putu Wijaya untuk mengatasi keterbatasan sistemik teater. Di sisi lain, teater akan dapat menjalin relasi yang dinamis dengan penonton, jika teater mampu menimbulkan kegoncangan batin dalam diri penonton.

Kotak nomor 5 (kanan) menunjukkan cara menyetarakan antara sublimasi psikologis dengan penataan perilaku seniman. Solusi filosofis yang diyakini Putu Wijaya harus berfungsi sebagai ideologi spiritualnya dalam berkarya. Putu Wijaya berusaha mempertahankan korelasi integratif ini. Ideologi spiritual sebagai penata perilaku berkarya berorientasi pada upaya melakukan optimasi terhadap keterbatasan. Putu Wijaya yakin bahwa tidak ada yang tidak mungkin.

#### • MAKNA FILOSOFIS TEATER PERIODE LAYAR

Bagian ini merupakan bentuk pembacaan silang dari hasil analisis tekstual dan analisis filosofis. Pembacaan silang pertama menghadapkan temuan tentang Sistem Transformabilitas Tanda pada teater periode layar dengan hasil skematisasi Ontologi Migratif Putu Wijaya sebagai subjek fenomenologis. Pembacaan silang kedua menghadapkan Tujuan Komunikasi Tanda pada teater periode layar dengan Realisasi Dasein Putu Wijaya sebagai seniman teater modern. Pembacaan silang ketiga

menghadapkan Skema Multitekstual Teater Periode Layar dengan skema hubungan migrasi fisik dan migrasi identitas Putu Wijaya.

••• MAKNA FILOSOFIS TRANSFORMABILITAS TANDA TEATER PERIODE LAYAR

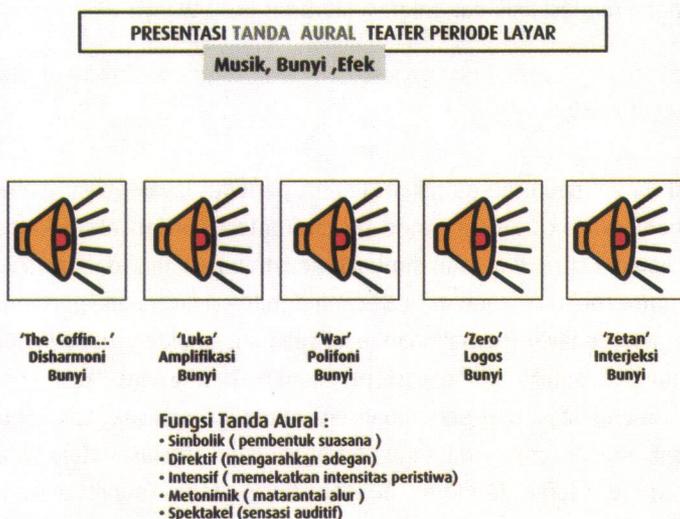
Fungsi layar pada pertunjukan teater periode layar (layar sebagai: penggambaran citra-citra, medan konfrontasi, pusat aksi dramatik, penumpukan citra, dan latar simbolik peristiwa) adalah manifestasi dari sikap untuk melawan monoton. Sedang signifikansi layar pada pertunjukan teater periode layar (pemaknaan layar sebagai: karakter, ruang simbolik, kekuatan demonik, simbolisasi perjalanan, dan intensifikasi konflik) adalah manifestasi dari penerapan epistemologi dualistik. Epistemologi dualistik adalah cara membangun berbagai lapis asosiasi antara wilayah *front stage* (dunia terindra) dengan *back stage* (dunia metafisik). Peralihan komutasi ini menciptakan suspensi makna.

Strategi visualisasi pertunjukan pada teater periode layar (tujuan semantik layar sebagai: narasi ganda, komutasi peristiwa, vitalisasi siluet, narasi pembayang, dan realisme sugestif) adalah aktualisasi dari logika subversif. Logika subversif adalah cara menonjolkan antitesis pikiran untuk mengevaluasi kembali tesis tesis pikiran itu sendiri. Makna perubahan latar dalam teater periode layar (layar sebagai realitas ruang yang menunjukkan sifat konotatifnya sebagai: transformasi ruang, pembalikan narasi, persuasi imajinatif, metafora dunia dan realitas metakognisi) adalah cerminan dari filsafat cerita terapung. Cerita terapung adalah cara penggambaran peristiwa tanpa fiksasi latar faktual.

••• MAKNA FILOSOFIS TUJUAN KOMUNIKASI TANDA TEATER PERIODE LAYAR

Modus presentasional teater periode layar dibangun oleh proses transformasi tanda antara tanda aural dan tanda piktorial. Komposisi dan modifikasi tanda aural (fungsi musik/bunyi/efek sebagai: disharmoni bunyi, amplifikasi bunyi, polifoni bunyi, *logos* bunyi, dan interjeksi bunyi) secara filosofis menggambarkan keseimbangan antara dunia sekular dengan dunia sakral. Fungsi tanda piktorial (layar dan cahaya sebagai: simbolisasi rupa, kontras warna, efek multifokus, tabrakan cahaya, dan pencahayaan bergerak) secara filosofis menggambarkan perpindahan latar peristiwa dari latar real menuju wilayah metafisik.

GAMBAR 49. Presentasi Tanda Aural Teater Periode Layar



GAMBAR 50. Presentasi Tanda Piktorial Teater Periode Layar



Modus intertekstual teater periode layar dibangun oleh dinamisasi tanda antara tanda visual dan tanda verbal. Tanda visual (kualitas transformal rias, busana, rupa, yang menimbulkan: bentuk asosiatif, distorsi bentuk, simplifikasi bentuk, citra arkaik, dan realitas permainan) secara filosofis bermakna sebagai strategi komunikasi dari teater sandi, yakni yang mengalihkan dramaturgi verbal menjadi sensasi spektakel.

Fungsi tanda verbal (kata/dialog yang diekspresikan sebagai: dialog konfliktual, ekspresi puitikal, ucapan indeksikal, liris-ekspresif, dan *parole urban*) secara filosofis adalah bentuk representasi dari dorongan akal dan insting manusia. Dorongan akal didasari oleh realitas psike dari karakter. Dorongan insting merupakan realitas estetik dari bahasa purbawi.

GAMBAR 51. Presentasi Tanda Visual Teater Periode Layar



GAMBAR 52. Presentasi Tanda Verbal Teater Periode Layar



••• MAKNA FILOSOFIS WUJUD TEKNIK, ESTETIK DAN EPISTEMIK  
TEATER PERIODE LAYAR

Pertunjukan teater periode layar dari kategori teknik (manifestasi tanda fisik sebagai spektakel rupa, karakter alegori, stilisasi tubuh, arsitektur tubuh, dan karakter ironis) merupakan realisasi filosofis dari format dongeng. Format dongeng mampu menyajikan realitas fantasi, pemberontakan visual, tetapi tetap berada dalam tujuan moral menjaga harmoni.

Pertunjukan teater periode layar dari kategori estetika (realitas konotatif tanda fisik sebagai medium untuk produksi metafor, transformasi ruang, komposisi rupa, deformasi bentuk, dan diksi tontonan) secara filosofis merupakan bentuk koeksistensi estetika dari spirit Bali tradisional. Spirit Bali tradisional itu memberi ciri meleburnya batas imajinasi dan kenyataan, visualisasi tanpa pespektif, adegan multifokus, dan anakronisme peristiwa.

Pertunjukan teater periode layar dari kategori epistemik (kekuatan gagasan untuk menuangkan ekspresivitas tanda fisik sebagai: suasana arkaik, diri vs *chaos*, episteme noncartesian, bahasa piktografik, dan agresi dunia luar) secara filosofis adalah invensi dari absurditas tradisional. Absurditas tradisional adalah cara bekerja bertolak dari yang ada, optimasi atas keterbatasan, diperluas dengan melibatkan kekuatan naluri untuk mengubah yang tidak mungkin menjadi mungkin.

GAMBAR 53. Presentasi Tanda Fisikal Teater Periode Layar



# ANALISIS KREATIVITAS TEATER PIKTOGRAFIK

---

## DEFINISI KREATIVITAS

---

Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan gagasan baru, mengejutkan, sekaligus bernilai. (Boden dalam Krausz, 2009: 237) Boden membedakan tiga jenis kreativitas, yaitu *combinational*, *exploratory and transformational*. Kreativitas kombinasional adalah kemampuan memunculkan gagasan yang asing tapi menarik, yang dihasilkan dari kombinasi gagasan-gagasan yang sudah dikenal (2009: 240).

Kreativitas eksploratori adalah cara menggunakan aturan atau konvensi yang sudah ada untuk menciptakan sebuah stuktur gagasan yang baru. Kreativitas jenis ini mensyaratkan pendalaman gagasan yang lebih lama, dilakukan hanya oleh sedikit orang, dan tidak terjadi dalam peristiwa yang biasa. Kreativitas eksploratori sering kali menawarkan kejutan gagasan yang lebih dalam, dengan cara mengadopsi hal-hal yang belum terpikirkan. Kreativitas eksploratori bersifat menguji legitimasi hukum atau konvensi yang sudah ada, sekaligus menawarkan cara untuk membebaskan dari konvensi tersebut (Boden, 2009: 242)

Kreativitas transformasional merupakan bentuk yang lebih dalam dan lebih langka dari kreativitas eksploratori. Kreativitas jenis ini ditandai oleh munculnya gagasan baru yang sulit diterima, karena sulit dipahami. Dibutuhkan waktu panjang setelah pengungkapan awal gagasan baru tersebut, untuk dapat dinilai atau mungkin diterima. Jika hasil kreativitas transformasional bisa diterima, dampaknya akan membentuk aturan baru, dan mengkandaskan aturan yang lama (Boden, 2009: 243)

Pendapat Boden dapat dibandingkan dengan penjelasan Sternberg dan Davidson, mengenai munculnya proses pemahaman kreatif (*creative insights*). Sternberg dan Davidson menunjukkan tiga bentuk proses munculnya pemahaman kreatif, di antaranya: Penguraian selektif (*selective encoding*) yaitu, proses memisahkan informasi yang relevan dengan yang tidak berkaitan, sesuai dengan penemuan baru yang akan dicapai; Kombinasi selektif (*selective combination*), yaitu cara menggabungkan hal-hal yang semula terpisah, untuk disatukan ke dalam keseluruhan konteks gagasan, baik berdasarkan kaitan yang serupa maupun kaitan yang berbeda dengan bagian gagasan lainnya; Perbandingan selektif (*selective comparison*) yaitu cara menghubungkan informasi baru yang dibutuhkan dengan informasi yang terkandung dalam gagasan yang sudah terstruktur sebelumnya (1983: 471).

Dalam perkembangan kajian lain, Sternberg, Kaufman, dan Pretz mengidentifikasi delapan kekuatan pendorong yang dapat muncul dalam ruang konseptual kreativitas. Delapan dorongan kreativitas itu meliputi: replikasi (*replication*) adalah upaya untuk menunjukkan bahwa gagasan sudah ditempatkan pada posisi konseptual yang tepat; "redefinisi" (*redefinition*) adalah upaya untuk menempatkan kembali gagasan pada wilayah konsep yang tepat; "pelibatan lebih jauh" (*forward incrementation*) adalah upaya untuk melibatkan gagasan baru pada arah yang lebih jauh; "pelibatan lebih jauh lagi" (*advance forward incrementation*) adalah upaya untuk melibatkan lagi gagasan baru yang sudah bergerak itu, tapi didorong ke arah yang berbeda dari arah pelibatan sebelumnya; "pengaturan kembali" (*redirection*) adalah upaya untuk mengatur kembali posisi gagasan baru dengan mengarahkannya pada tujuan yang berbeda; "rekonstruksi" (*reconstruction*) adalah upaya mengembalikan kembali posisi gagasan baru, tetapi pengembalian posisi ini dilakukan dari arah yang berbeda dari arah pemindahan sebelumnya; "reinisiasi" (*reinitiation*) adalah upaya untuk memindahkan posisi gagasan baru ke arah berbeda, yaitu arah yang belum dicoba sebelumnya, dari posisi baru itu, gagasan baru dikembangkan lebih lanjut; "sintesis" (*synthesis*) adalah upaya untuk menyatukan sejumlah paradigma gagasan yang berbeda, dan menggabungkannya ke dalam satu struktur baru (2009: 472).

Pendekatan pada kreativitas dibedakan dalam dua model, yaitu nomotetis (*nomothetic*) dan idiografis (*idiographic*). Pendekatan nomotetis terfokus pada penarikan kesimpulan tentang fenomena kreativitas dalam konteks universal. Pendekatan idiografis terfokus

pada penarikan kesimpulan tentang keunikan kreativitas dalam konteks individual (Runco, 2007: 409).

McFee memberikan catatan untuk melakukan penilaian artistik (*artistical judgement*) tentang fenomena kreativitas dalam seni. Analisis terhadap fenomena kreativitas seni adalah upaya penggalian makna, bukan memberi penjelasan tentang arti. Menurut McFee, yang mengutip pendapat Hirsch (1966) arti (*meaning*) adalah apa yang tersaji dalam suatu teks; yaitu apa yang hendak diartikan oleh pengarang melalui penggunaan tanda-tanda khusus. Di sisi lain, makna atau pemaknaan (*significance*) adalah hubungan antara arti tanda dengan pribadi yang menerimanya; yaitu relasi berdasarkan konsepsi atau berdasarkan situasi atau berdasarkan hal-hal yang dapat dibayangkan oleh penerima tanda (2011: 31).

Berdasarkan sejumlah uraian di atas, maka tahap-tahap analisis terhadap kreativitas teater periode layar dan analisis tujuan kreativitas yang dilakukan Putu Wijaya melalui pertunjukan-pertunjukan itu, akan mengaitkan pendapat Boden tentang jenis-jenis kreativitas, penjelasan Sternberg dan Davidson tentang proses dan kekuatan pendorong yang memicu munculnya pemahaman kreatif. Pendekatan kreativitas akan mengacu pada konsep Runco tentang pendekatan idiografis, yaitu terfokus pada penarikan kesimpulan tentang keunikan kreativitas dalam konteks individual. Sedangkan cara menjelaskan fenomena kreativitas, yang dilakukan melalui tahap-tahap analisis, dilakukan dengan cara melakukan signifikansi (*significance*), seperti dijelaskan McFee, dan bukan sebatas penjelasan mengenai arti (*meaning*) dari tekstual pertunjukan, seperti yang hendak diartikan oleh kreatornya. Dalam hal ini, penulis menggunakan sejumlah konsepsi teoritik, mempertahankan situasi analisis secara lebih eksploratif, dan mengembangkan penjelasan berdasarkan hal-hal yang dapat dibayangkan, melalui koridor konsepsi teoritik yang digunakan sebagai alat analisisnya.

#### • TAHAP-TAHAP ANALISIS

Analisis migrasi estetik tingkat kreativitas akan dibagi menjadi tiga sub-judul analisis, yaitu Latar Sosiologis Dan Ideologis Teater Modern Indonesia; Mode Tekstual Pertunjukan Dan Tujuan Kreativitas Putu Wijaya; Kreativitas Sintaksis Dan Paradigmatik Teater Periode Layar.

Urutan analisis tingkat kreativitas tersusun seperti di bawah ini: Analisis Sosiologis Dan Ideologis Teater Modern Indonesia. Bagian ini akan

menjelaskan hubungan konstruktif-dialektis antara tradisi teater dunia yang secara sosiologis berfungsi sebagai acuan estetika teater modern Indonesia, dikaitkan dengan pengaruh situasi politik di Indonesia sendiri, yang kemudian memberi arah pada pilihan ideologis para peteater modern Indonesia dalam sikap berkarya. Bagian ini akan menjadi latar belakang untuk menempatkan tujuan kreativitas Putu Wijaya sebagai salah satu eksponen pelaku teater modern Indonesia. Unit analisis yang termasuk dalam sub-judul di atas meliputi Analisis Sosiologis: Adopsi Tradisi Teater Dunia, Acuan Kekinian, Pilihan Kreatif; Analisis Ideologis: Tata Sosial-Ekonomi, Pengaruh Politik, Pilihan Ideologis, Migrasi Estetik.

Analisis berikutnya adalah Analisis Mode Tekstual Pertunjukan dan Tujuan Kreativitas Putu Wijaya. Bagian ini akan menjelaskan hubungan paradigmatik antara mode tekstual karya teater periode layar dengan tujuan kreativitasnya, dengan cara menunjukkan hubungan motif internal karya, yaitu antara logika karya dengan berbagai strategi intertekstual dan model presentasionalnya, sebagai kode komunikasi pertunjukan. Unit analisis yang termasuk dalam sub-judul ini meliputi: Analisis Mode Tekstual: *Struktur Manifes, Struktur Laten, Penemuan Episteme*.

Analisis selanjutnya adalah Analisis Kreativitas Sintaksis dan Paradigmatik Teater Periode Layar. Sub-judul ini akan menjelaskan Realitas sintaksis pertunjukan secara menyeluruh dari kode-kode dramatik yang muncul dalam teater periode layar, dan kaitannya dengan konstruksi teori; Menafsirkan makna paradigmatik pertunjukan teater periode layar sebagai tahap semiotisasi berdasarkan konstruksi teoritik yang menjadi sudut pandang peneliti. Unit analisis yang termasuk sub-judul ini meliputi: Analisis Kreativitas: *Realitas Sintaksis dan konstruksi Teori, Makna Paradigmatik dan Konstruksi Teoritik*.

---

## ANALISIS SOSIOLOGIS TEATER MODERN INDONESIA

---

### • ADOPTI TRADISI TEATER DUNIA: REALISME DAN EPISTEMOLOGI BARAT

Lahirnya Realisme, dalam sejarah Teater Barat, menandai optimisme abad ke-20. Optimisme yang memperkuat akar antroposentris dalam filsafat itu, diwujudkan dalam dunia teater dengan mendudukan manusia-individu sebagai agen pengubah. Karya-karya Ibsen, Strinberg,

dan Chekov, memperlihatkan individu dalam perangnya sebagai “pemberontak nilai-nilai” atau sebagai *iconoclast*.

Realisme menggunakan hipotesis dasar bahwa masyarakat atau kehidupan kolektif adalah sarang kepalsuan, manipulasi, dan distorsi. Terhadap kepalsuan, manipulasi dan distorsi tersebut, teater harus mampu memperlihatkan detail dan emphasisnya, tanpa perlu memperindah atau memperburuk dari keadaan yang sebenarnya. Realisme mempercayai tesis bahwa progresi sejarah ditentukan oleh kekuatan internal individu, bukan oleh institusi eksternalnya.

Itu sebabnya, dalam teater Realisme, kehidupan masyarakat yang membusuk, selalu menjadi alasan munculnya pahlawan-pahlawan individual. Tetapi, Realisme tetap mengadopsi efek katarsis dari tragedi klasik, sehingga sosok pahlawan pemberontak itu, dalam naskah drama Realisme, cenderung nampak sebagai pahlawan-tragik.

Dengan mengedepankan sosok-sosok individu sebagai “manusia-pemberontak” yang optimistik sekaligus tragik, teater Realisme Barat awal abad ke-20, berusaha menyuguhkan teater sebagai lembaga kritik dan wacana teaternya menjadi sarana kritisisme publik. Teater memberikan edukasi ideologis dan studi psikologis di atas panggung, sekaligus menjadi forum intelektualisasi bagi pertumbuhan komunitas intelektual yang lebih peduli pada problem-problem krusial masyarakat, seperti problem dekadensi moral, hipokrisi, atau berbagai bentuk represi atas potensi-potensi kebebasan individu.

Realisme melukiskan manusia sebagai *round-character* sebagai pribadi yang memiliki kompleksitas. Dan setiap kali ada upaya dari masyarakat untuk mendistorsi atau merenggut kompleksitas individu, teater Realisme memperlihatkan konflik itu sebagai pertentangan antara dunia internal individu yang kosmotik berhadapan dengan institusi eksternal yang khaotik.

Dalam konteks memperlihatkan konsep manusia sebagai pribadi yang kompleks, atau sebagai entitas psikologis yang utuh, maka Stanislavsky telah menemukan jenis seni peran baru yang mengarah pada penemuan gestur natural, kehalusan emosi, dengan menghilangkan efek oratorik pada gaya-bicara, sebagaimana menjadi kelaziman tipikal dari pakem teater Romantik sebelumnya.

Metode Stanislavsky, secara khusus memang dipersiapkan sebagai pondasi metodus para aktor, untuk menjelmakan kompleksitas dari tokoh-

tokoh dalam naskah realisme-puitik Chekov, yang secara piawai berhasil menggabungkan kedalaman perasaan, melankolia dan unsur *comic relief* secara memikat. Namun dampak aplikasi dari metode Stanislavsky kemudian meluas ke seluruh Eropa.

Eropa awal abad ke-20, memiliki urgensi untuk mempertanyakan kembali posisi individu di tengah masyarakat, atau sebaliknya, menggugat norma-norma doktiner masyarakat, yang telah membenamkan individualitas ke dalam hipokrisi massa. Kehidupan industrialisasi yang tengah menguat awal abad itu, telah juga menyeret pada gejala fabrikasi atas manusia.

Teater Realisme, dengan kepercayaan pada individu sebagai agen-pengubah sebagai pahlawan-pemberontak, telah mengedepankan jenis teater diskursus, di mana tolok-ukur kebenaran hendak dicari dari kesadaran individu yang bebas; individu yang tidak lagi merupakan perpanjangan dari kepentingan-kepentingan institusional atau kepentingan ideologis-politis tertentu, tapi sebagai manusia-merdeka yang berani mempertaruhkan nasib dan tragedinya, demi pemulihan martabat manusia sebagai pribadi.

Seiring dengan itu, paham Liberalisme dalam politik, psikologi Freudian dan Eksistensialisme dalam filsafat telah memberi dukungan ekstensif dan intensif, memantapkan pencarian teater Realisme untuk menemukan sosok-sosok *hero* yang lebih kompleks dan membumi dalam diri manusia.

#### ••• ACUAN KEKINIAN AWAL: TEATER REALISME INDONESIA

Teater Realisme di Indonesia harus dibaca sebagai gelombang infiltrasi, adopsi dan proses translasi dari sumber awalnya, yakni teater Realisme Eropa. Teater etnik pra-Indonesia tidak memiliki tradisi teater realis, sebab seluruh tradisi teater etnik tumbuh dalam tradisi representasi, yakni tontonan sebagai bentuk stilasi tematik dan estetik.

Realisme Eropa, yang dasar epistemologinya adalah modernisme, teradopsi dalam struktur baru kebudayaan Indonesia, karena konsep Indonesia itu sendiri lahir dari ranah modernisme Eropa. Para penulis naskah realisme generasi pertama di Indonesia, seperti Kirdjomuljo (*Penggali Intan*), Utuy T. Sontani (*Awal dan Mira, Sayang Ada Orang Lain*), Nasyah Djamin (*Titik Titik Hitam*), B. Sularto (*Domba Domba Revolusi*), Motinggo Busye (*Malam Jahanam*), menyebut sejumlah nama, telah

belajar mengadopsi, dan melakukan translasi kultural untuk merumuskan karakter Realisme Indonesia.

Meskipun tokoh-tokoh “pemberontak” yang ditampilkan bergelut dalam latar konflik yang khas Indonesia, namun tesis-dasar yang menyemangati naskah-naskah realisme awal Indonesia adalah tipikal individu-modernis Eropa, yakni manusia yang meneguhkan sosok eksistensinya dengan dasar moralitas dan keyakinan individual yang merdeka.

Individu-individu yang muncul dalam naskah realisme Indonesia dari sejumlah pengarang di atas, menampilkan dorongan individualisme yang kuat, visi pribadi yang anti hipokrisi, berani berjuang dengan risiko, mengedepankan persepsi harga-diri yang tinggi. Dengan kata lain, manusia Indonesia yang muncul dalam naskah realisme awal adalah jenis manusia optimistik, tetapi menjadi tragis sekaligus, karena dihadapkan pada dunia eksternal yang anti-individu.

Karakter “manusia idealis” yang ditampilkan adalah *hero* yang gagal, tapi karakter itu adalah tokoh yang bicara dengan bahasa (Indonesia-pen.) yang sungguh heroik. Gaya diksi yang dipilih para pengarangnya, selalu menampilkan konfrontasi pikiran yang diametral antara komplotan yang hipokrit dan kompromis berhadapan dengan individu yang idealis dan eksplosif.

Yang menjadi gejala menarik dalam naskah realisme awal di Indonesia (khususnya di Jawa) adalah teater diskursus yang menjadi jiwa teater realisme, disuguhkan dalam bahasa Indonesia yang berkarakter, bahasa yang menggugat, dan menjadi ekspresi linguistik yang sama pentingnya dengan kandungan pikiran si tokoh.

Jadi, dalam teater realisme awal Indonesia, penampilan bahasa Indonesia sebagai diksi-dramatik, nampak menjadi penanda yang vital bagi konsep realisme itu sendiri. Optimisme dalam teater realisme awal Indonesia adalah optimisme untuk berbahasa Indonesia. Hal ini dapat dimengerti, sebab tantangan eksternal yang dihadapi para pengarang periode tahun 1950 s.d 1960-an adalah bahwa ruang bagi ideologisasi dan peneguhan moralitas Indonesia yang sedang dicari itu, dapat menjadi tajam dan terfokus, terutama lewat artikulasi berbahasa.

Saat itu, dalam kurun kemerdekaan yang masih sangat muda, bahasa adalah salah satu investasi budaya yang paling berharga.

Dengan mengakselerasi bahasa Indonesia sebagai diksi-dramatik, panggung teater realisme awal Indonesia adalah panggung yang sangat nasionalistik. Dengan mengadopsi dan mentranslasi konsep Realisme Eropa, teater realisme awal Indonesia justru tidak menjadi *pseudo*-Eropa, namun telah berusaha menemukan warna epistemologi dan psikologi Indonesia, terutama lewat heroisme berbahasa. Ini adalah makna dan sumbangan penting yang telah ditunjukkan oleh penulis teater realisme awal Indonesia.

Selepas tahun 1960-an, perkembangan ekstensif Realisme Indonesia ditandai oleh upaya infiltrasi Asrul Sani dkk. lewat praksis ATNI-nya, dengan lebih mengintensifkan pertemuan metodologi teater Realisme Eropa, terutama dengan diterapkannya metode Stanislavsky dalam praktek seni peran dan visualisasi pertunjukan. Fase ini ditandai pula dengan bergesernya kiblat pilihan naskah-naskah drama yang dipanggungkan.

Periode ATNI dikenal dengan “pem-Baratan” teater realis Indonesia, ketika penerjemahan naskah-naskah realisme Eropa dan Amerika (*Burung Camar* karya Chekov, *Sang Ayah* karya Strinberg, *Yerma* karya Lorca, *Mak Comblang* karya Gogol, *Si Bachil* karya Moliere, dan *Monseraat* karya E. Robles), menyebut sejumlah contoh mendominasi panggung teater. Implikasinya, naskah realisme pribumi mengalami depopularisasi.

Ditinjau dari konteks akademisasi teater, generasi Asrul Sani telah berhasil menempatkan teater ke dalam relasi kehidupan komunitas intelektual di Indonesia. Populernya praksis teater Realisme Stanislavskian, telah memungkinkan terjadinya akses yang lebih akseleratif bagi tradisi teater modern Indonesia untuk dapat berinteraksi dengan progresi teater Eropa dan Amerika yang berkembang saat itu. Teater modern Indonesia setidaknya dapat berfungsi sebagai resonator dari jejak estetika teater Eropa.

Namun, jika ditinjau dari aspek nasionalisme teater, periode ATNI justru telah mematahkan pencarian dan peneguhan diksi-dramatik teater realisme Indonesia. Periode tersebut ditandai dengan surutnya invensi dan artikulasi estetika teater khas Indonesia, sebab orientasi estetika teater teracu dalam standar epistemik dan metonimik teater Barat.

Periode ATNI—yakni Akademi Teater Nasional Indonesia—justru menyuguhkan paradoks, sebab semboyan “Nasional” yang menjadi ikon lembaga ATNI justru telah menyurutkan minat pada gaya “teater-

nasionalistik” yang digali oleh generasi Utuy, Kirdjo dkk. Terhadap karya-karya generasi penulis awal realisme Indonesia itu telah terjadi proses dehistorisasi, entah karena alasan-alasan politis-ideologis, atau karena sikap deapresiasi estetik.

\*\*\* ACUAN KEKINIAN BERIKUTNYA: MOMENTUM POLITIK  
TEATER REALISME INDONESIA

Teater Realisme di Indonesia, menemukan momentumnya saat budaya politik terbuka bagi aspirasi individual. Periode tahun 1950 s.d 1960-an, pemerintah Indonesia mengadopsi prinsip demokrasi liberal, sehingga peluang untuk menyuguhkan berbagai versi diskursus intelektual dan problem-problem individual manusia lewat teater sepertinya telah mendapat peneguhan dari budaya politik yang lebih terbuka itu.

Teater Realisme, sebagai sarana kritisisme publik, dapat memiliki peran sosial yang menguat, saat teater dapat juga menemukan posisi realistiknya di tengah masyarakat, yakni dengan mengelola fungsi estetik, fungsi sosial, dan fungsi profesional teater secara lebih seimbang. Periode ATNI dapat dilihat sebagai babak yang berhasil menempatkan relasi estetik realisme dalam relasi publik yang realistik pula.

Memasuki masa Orde Baru, relasi publik yang realistik tidak lagi terjadi. Budaya politik bergeser, dari partisipasi publik menuju sentralisme, dengan lebih menekankan sensor dan represi oleh elite penguasa. Versi-versi diskursus yang berbeda dari ideologi pemerintah, diberi cap sebagai bentuk subversif. Pergeseran budaya-politik yang kontras ini, menyebabkan model pengucapan teater realisme menjadi terasa tumpul dan disfungsi karena institusi kekuasaan di luarnya tidak lagi memiliki sensibilitas untuk meladeni aspirasi individual.

Masa Orde Baru, teater Realisme mengalami deklinasi seiring dengan menyempitnya ruang publik bagi pengembangan individuasi, secara politis dan ideologis. Dunia teater merespon gejala deklinasi ini, dengan mengubah relasi fungsionalnya dan menawarkan artikulasi teater yang mencoba menjadi bagian langsung dari kekuatan subversivitas.

Lahirnya Teater Rendra dan popularisasi TIM awal tahun 1970-an, menandai berfungsinya artikulasi baru teater, yakni sebagai pelatuk bagi kritik politik, dengan membawa kembali aksentuasi oratorik sebagai diksi-dramatik yang paling populer. Rendra mendeklarasikan lahirnya “kaum urakan”, sebagai refleksi dari budaya anti-kemapanan.

Rendra menjadikan ruang teater tidak lagi sebagai medan diskursus yang sekadar intelektualistik. Rendra menggunakan strategi aproksimasi dan similarisasi tokoh-tokoh dramanya dengan perangai aktual para penguasa yang hendak dikritiknya. Ini menjadikan teater Rendra berfungsi sebagai kompetitor kekuasaan.

Teater Rendra menyampaikan protes dan kritik kekuasaan yang diucapkan lewat verbalisasi yang eksplisit. Prinsip karakterisasi berganti menjadi tipikalisasi. Visualisasi pertunjukan yang realistik ditinggalkan, karena yang lebih substantif dalam teater Rendra bukan lagi elemen estetikanya, tapi lebih pada "isu-politik"nya, yang seringkali harus diucapkan secara pamfletis dan "panas".

TIM periode 1970-an adalah habitat kesenian-kesenian kritis yang bergerak intensif seiring dengan ancaman sensor dan pelarangan yang mengintai di luarnya. Relasi yang realistik antara teater dan kekuasaan tidak terjaga lagi. Teks teater meninggalkan kiblat realisme dan menjadi lebih bebas bergerak di wilayah metafor.

Putu Wijaya memperkenalkan tokoh-tokoh anonim, latar peristiwa tanpa identifikasi tempat dan waktu, menggunakan elemen parodi dan humor hitam, serta diksi yang eksplosif, seiring dengan pemunculan spektakel dan teatralitas skeneri yang sepenuhnya bersifat kontras dan asing dengan dunia realistik sehari-hari.

Sedangkan Arifin C. Noer menggunakan teks dengan kekuatan persuasi metaforik, menghablurkan realitas dengan surealitas, memilih tema-tema represif dalam format simbolik, dan menjadikan teater sebagai medan narasi-reflektif yang menjadikannya aman dari perangkap subversivitas. Pengucapan kritik bergeser dari gaya kritik retorik menjadi bentuk kritik simbolik.

Mengendurnya kiblat teater periode 1970 s.d 1980-an dari orientasi Realisme, bergerak seiring dengan tidak vitalnya bentuk teater diskursus di tengah budaya politik Orde Baru yang monokromatik dan represif. Dunia teater tidak lagi menyajikan sosok-sosok individu sebagai entitas psiko-sosial yang utuh. Panggung tidak mempresentasikan realitas faktual yang dekat dan akrab. Panggung menjadi gambaran alienatif atau sisi marginal dari sebuah fakta sosialnya. Tidak ada hubungan yang kausalistik antara tokoh dan model tuturan. Karakter dan watak tidak ditampilkan sebagai konstruksi psikologis, tetapi sebagai pantulan sikap obsesif tertentu dari pengarangnya.

Dalam masa Orde Baru, fungsi teater tidak lagi realistik, karena profesionalitas dan estetika teater seringkali harus terbungkus oleh—dan

bukan membungkus—tujuan penetrasi politisnya. Namun, sungguhpun demikian, periode TIM juga tidak menciptakan *genre* teater politik, karena seniman teater juga tidak menunjukkan secara eksplisit, survivalitas berkaryanya sebagai tujuan afiliatif atau jadi bentuk patronase dengan kekuatan sosial-politik tertentu.

••• PILIHAN-PILIHAN KREATIVITAS: MUNCULNYA KOLASE REALIS

Periode 1990-an, setidaknya sejumlah fokus baru muncul dalam relasi teater dan publiknya. Teater Gandrik nampaknya memungut kembali emphasis Realisme, terutama dalam pencarian diksi dan elaborasi tematik. Namun, pentas Gandrik *toh* tidak memperlihatkan ikatan yang fanatik pada Realisme, karena pentas Gandrik juga bergerak dinamis antara revitalisasi ludruk yang stilatif dan misi pencerdasan publik yang juga mementingkan unsur diskursus tertentu bagi teaternya.

Naskah-naskah Gandrik yang ditulis Heru Kesowo Murti, memang menggunakan diksi realistik, tapi sekaligus juga menempatkan diksi realistik itu pada peristiwa yang non-realistik atau futuristik, sehingga mencairkan kembali tuntutan psikologisme bagi karakter. Dengan pola pencairan karakterisasi ini, diksi realistik Teater Gandrik telah memungkinkan penggunaan bahasa Indonesia yang lentur terbungkus dengan aksentuasi seloroh dan ritme etnik yang tetap khas Jawa. Pada titik inilah, pentas Gandrik telah memanifestasikan harmoni antara spirit tradisi dengan modernisasi diksi realistik, bagi kesadaran penonton pasca-ludruk, yang memang tidak memiliki tradisi realisme.

Teater Koma juga menempatkan elemen Realisme dalam diksi dan latar peristiwa, tetapi dengan melakukan stilisasi pada karakter tokoh dan bentuk/kemasan pertunjukan. Bentuk *stylized realism* yang kemudian dikembangkan dengan pendekatan opera, menghadirkan jenis tontonan yang kompatibel dengan kebutuhan penonton kota: sebuah model tuturan politis tanpa afirmasi politik (*guyon parikeno*) dan dengan menyajikan satu tingkat kepuasan visual dan efek gebyar dalam olah-panggungnya, yang berfungsi sebagai pengikat identitas bersama antar penonton metropolis.

Strategi ini telah memungkinkan Teater Koma berhasil memanfaatkan sisi realisme, yakni *lingua franca* masyarakat kota untuk menjaga relasi yang familiar dengan pengalaman publik, sekaligus menaburkan sensasi optik yang memikat di atas panggung sebagai alat hipnosis yang paling

realistik bagi psikologi penonton kota. Dalam pertunjukan Teater Koma, bahasa Indonesia memang telah kehilangan watak nasionalistiknya, karena memang dirancang untuk menonjolkan keefektifan baru, yakni sebagai spektakel verbal.

Penemuan kembali watak-nasionalistik bahasa lewat diksi realistik, justru diperlihatkan oleh Teater Gapit, yang nota-bene menggunakan bahasa Jawa *ngoko* sebagai diksi-dramatikanya. Kemampuan Bambang Widoyo SP. (*Kenthut*) memperlihatkan detail pada latar peristiwa, spesifikasi karakter tokoh berdasarkan latar pekerjaan dan pandangan dunia tradisional, serta kelenturan ungkapan verbal yang khas masyarakat Jawa kelas bawah, telah menjadikan naskah-naskah drama dan pentas Teater Gapit menonjol sebagai lakon realis yang berhasil.

Dari sudut pandang paradigma teater realis, Teater Gapit justru adalah kelompok yang paling berhasil melakukan transisi atas konsep realisme, justru dengan cara mengukuhkan kembali *world-vision* tradisional Jawa, yang sangat kental dikenalnya dan sekaligus menjadi sisi biografi dirinya. Dalam naskah-naskah drama yang ditulis Bambang (*ROL, LENG, TUK, DOM*), realitas *wong cilik* sebagai faktualitas manusia pinggiran, justru berhasil ditampakkan segi-segi individual dan kompleksitasnya, lewat diksi *ngoko* yang plastis, riuh, dan ritme yang cepat.

Bambang Widoyo SP. memilih bahasa Jawa *ngoko* bukan sekadar peralatan linguistik, tapi sebagai *world-vision* yang melekat. Itu sebabnya, Bambang nampak tidak mengalami kegagapan leksikal dalam berbahasa, sebab semakin intensif dia menangkap bahasa, semakin tajamlah kemampuannya menangkap realitas manusia.

Dari situ, kita menangkap model psikologi manusia marjinal Jawa yang hendak diperlihatkan Bambang bahwa komunikasi dan konflik dengan orang lain selalu menjadi cara menemukan biografi kita yang sesungguhnya, menelanjangi kepalsuan kita, dan membuka rahasia agar kita berani menjadi setara, untuk menemukan kosmos kemanusiaan itu. Dalam konteks ini, Bambang telah berhasil membebaskan dirinya dari beban nasionalisme berbahasa (Indonesia), justru untuk menemukan esensi realisme yang lebih kuat: menemukan muatan universal dari artikulasi lokal.

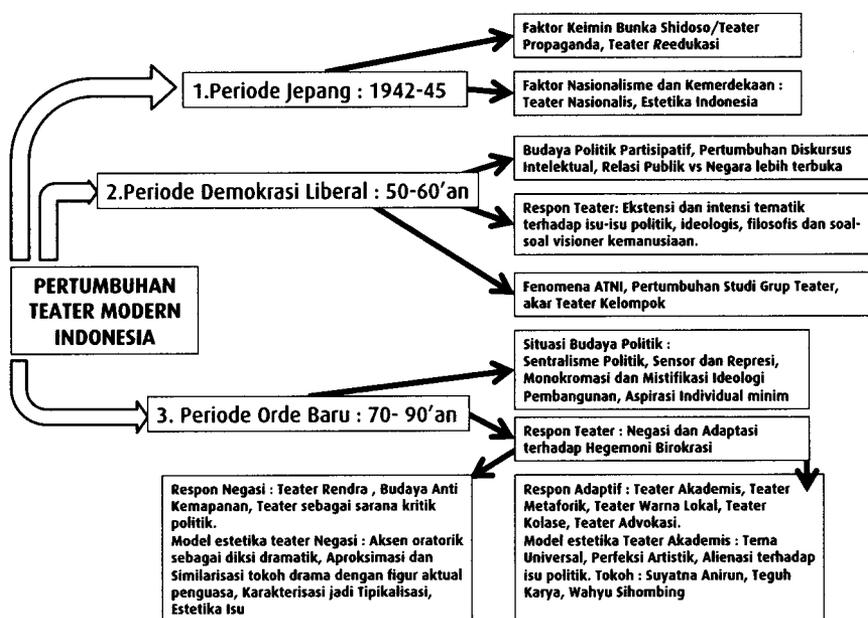
Jejak Teater Realisme dalam pengalaman teater modern Indonesia, dapat menjadi tolok ukur seberapa jauh penemuan dan eksplorasi kita atas individualitas manusia Indonesia. Individualitas itu sendiri bukanlah merupakan identitas yang otonom dan terbebas dari berbagai proses kompetisi sosial. Individualitas selalu merupakan hasil renegosiasi dari

berbagai kondisi eksternal yang mengikatnya.

Dalam pengalaman teater modern Indonesia, popularisasi realisme dapat muncul dari corak budaya yang mampu membuka diskursus atas berbagai fakta individual. Sedang depopularisasi atas realisme menunjukkan suatu relasi distorsif antara kehidupan internal dengan institusi eksternalnya. Dan relasi distorsif ini berimplikasi pada berubahnya pengucapan bahasa estetika teater.

Latar sosiologis teater modern Indonesia dan sejumlah respon estetika yang muncul, dapat digambarkan melalui skema di bawah ini:

**GAMBAR 54.** Skema Latar Sosiologis dan Respon Estetik Teater Modern Indonesia



## ANALISIS IDEOLOGIS TEATER MODERN INDONESIA

### • TATA SOSIAL-EKONOMI: IDEOLOGI PEMBANGUNANISME

Dasawarsa 70-an ditandai oleh pasang-naiknya ideologi pembangunan isme. Ideologi kekuasaan pemerintah ORBA ini cenderung menggerus dan meminggirkan alternatif-alternatif nilai di wilayah wilayah politik

yang sentralistik itu. Pada situasi seperti itu, tingkat gesekan, persaingan nilai maupun penolakan dan kritik terhadap praktek-praktek negatif pembangunan menjadi lebih transparan tercerminkan lewat teks-teks drama yang lahir dalam situasi sarat konflik seperti di atas.

Dalam menyuarkan konflik-konflik nilai tersebut, peranan bahasa menjadi sangat menonjol. Teks drama mengekspresikan bahasa bukan saja sebagai perkakas netral untuk memetakan pikiran, tetapi sekaligus mempertunjukkan pikiran itu menjadi replika tindakan. Cara-cara teks drama menajamkan ekpresivitas dan subversivitas bahasa hingga ke wilayah tindakan, makin menunjukkan kaitan antara berbagai penggambaran peristiwa dalam teks dengan kondisi kehidupan dalam kenyataan faktualnya.

Penulis akan membicarakan tiga teks drama untuk mengetengahkan tema-tema utama yang digarap penulis teks drama dasawarsa '70-an. Tema-tema utama tersebut adalah tema politik, tema kemiskinan, dan tema sosial (Sumardjo, 1992: 340-351). Ketiga tema tersebut adalah anyaman persoalan faktual yang saling berkait di masa pasang-naiknya praktek pembangunanisme. Saling berkait karena ketiga sumbu persoalan publik itu telah sama-sama melipat-gandakan akibat akibat sosial yang negatif, yang justru cenderung bertolak belakang dengan konsep dan tujuan ideal pembangunan itu sendiri.

Teks drama *Kisah Perjuangan Suku Naga* (1975) karya Rendra, selanjutnya disebut KPSN, yang mewakili tema politik, merupakan reaksi politik paling gamblang, sinis, dan tersurat terhadap model pendekatan pembangunan, yang digambarkan Rendra sebagai tindakan menyerang dan membat seluruh akar-akar kebudayaan masyarakat.

Praktek pembangunan yang dijalankan secara agresif dan anti-dialog itu sangat abai dan sama sekali tidak peka terhadap kepentingan pemeliharaan nilai-nilai kebudayaan pribumi. Bahkan lebih jahat lagi, retorika pembangunan yang mengatasmakan kemajuan, kesejahteraan, dan modernisasi telah menghukum pikiran arif masyarakat Suku Naga. Oleh pihak penguasa, sikap etik masyarakat Suku Naga yang mengutamakan hubungan organisi dengan alam, divonis sebagai jenis pikiran dekaden dan tidak praktis.

Cara-cara penggambaran pertikaian politik dengan mengajukan pengontrasan pilihan antara pendekatan budaya yang manusiawi berhadapan dengan prosedur dingin kapitalisme yang korup dan tidak jujur. Sebagaimana digambarkan oleh teks KPSN, dapat dilihat penyuguhan representasi kritik terhadap visi pembangunan yang anti-

dialog, yang dijalankan oleh mesin birokrasi kekuasaan yang korup dan tidak sehat. Bahasa teks drama dalam KPSN menampilkan semangat patriotisme gerilya, bergerak sebagai antonim kekuasaan yang sarat manipulasi dan retorika. Bahasa menjadi proklamasi perlawanan.

Teks drama *Kapai Kapai* (1970) karya Arifin C. Noer, selanjutnya disebut KK, yang mewakili tema kemiskinan, menggambarkan kemiskinan materi sebagai produk eksekusi pembangunan. Kemiskinan materi yang mengarah menjadi kemiskinan spiritual, telah menjadi bius ampuh; mendorong manusia terpapakan dalam jerat kebahagiaan semu; dan akhirnya cuma rakus menenggak ilusi demi ilusi.

Penumpukan ilusi telah membikin karakter utamanya Abu, seorang buruh kecil, termiskinkan, lumpuh akal warasnya, dan lalu secara alienatif hidup dalam ketiadaan alternatif antara teror majikan dan candu ilusif dari dunia dongeng. Dalam KK, Arifin C. Noer menggambarkan ketersekapannya manusia oleh tuturan dongeng eskapis dan warta takhyul kebahagiaan sebagai akibat tidak tercukupinya ruang kewarasan dalam arsitektur batin kehidupan orang kecil, yang rata-rata hanya berstatus sebagai korban pembangunan.

Sementara tekanan dan tuntutan hidup yang nyata seperti kemelaratan, rumah tangga berantakan, iman yang compang-camping, dan masih ditambah oleh faktor ketidakbersahabatan alam, membikin manusia Abu jadi benar-benar *kere*, secara materi, pikiran, dan iman. Peluang yang tersedia cuma satu, yaitu memburu cermin tipu-daya, lalu sepenuhnya hidup dalam kegilaan ilusi.

Kemiskinan sebagai kutub negatif pembangunan, telah mengasingkan manusia dari latar kewarasan, memencilkannya dalam kepapaan yang paripurna, lalu merontokkannya menjadi abu, dalam penampakan yang sesungguhnya: nihil, buruk, dan hilang bentuk.

Teks drama *Aduh* (1973) karya Putu Wijaya, yang mewakili tema sosial, menyampaikan persoalan komunikasi yang anti-komunikasi. Kata dan pengertian tidak berhimpun menjadi pemahaman, namun telah saling tercerai-kecikan menjadi kegaduhan pernyataan, tumpang tindih antara teror verbal dan perilaku dan kecerdasan masinal.

Manusia-manusia yang terjebak dalam kubangan kegaduhan itu digambarkan Putu Wijaya telah sepenuhnya menjadi manusia anonim. Bahasa yang diucapkannya cuma perpanjangan dari naluri-naluri destruktif, dan berubah fungsinya dari alat komunikasi menjadi alat penganiayaan. Yang mengontrol manusia-manusia anonim itu bukan lagi prinsip-prinsip kesetiakawanan, saling pengertian atau keterbukaan.

Manusia-manusia tuna-identitas itu, seperti gerombolan monster urban yang sistem penalarannya sedang dikontrol dan sekaligus dihipnotis oleh orgi kekejaman. Ironisnya, manusia-manusia anonim itu justru mempraktekkan dan menikmati kekejaman, dengan kepercayaan yang penuh bahwa mereka sedang membahasakan kesetiakawanan, saling pengertian dan keterbukaan. Sebuah paradoks hitam yang kental.

Teks drama *Aduh* hendak menyodorkan tesis: bahasa yang dikelola oleh dorongan naluri berkuasa adalah algojo kemanusiaan yang sesungguhnya. Dihubungkan dengan kehidupan sosial yang cenderung dikelola secara sentralistik pada masa pemerintahan ORBA, Putu Wijaya menyindir soal manajemen komunikasi yang telah gagal menghidupkan proses dialogis dan empati antar manusia. Dalam konteks ini, bahasa sebagai sarana pembenaran untuk kehendak berkuasa, sudah beku menjadi nalar gerombolan. Nalar gerombolan itu dipakai sebagai palu untuk menghukum para pesakitan atau korban komunikasi yang tunabahasa.

Dalam teks *Aduh*, yang bahasanya riuh dan sarkastik, proses dialog digambarkan sedang runtuh. Aksi-reaksi bagai kewarasan yang kusut, menjadi kubangan percakapan yang anti-dialog. Yang diciptakan oleh bahasa anti-dialog hanyalah rentetan dakwaan, akumulasi kecurigaan dan lusinan perintah pembinasaaan. Yang digambarkan secara teatrical oleh teks Putu Wijaya, menjadi hal yang dinormalkan dan dilumrahkan oleh penguasa pembangunanisme, yang skenario represinya jauh lebih teatrical dari panggung teater Putu Wijaya sendiri.

Dengan seluruh kandungan persoalan seperti dipaparkan di atas, secara representatif ketiga teks drama tersebut telah menyuarakan respon pikiran, kritik dan penolakan terhadap pendekatan ideologi pembangunan versi ORBA. Ideologi pembangunan itu berasas pada prinsip melindungi kepentingan dan membenarkan satu versi cita-cita yang kontradiktif: membangun dengan cara meruntuhkan.

Dari sudut pandang teater, kosmos ORBA adalah suatu dunia pembangunan yang abai terhadap pemeliharaan nilai-nilai budaya pribumi (teks KPSN); hanya menelurkan kemiskinan material-spiritual dan menyuburkan kesemuan nalar (teks KK); dan yang mendorong lahirnya jenis komunikasi sosial yang mendaur-ulang nafsu aniaya dan melahirkan masyarakat anti-sosial yang hidup dalam manajemen kekejaman (teks *Aduh*).

Ketiga teks drama tersebut adalah teks yang secara tersurat, tajam,

sekaligus menyimpan kerumitan simbolisasi. Dunia simbolik yang berada dalam konstruksi teks dramatik itu tetap menunjukkan kaitan dan kedekatan dengan dunia faktual. Lewat simbolisasi karakter dan latar peristiwa, teks-teks tersebut mencoba melakukan oposisi bahasa sebagai respon ideologis, dan melakukan pemajukan ekspresi bahasa sebagai penemuan estetikanya.

Oposisi dan pemajemukan bahasa adalah ikhtiar kritis dan estetis untuk membongkar represi-represi terpendam yang dibebankan oleh bentuk-bentuk operasi pembangunan. Arah operasi pembangunan itu telah mengondisikan terbentuknya sejumlah kata-kata ideologis yang sakral, yang diwartakan oleh corong resmi birokrasi ORBA.

### ••• PENGARUH POLITIK: MANIFESTASI METAFORIK BAHASA

Teks drama KPSN menggabungkan tipe bahasa epik yang lebih bertutur dengan tipe bahasa diskusi yang cenderung argumentatif. Bahasa epik digunakan untuk kepentingan semangat bersajak yang khas Rendra, dalam rangka menuangkan pesan-pesan secara lebih persuasif, tapi dengan sikap menghindari kecenderungan berkotbah atau menggurui.

Sedang bahasa diskusi dipakai dalam teks ini untuk menyampaikan parodi dan efek karikatur pikiran, dengan tekanan maksud untuk mengejek dan menyampaikan satir. Masih ada unsur bahasa lain yang dipakai dalam teks KPSN, yaitu bahasa ludik, untuk mengentalkan rasa bermain dan pemuain suasana komik, serta untuk mengembangkan kespontanan dalam berkomunikasi.

Teks drama KK awalnya dibangun oleh bahasa naratif, disulam kemudian dengan suasana puisi, lalu disambung dengan ungkapan-ungkapan repetisi, yang cenderung menekan dan membombardir. Bahasa naratif dalam teks KK digunakan untuk menggambarkan dorongan-dorongan skisopsrenik dari manusia yang ambruk kemampuan objektifnya untuk memahami kenyataan, lalu melarikan diri pada harapan-harapan ilusif yang sesungguhnya hampa.

Suasana puisi lewat penonjolan aspek rima, dipakai Arifin sebagai sarana untuk memekatkan sekaligus memerihkan dan mentakterhinggakan penggambaran peristiwa-peristiwa metafisik, menghindari jebakan untuk menjelas-jelaskannya secara verbalistik. Gaya bahasa repetisi yang sangat dominan dalam teks ini, digunakan seirama dengan pilihan penataan kalimat-kalimat pernyataan yang singkat tapi efektif.

Aspek lain dari repetisi, yaitu kekerasan dan kemenjalaran, digunakan Arifin untuk menggambarkan aneka situasi depresif dan bobot penindasan yang berkelanjutan, yang dialami tokoh Abu. Kekuatan repetisi itu menghasilkan impresi kuat tentang lekatnya kemuraman dengan kekerasan, kebuntuan bersekutu dengan kepedihan, dan ketiadaan pertolongan dengan situasi merapuhnya iman.

Bahasa teater Arifin dalam teks *KK*, seperti aneka perahu yang berlayar di laut tawar bahasa. Pada setiap kayuhannya, Arifin menggarami bahasa dengan kekuatan simbolisasi dan kelenturan bermain. Hasilnya, teks dramatik itu jadi punya daya gigit bagi benak, dengan memberikan ukuran-ukuran baru bagi kreativitas bahasa dalam caranya melukiskan kenyataan. Bahasa Arifin tidak menampilkan realitas lewat determinasi, tapi dengan membuka banyak pintu asosiasi.

Teks drama *Aduh* menjejalkan berbagai fragmen percakapan argumentatif, bersama dengan meledaknya berbagai dorongan bahasa insting. Ucapan yang rasional ditempatkan dalam latar bertentangan, yaitu dalam suatu momen kepanikan atau dalam suasana menyurutnya kesadaran.

Teks *Aduh* menyodorkan begitu banyak pertanyaan, dakwaan, dan perintah-perintah, yang memberi kesan rapuhnya rasa aman, ketiadaan kepercayaan, berseliwerannya aneka ancaman. Di sisi lain, suasana khaotik itu juga diwarnai oleh begitu banyak beban keraguan, kecurigaan, dan ketidaktahuan, yang harus dipikul tanpa sebab dan akhirnya, semua itu bermuara pada kebuntuan dan paranoia.

Kalimat-kalimat dalam teks *Aduh* muncul bertubi dari karakter-karakter anonim seperti berondongan suara pecah dari sebuah mesin bicara yang ambrol. Tak ada ruang yang nyaman untuk sungguh-sungguh menyampaikan maksud hati. Udara penalaran sudah bising dan terpolusi oleh bangkai-bangkai ucapan. Bahasa yang masih tersisa dalam bentuk umpatan kasar, kepenasaran, kejengkelan, dan guyonan pahit, lalu berubah menjadi teror bagi setiap inci kepastian. Teks *Aduh* adalah siklus ketidakpastian.

Rendra, Arifin C. Noer, dan Putu Wijaya telah memanfaatkan bahasa sebagai alat kritis dan estetis untuk secara korektif dan evaluatif merespon paradigma pembangunan yang diberlakukan secara sepihak oleh penjaga gerbang kemapanan. Rendra memberdayakan panggung teater sebagai institusi alternatif untuk menyuarakan suara oposisi. Arifin C. Noer memasok daya gugah puisi pada dongeng dan alegori, sehingga bahasa bisa menampilkan bobot renungan dan ketaktherhinggaan permainan

asosiatif kata dan makna. Sedang Putu Wijaya mengembalikan teater sebagai teater, yakni sebuah ruang bagi penuangan ekstrimisasi dan keganjilan kesadaran, di mana bahasa dipakai sebagai teror bagi mitos-mitos kecerdasan.

Semua upaya kreativitas teks drama tersebut dapat dipahami sebagai jalan majemuk untuk melakukan desakralisasi dan deintegrasi terhadap tradisi retorika ORBA. Dalam tradisi retorika ORBA terpatери tiga ucapan sakral dan integratif, yaitu Pembangunan, Kemajuan, dan Stabilitas (Hooker, 1990: 54) Dalam proses represi terhadap kecerdasan publik, ucapan-ucapan sakral tersebut dipelihara melalui pengulangan-pengulangan penyampaian, digunakan secara berkesinambungan dan teratur dalam pidato-pidato kenegaraan, sehingga menjadi etalase kata-kata klise secara makna, tapi menghipnotis secara politik.

Berbareng dengan itu, pertumbuhan bahasa eufemisme juga semakin subur, sebagai derivasi dari formula kebohongan, yang secara efektif berhasil ditanamkan pada wilayah *common sense* publik. Bahasa eufemistis menjadi candu bahasa birokrasi, yang menimbulkan kesenjangan makin lebar antara tampilan kata kata resmi dengan kebobrokan realitas.

Bahasa baku seperti itu tidak dapat menjadi wadah bagi ungkapan kreativitas dan emosi batin, serta tidak memiliki kemampuan untuk menyampaikan nuansa dan kekayaan penghayatan atas hidup. Bentuk-bentuk oposisi bahasa, yang ditunjukkan lewat kreativitas metaforik teks drama adalah cara melawan korupsi makna yang dipraktekkan oleh tradisi retorika ORBA.

### ••• PILIHAN IDEOLOGIS AWAL: TONTONAN POPULIS DAN PEMEBEBASAN BERSAMA

Memasuki tahun '80-an, Teater Koma di Jakarta, lalu disusul Teater Gandrik di Yogya, meracik kekuatan bahasa dengan cara berbeda. Teater Koma, yang kemudian dikenal sebagai teater laris penonton, mengadopsi ragam bahasa urban masyarakat kota. Diksi urban Jakarta ini dengan cekatan dikemas jadi dialog-dialog guyonan, dan sebagian dipelihara lewat keriangannya bernyanyi.

Formula seperti itu mampu memudarkan ketegangan antara keresmian bahasa formal dengan plastisitas bahasa keseharian. Kelugasan sikap kritis dituangkan ke dalam semangat kegembiraan dan penyederhanaan pengutaraan. Pesan-pesan disuguhkan dalam bentuk lagu dan nyanyian.

Lirik musikal menjadi filsafat dalam kemasan enteng.

Formula teks yang ditulis N. Riantiarno, seperti *Opera Ikan Asin* (1983), *Opera Salah Kaprah* (1984), *Opera Kecoa* (1985), *Opera Julini* (1986), *Sandiwara Para Binatang* (1987) dan *Opera Primadona* (1988) (lihat: Rahayu, 2010: 65-66), tujuannya untuk menyuguhkan kritik dengan cara memupuk sentimen publik terhadap isu aktual tertentu. Sedang efek guyonan dan ledakan tawa yang dihasilkan, dialami sebagai pemuasan kolektif penonton. Teater Koma melawan retorika represif lewat olok-olok, parodi, dan nyanyian, diikat oleh semangat sosial untuk ikut membela komunitas terpinggirkan.

Tetapi, berbeda dengan visi Bengkel Teater Rendra, yang menggunakan teater menjadi panggung oposisi politik, Riantiarno dan Teater Koma tidak berpolitik, sungguhpun beberapa pentas teaternya seperti *Sukses* dan *Sampek Engtay* (1988) sempat dilarang pentas. Teater Koma lebih pada sikap berpartisipasi dengan isu-isu politik yang sudah bersifat *public domain* seperti persoalan kontras antara si kaya-si papa, kebobrokan mental penguasa, elegi komunitas pinggiran (Jakarta), karikatur tokoh-tokoh publik, dan ledakan hasrat humor dari nalar yang tertekan. Teater Koma menyuguhkan teks karnaval.

Pentas-pentas Teater Koma yang bernuansa “opera” dikemas untuk mengedepankan hiburan dan daya tarik visual pertunjukan. Tubuh-tubuh pemain didandani, diriangkan. Sedang kata-kata diuntai seperti rantai karet gelang: ringan, lentur, segar; melilitkan solidaritas, meliuk kian-kemari dari ranah perpolitikan sampai dunia pelacuran.

Bagi Teater Koma, teater adalah persoalan menjual. Karcis adalah prosedur integrasi, sekaligus ritual registrasi teater. Tema aktual, pesan sekali kunyah, bahasa yang mendendang, panggung pertunjukan yang penuh warna, dan perluasan jaringan penonton fanatik menjadi faktor-faktor keberhasilan pentas Teater Koma.

Teater Gandrik, yang sukses memasarkan gaya *sampakan* dalam terminologi teater modern Indonesia, secara antusias dan cerdas mengadopsi idiom-idiom bahasa dan gaya panggung teater lokal untuk menyampaikan tema dan persoalan manusia masa kini. Teks pertunjukan yang ditulis Heru Kesowo Murti, seperti *Dhemit* (1987) dan *Orde Tabung* (1988) mencoba menajamkan kembali kritisisme modern melalui semangat populisme, yang menjadi semangat primordial teater rakyat.

Teater Gandrik banyak mengangkat problem keseharian dengan aksentuasi kekinian. Persoalan *wong cilik* dipotret dengan sudut pandang *low profile*. Tontonan jadi kosmos yang akrab, tidak menggurui, tapi membedah bersama. Dengan dialog-dialog yang bersenyawa dengan latar-belakang budaya Jawa (Yogya) para aktornya, pentas Teater Gandrik menambahkan satu penemuan kembali tradisi *pleседan*.

Melalui ketrampilan *pleседan*, pertunjukan Teater Gandrik menghasilkan sumber-sumber banyol yang khas, dengan cara memainkan ungkapan-ungkapan ambigu antara *non-sense* dengan *post-sense*; disertai pengasingan, pengalihan dan permainan kata dengan menyertakan kelenturan asosiasi yang kuat. Inilah esensi dari permainan *pleседan*.

Dikonfrontasikan dengan permainan *pleседan* yang mengacau makna, jungkir-balik dengan kejutan-kejutan subversif, bahasa resmi Indonesia yang cenderung normatif, dan eskplanatif, justru nampak seperti bahasa yang masih miskin perbendaharaan dengan daya tampung makna yang terbatas.

Tontonan Teater Gandrik yang bertumpu pada revitalisasi idiom *goro-goro*, memperlihatkan kembali kecerdasan eklektik yang khas budaya Jawa. Kecerdasan eklektik itu diperlihatkan dengan cara merelatifkan nalar resmi (yang direpresentasi oleh bahasa Indonesia resmi) yang diterobos oleh pikiran-pikiran subversif yang dibanyolkan (lewat permainan asosiatif *pleседan*).

Teater Gandrik menyuguhkan komunikasi tontonan populis, yang meniadakan hierarki otoritas antara penyampai pesan dan penerimanya. Yang dicapai oleh presentasi Teater Gandrik bukan pengajaran, bukan pengarahan pesan konklusif, tapi sebuah pencarian dan pembebasan bersama antara pertunjukan dan penontonnya.

Teater menjadi ruang partisipasi milik bersama. Setiap komentar sosial atas berbagai persoalan publik yang dimuaikan di atas panggung, dapat menjadi sarana pencerahan timbal-balik antara aktor dan penontonnya. Namun sebagai sebuah sublimasi ketoprak, presentasi Teater Gandrik tetap terbuka pada ambiguitas prospeknya pula. Apakah bahasa teaternya hanya sebatas karnaval banyol, atau bisa berfungsi sebagai jalan pencerahan yang moderat untuk sungguh-sungguh mampu membebaskan belunggu kecerdasan resmi.

Teater Koma dan Teater Gandrik telah menyumbangkan paradigma baru dalam tradisi komunikasi estetik. Suatu paradigma pertunjukan yang mempromosikan keakraban, kelenturan dan semangat berkoehesi. Ini merupakan antitesa terhadap paradigma konvensional, yang lebih mementingkan keresmian dan hierarki komunikasi.

Melalui paradigma Koma dan Gandrik, teater telah dicairkan dari kekhusyukan kerja kepujangaan, menjadi keterlibatan empatis pada kenyataan faktual. Bahasa menjadi sarana re-kreasi bersama. Daya pencerahan bahasa digantikan oleh keterampilan meramu ambiguitas dan subversivitas makna, untuk mengedepankan kekuatan kelucuan. Dengan formula kelucuan sebagai bentuk *guyon parikeno*, Teater Koma dan Teater Gandrik, pada masa-masa paling kohesif dengan publik penontonnya telah membawa teater modern Indonesia ke wilayah publikasi dan kuriositas yang meluas.

••• PILIHAN IDEOLOGIS BERIKUTNYA: POLITIK “RUJAK TEKS”  
DARI PANGGUNG TEATER

Dimulai dari paruh kedua dasawarsa ‘80-an hingga menjelang paruh akhir ‘90-an, sejumlah kelompok teater dari generasi yang lebih muda, menawarkan cara-cara pencarian, penggalian, dan pengucapan tematik teater, yang cenderung tidak dinaskahkan. Artinya, teks tertulis yang menjadi titik berangkat ke arah perwujudan pertunjukan, lebih berupa cuplikan, kepingan teks, atau adonan dari berbagai versi teks, yang sumber-sumber epistemiknya tidak saling berkaitan. Sifat adonan itu bersifat kolase, menjadi semacam “rujak-teks”.

Pentas-pentas teater yang diwujudkan sebagai “rujak-teks” ini, ditandai oleh semacam proklamasi: bahwa pertunjukan bukan pemindahan naskah, juga bukan pementasan bahasa. Pertunjukan “rujak-teks” tidak memaparkan cerita atau menggambarkan karakter-karakter secara bulat. Panggung juga diperlakukan bukan sebagai tempat untuk memelihara konsep keutuhan dan kebenaran berbahasa. Pertunjukan lebih diwujudkan sebagai spirit presentasi, energi fisik, kolase aksi, dan komposisi visual.

Boedi S. Otong (sutradara Teater SAE) dan Afrizal Malna (penulis teks), menyebut teater yang diyakininya sebagai perwujudan suatu *underscore*. Jika realitas pertunjukan secara teknis diukur lewat suatu indikator *score*, maka *underscore* adalah pancaran energi subjektif dari para pewujud

teater itu sendiri. Para aktor adalah pewujud energi *underscore* itu. Teater bukan terletak pada kefasihan mempertunjukkan. Teater lahir dari energi pertunjukan itu sendiri.

Di samping mengubah cara-cara pengucapan tematik teater, teater “rujak-teks” juga mencoba menjelajahi pengalaman baru terhadap realitas ruang, yakni realitas ruang kontaminasi. Ini adalah identifikasi terhadap suatu ruang tanpa wacana tunggal, di mana makna-makna standar dibenturkan dengan pengalaman ekstase tubuh. Implikasinya terbukalah hubungan-hubungan defamiliarisasi antara manusia dan benda.

Menjelajahi ruang kontaminasi tampak dari bagaimana benda sehari-hari, yang diambil dari konteks fungsi teknis benda yang berbeda-beda, diberi sejarah baru di atas panggung, sehingga menjadi benda-benda signifikan. Benda-benda itu diinteraksikan secara acak namun penuh perhitungan dengan tubuh-tubuh subjektif aktor. Tubuh aktor dibebaskan dari perannya sebagai tubuh karakter, sehingga pertunjukan menciptakan hubungan metaforik yang berlapis antara manusia dan benda. Ini semua mampu menghadirkan lapis-lapis pengalaman visual dan pengalaman semiotis yang baru.

Menganyam relasi benda-benda dengan tingkat pemaknaan yang lebih halus dan berlapis-lapis adalah pendekatan penyutradaraan yang diterapkan Boedi S. Otong dalam menyuguhkan kemungkinan metaforisasi benda-benda. Pertunjukannya menyuguhkan biografi penalaran yang tumpang-tindih seperti adonan rujak.

Rujak benda—mulai dari kompor, setrikaan, wajan, gayung, penjolok buah, baskom, sangkar ayam, pasir, lilin hingga televisi, disuguhkan menjadi presentasi hipertekstual. Afrizal Malna menyebut bentuk presentasi hiperteks ini sebagai “teater dari komunikasi benda-benda dan kematian pengarang”. (Malna, 1995)

Teater SAE dalam tangan penyutradaraan Boedi S. Otong menggambarkan realitas dari kontaminasi benda-benda. Di dalam ruang kontaminasi itu, sejarah retak bahasa (*langue*) dan invasi subversif benda-benda yang ingin jadi bahasa (*parole*) saling menempur atau saling bertukar posisi merebut dominasi, untuk menyatakan ruang-ruang otonomnya sendiri.

Sedang manusia, yang ditampakkan sebagai sejarah tubuh tanpa identitas karakter, diperlihatkan sebagai persona yang sedang pecah,

skisoprenik, tanpa entitas, tanpa kontinuitas kesadaran, dan tak menguasai perbendaharaan ingatannya sendiri. Panggung Teater SAE adalah hikayat pertempuran yang cemas sekaligus puitik antara amnesia melawan heteronomia.

Dalam presentasi teater hipertekstual seperti ini, tubuh dan spirit aktor tidak dipakai sebagai instrumen teknis untuk menjelmakan karakter atau suatu entitas kepribadian tertentu. Aktor tidak menjalani prosedur personifikasi. Aktor lebih ditempatkan sebagai energi penjelajah makna-makna yang tidak menetap. Dalam ruang kontaminasi yang menekannya, tubuh tampak sebagai korban, objek, martir, atau menjadi arus sekunder dari hegemoni benda-benda.

Sebaliknya, benda-benda itu baru mendapatkan kekuatan semantiknya saat aktor bisa benar-benar keluar dari jebakan personifikasi; keluar dari permainan tipikalisasi; keluar dari karakterisasi standar. Saat ruang personifikasi ditiadakan, aktor dapat memasuki pengalaman kongkretisasi tubuh dan sukma, secara sublim, dan intens. Aktor tampil sebagai subjek dengan energi karismatikanya sendiri. Inilah momen puitik yang hendak dijelmakan. Boedi S. Otong menyatakan “yang penting bukanlah menciptakan sesuatu, membuat sesuatu secara teknis, melainkan sesuatu harus dilahirkan”. (Booklet *Migrasi dari Ruang Tamu* 1993)

Tahun 1989, lewat repertoar *Sirkus Anjing*, Dindon, sutradara Teater Kubur, mengaduk aktor-aktornya bersama drum-drum bekas minyak, jala-jala butut nelayan, dan sejumlah benda lain. Fragmen-fragmen narasi verbal saling meletup dari mulut aktor, tanpa kesinambungan pengertian. Teater Kubur menyajikan presentasi teater yang liat, sungguh berkeringat, pengap, tapi begitu akrobatik, total, dan segar, meski disuguhkan tanpa kemolekan artistik.

Tahun 1994 lewat pertunjukan *Tombol 13*, yang penuh suara erangan dan gedebuk aksi tubuh, Teater Kubur menggunakan tulang belulang kursi dan pancangan besi-besi cor yang keras. Ruang pertunjukan secara asosiatif memperlihatkan dominasi dan kontaminasi dunia pembangunan. Dunia pembangunan itu dengan keras menyerbu kosmos manusia-manusia marjinal, mengakibatkan beragam gear identitas.

Tahun 1998 dalam pertunjukan *Sandiwara DOL*, Teater Kubur menginstalasi panggung dengan sejumlah botol-botol infus dan bentangan selang. Selang-selang plastik itu saling bertemali, menggelayut membentang seperti jaringan neuron yang kusut. Di akhir pertunjukan, botol-botol infus tercurah, memandikan tubuh-tubuh gagap

yang kehilangan daya buat mengutarakan kalimat.

Dalam pertunjukan tanpa bangunan plot yang eksplisit dan tema disampaikan lebih banyak melalui aksi tubuh, penonton tidak diminta untuk berhasil menangkap pesan yang konklusif. Dalam tangan penyutradaraan Dindon, penonton diajak untuk mencermati kembali perwujudan baru benda-benda asosiatif itu, dalam hubungan-hubungan kontaminatif manusia dengan kekuatan eksternal yang keras.

Dengan mencermati, kita bisa memahami ruang wacana yang hendak dibuka oleh pertunjukannya. Atmosfir pertunjukan Teater Kubur lebih banyak berupa peristiwa-peristiwa metaforik dan makna-makna arkaik yang diruapkan oleh daya ekspresivitas tubuh. Di dalam presentasi teater seperti ini, aktor tidak lagi memegang kendali narasi. Aktor hanya salah satu potensi bahasa pemanggungan. Secara tematik, bahasa tubuh aktor menjadi sama pentingnya dengan bahasa pascatekstual yang dibangun oleh relasi benda-benda.

Teater Payung Hitam dalam pertunjukan *Merah Bolong Putih Dobleng Hitam* (1997)-selanjutnya disingkat MBPDH-mencoba mempertemukan, dalam pengertian antagonistik, daging-daging perih aktornya dengan kewadagan aneka batu, dalam suatu konfigurasi pergulatan yang konfrontatif. Konfrontasi manusia dan batu itu bersifat asosiatif, lirih, menteror, tapi juga bermuatan filosofis.

Dalam pertunjukan MBPDH, Teater Payung Hitam, secara total meniadakan peran bahasa verbal sebagai sarana tuturan. Sejarah bahasa dieliminasi dan tubuh aktor meregang dalam tuturan aneka kenyerian. Batu, yang secara fisik memang batu dan dibiarkan eksplisit sebagai batu, menjadi objek asosiatif untuk menampilkan konflik, tapi juga sekaligus menjadi subjek eksekutor terhadap tubuh aktor.

Dalam MBPDH, sutradara Rachman Sabur mempercayakan pengucapan teaternya pada kekuatan intrinsik gerak, musikalitas tubuh, dan permainan komposisi. Batu, yang menjadi nyawa pertunjukan ini, tidak sekadar pemicu efek sensasional pertunjukan. Aneka bentuk dan ukuran batu, ada yang diayunkan sebagai pendulum di tengah panggung; dikelontangkan dalam ember-ember seng; diawurkan ke daging-daging licin. Impresi bunyi dari aneka batu itu diriuahkan jadi teror bunyi, juga diheningkan saat batu-batu menggunduk jadi gundukan makam. Batu menjadi pusat narasi aktor, eksplanasi tema, ilustrasi musik, ekstase visual, dan pusat refleksi nilai sekaligus.

Pertunjukan MBPDH disajikan secara *wordless* justru untuk menampakkan *the real words*-nya. Rachman meniadakan kata, untuk mencapai transendensi terhadap kata, lalu masuk ke wilayah surealitas kata. Batu sebagai bahasa menjadi lebih magnetis secara optis, dan lebih tajam asosiasinya secara semantik. Ditarik ke dalam konteks konflik kekuasaan, makna batu merepresentasi pusat dominan kekuasaan yang keras dan tidak tertembus. Dalam konteks komposisi fisik, batu menyuguhkan permainan akrobatik yang menarik.

••• MIGRASI ESTETIK: PERGESERAN TEATER VERBAL KE TEATER VISUAL

Estetika “rujak-teks” yang mewarnai panggung teater dasawarsa ‘90-an, adalah cara-cara yang ditempuh untuk menggeser teater verbal menjadi teater visual. Ini sebuah cara melahirkan teater, yang memperkuat kontemplasi subjektif; menjauh dari pendekatan narasi tunggal, seraya menggali bentuk-bentuk penyingkapan realitas, dengan mengedepankan idiom-idiom artistik yang tidak konvensional.

Setidaknya ada dua alasan mengapa pilihan artistik tersebut diambil. Pertama, bahwa teater tidak melulu bertutur dalam plot cerita dengan menggunakan konvensi bahasa verbal yang diwariskan dari tradisi penalaran realisme yang standar. Teater visual ini ditempatkan dalam ruang kontaminasi, yang ditandai oleh berbagai tabrakan makna.

Kedua, bahwa penggalian kekuatan semantik benda-benda ke atas panggung teater adalah pengakuan atas serbuan makna dari sebuah realitas kontaminasi. Kontaminasi itu ditandai oleh realitas acak tanpa koherensi, di mana mitos pikiran yang bersih dan fasih, tidak sungguh sungguh digdaya dalam menghadapi dan menempur keacakan dan ketiadaan koherensi itu. Dalam ruang kontaminasi itu, realitas bergerak dan bergeser, sehingga diperlukan cara merepresentasi realitas melalui medium yang beragam.

Itulah sebabnya, bentuk artistik dari teater “rujak-teks” tidak disuguhkan lewat skeneri yang permanen, atau berupa struktur material yang realistis, sebagaimana menjadi tuntutan dari konvensi realisme. Di atas panggung, lebih banyak material pentas yang diletakkan, diayun, membentang, atau berupa gundukan benda-benda yang dibiarkan mentah tanpa pemolekan.

Geletakan, ayunan, atau gundukan adalah isyarat bagi tiadanya

koherensi dan permanensi dalam kehidupan pikiran. Semua pikiran adalah kepingan atau patahan-patahan ingatan yang bergerak, dan setiap makna selalu muncul dalam kesementaraannya. Realitas itu mengalir, menampilkan kecacakan dari satu relasi ke relasi berikutnya.

Kehadiran aneka benda sebagai pusat narasi baru, memperlihatkan bagaimana pikiran manusia tidak dalam konstruksi yang terlindungi, tetapi bergalau dari aneka keratan, cabikan, dan kekeluan bahasa verbal. Ini seperti sepiring rujak yang terhidang, tapi tak pernah sungguh-sungguh diketahui siapa peramunya.

Wujud artistik teater yang merujuk itu adalah tenunan visual yang kadang liar, melawan kriteria-kriteria akali, tapi juga bisa puitik dan hipnotik, sekaligus bisa kotor dan mendebarkan. Presentasi teater disuguhkan dalam retorik yang tersendat-sendat atau menjadi puisi yang eksplosif, dan seringkali berakhir tanpa menuangkan sintesa pesan secara tersurat.

Teater "rujak-teks" menampung keliaran, ketersendatan, ketiadaan sintesa pikiran. Yang dikedepankan adalah bentuk *chaos* dari makna, sebagai bentuk pengejawantahan dari pengalaman dan kesadaran subversif yang belum terpetakan. Pikiran, kontemplasi dan keliaran artistik tidak dijadikan sarana untuk memaket kecerdasan tunggal. Kecerdasan justru dipakai sebagai kendaraan untuk bermigrasi.

Hanya dengan kesadaran bermigrasi terus-menerus itulah, teater memperoleh sumber-sumber pencerahan yang tidak tunggal dan selesai. Dalam *leaflet* pertunjukan *Tombol 13*, Dindon, sutradara Teater Kubur menulis, "Biarkan teater melacak misterinya sendiri dan biarkan dia memilih warna pakaian sendiri, atas dasar latar budaya, dan *setting* sosial lingkungannya. Dan yang lebih berarti adalah refleksi timbal-balik antara teater dengan kehidupan. Sehingga ibarat cermin, teater tidak kusam warnanya".

Isyarat isyarat oposisi bahasa dalam bentuk metafor, kolase, dan "rujak-teks" muncul saat kekuatan retorika ORBA memasuki fase deapresiasinya. Situasi sosial dasawarsa 90-an menunjukkan adanya tingkat penyusutan kepercayaan terhadap otoritas kekuasaan atau omongan resmi pejabat negara. Antitesa terhadap itu ditandai oleh berkembangnya forum-forum diskusi, sebagai forum penyehatan pikiran. Forum-forum yang menandai bangkitnya kesadaran publik itu bergerak sebagai arus-bawah komunikasi

politik.

Bentuk teks teater yang berupa metafor, kolase atau “rujak-teks” adalah strategi untuk mencairkan monolitisasi pikiran, yang membatu, memfosil dan tanpa ventilasi. Pikiran-pikiran yang monolitik itu diluluhkan menjadi kepingan-kepingan yang ragam warna, disembulkan kembali sebagai mozaik kesadaran yang tidak disintesis atau menjadi tesis yang menunda kesimpulannya sendiri.

Pergeseran dari teater verbal ke teater visual juga berimplikasi pada perubahan konsep menonton. Dalam konteks teater realisme, menonton berarti menyaksikan atau menyerap makna narasi utama yang secara verbal telah dikonstruksi dan ditetapkan melalui kode-kode epistemik pertunjukan. Dalam presentasi teater visual, reseptor teater membuka peluang untuk mengawasi pertunjukan; mengawasi migrasi makna yang terbangun dari gesekan dan irisan antara *sense* dan *post-sense*, dalam ruang konfrontasi tanda yang disuguhkan.

Memahami metafor, kolase, atau makna “rujak-teks” mendorong pemuaian pengalaman indrawi, yang diwujudkan oleh sejumlah gambaran keganjilan atau keekstriman pengalaman tubuh dan benda. Cara untuk mengenali keberartian dari sebuah ungkapan teatrikal, harus dicapai melalui dua sikap. Pertama, reseptor teater secara indrawi diaktifkan buat memasuki wilayah makna yang tidak pasti. Kedua, reseptor teater harus merawat ketidak-pastian itu sebagai tantangan ke arah kedewasaan persepsi.

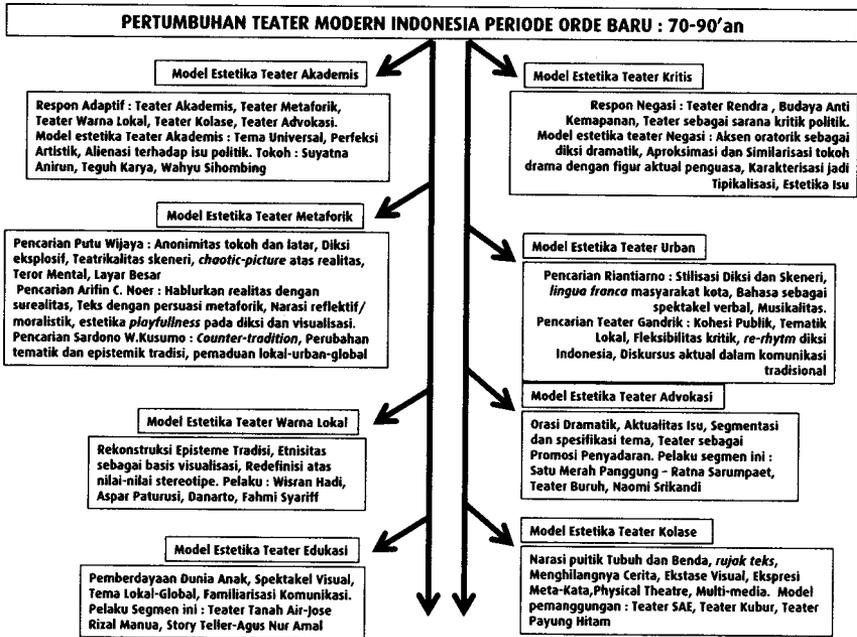
Teater yang menjauh dari konvensi realisme, cenderung menjadi pertunjukan yang tidakewartakan pesan secara tersurat. Namun, ketidak-tersuratan ini memberi kesempatan pada reseptor teater untuk menajamkan kemampuan interpretatifnya, untuk memperkaya kecerdasan perseptifnya.

Sifat yang demikian tentu kontras dengan orientasi politik ORBA yang menjadi sasaran oposisi teater. Orientasi politik ORBA cenderung meniadakan ruang kelahi. ORBA adalah orde politik serba kemas, yang memanipulasi semangat berkelahi menjadi semangat pemujaan. Retorika resmi menjadi kemenyan kekuasaan, dan panggung kekuasaan ORBA adalah siklus bagi takhyul kebenaran yang dilembagakan.

Latar Ideologis Teater Modern Indonesia dan bentuk-bentuk oposisi estetik sebagai manifestasi migrasi estetik yang muncul sepanjang

dasawarsa '70-an hingga 90-an, dapat disimpulkan melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 55. Skema Latar Ideologis dan Bentuk Oposisi Estetik Teater Modern Indonesia Periode Orde Baru



## ANALISIS TUJUAN KREATIVITAS PUTU WIJAYA

### • STRUKTUR MANIFES TEATER PERIODE LAYAR

Struktur manifes pertunjukan adalah realitas kasatmata dari pertunjukan. Dalam teater periode layar, struktur manifesnya dibangun oleh sistem sintaksis dasar, yaitu manifestasi dari fungsi layar dan strategi visualisasinya. Dari hasil analisis tekstual pertunjukan pada Bab V tulisan ini, sudah diketahui sejumlah cara yang digunakan Putu Wijaya dalam menggunakan layar. Fungsi-fungsi layar dalam pertunjukan teater periode layar adalah: penggambaran citra-citra; medan konfrontasi; pusat aksi dramatik; penumpukan citra dan latar simbolik peristiwa.

Fungsi-fungsi layar tersebut diarahkan sebagai bentuk strategi visualisasi pertunjukannya. Strategi visualisasi adalah tujuan mengubah fungsi teknis layar menjadi fungsi estetik. Fungsi estetik ini berkaitan dengan cara Putu Wijaya menyampaikan narasi dramatik, dalam bentuk piktografik. Bentuk piktografik adalah cara menampilkan pesan melalui persuasi citra-citra piktorial. Citra-citra piktorial tersebut digunakan sebagai upaya mentransen densi keharafiahn pesan.

Strategi visualisasi dalam pertunjukan teater periode layar menunjukkan kreativitas sintaksis yang dilakukan Putu Wijaya. Dari hasil analisis terhadap struktur semantik pertunjukan pada Bab IV tulisan ini, telah diketahui bahwa strategi visualisasi layar meliputi penggalian fungsi estetik layar sebagai: narasi ganda, komutasi peristiwa, visualisasi siluet, narasi pembayang, dan realisme sugestif.

Kaitan yang bisa dilihat antara fungsi layar dengan strategi visualisasinya menunjukkan adanya dialektika yang saling mengikat antara keduanya. Dialektika yang saling mengikat itu dapat dijelaskan sebagai berikut:

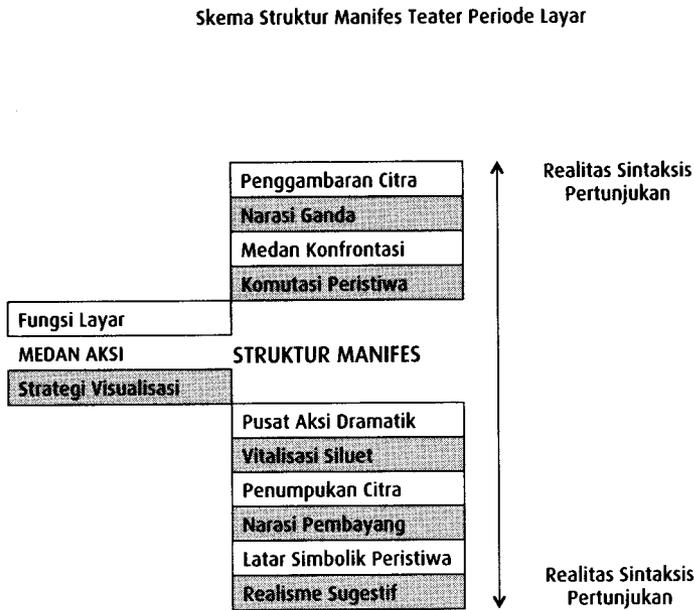
1. Tujuan awal dari fungsi layar adalah untuk penggambaran citra-citra. Citra-citra tersebut terdiri dari citra afeksi, citra persepsi dan citra tindakan. Citra-citra tersebut digunakan sebagai cara untuk menggambarkan bentuk narasi ganda dalam pertunjukan, yaitu dengan membedakan makna antara peristiwa di depan layar dengan peristiwa di belakang layar. Peristiwa di depan layar merupakan strategi visualisasi untuk menggambarkan sisi peristiwa yang bersifat kronologis, berisi informasi tentang realitas faktual dari cerita yang disampaikan. Tujuan dari peristiwa di depan layar adalah sebagai cara mengkomunikasikan sintaksis cerita. Sedangkan peristiwa di belakang layar merupakan bentuk signifikasi dari kronologi, yaitu menampilkan atmosfer dramatik, transformasi dari sensasi rupa dan kelahiran makna konotatif peristiwa. Tujuan peristiwa di belakang layar adalah sebagai akses interpretasi bagi penonton untuk menangkap peralihan dari layar sebagai medan aksi menjadi bentuk semiotisasi.
2. Secara teknis, layar digunakan sebagai medan konfrontasi antara aktor di depan layar dengan aktor di belakang layar. Medan konfrontasi itu memperlihatkan sosok-sosok yang menerobos layar sebagai lonjakan hasrat, kekuatan bertahan, penolakan terhadap kekuatan dominan, cara untuk keluar dari jeratan dogma, serta menggambarkan dialektika kejatuhan dan perlawanan. Fungsi layar sebagai medan konfrontasi ini merupakan strategi visualisasi untuk menggambarkan komutasi peristiwa secara metaforik. Komutasi itu

membedakan peristiwa fisik dengan peristiwa batin. Peristiwa fisik dinyatakan melalui tindakan tubuh menerobos layar dari belakang ke depan. Sedangkan peristiwa batin dinyatakan melalui tindakan menggoncang bidang layar, yang menghasilkan perbedaan kualitas tekstur layar dan perubahan intensitas dramatik.

3. Fungsi layar selanjutnya adalah sebagai pusat aksi dramatik. Sebagai pusat aksi dramatik, layar sebagai *props* diubah signifikansinya menjadi karakter-karakter impersonal. Layar juga difungsikan sebagai metafor visual sebagai pengganti narasi verbal. Dalam strategi visualisasi, layar sebagai karakter ini ditampakkan melalui vitalisasi siluet atau relief abstrak tubuh. Fungsi vital siluet adalah mengubah informasi piktorial menjadi peristiwa visual, efeknya mengubah *shallow stage* (permukaan) menjadi *deeper stage* (kedalaman). Kedalaman tersebut tidak diarahkan menuju kedalaman Cartesian (episteme), tetapi sebagai penumpukan (*super imposed*).
4. Layar juga difungsikan secara teknis sebagai media untuk penumpukan berbagai citra. Teknik penumpukan citra melalui bidang layar berupa penumpukan citra gambar, efek piktorial dan aksi tubuh dalam satu bidang layar. Aksi-aksi dramatik ini menjadi bentuk kalimat piktoğrafik, yang menunjukkan peralihan, penggantian dan komutasi makna, dalam keserempakan peristiwa yang terjadi. Pada tingkat strategi visualisasi, teknik penumpukan citra-citra ini merupakan cara menggunakan layar sebagai narasi pembayang. Artinya, visual layar difungsikan sebagai pembayangan unsur narasi cerita yang tidak hadir (*shadowed narration*). Unsur narasi yang tidak hadir ini tetap memberi kaitan secara implisit dengan motif-motif tindakan performatif aktor, yang diekspresikan di luar bidang atau konstruksi layar.
5. Fungsi teknis lain dari layar adalah sebagai latar simbolik peristiwa. Sebagai latar simbolik peristiwa, fungsi ini ditandai dengan perubahan elemen warna cahaya yang ditembakkan pada bagian-bagian layar. Perubahan elemen-elemen cahaya ini tidak digunakan sebagai ekspresi penyalaras peristiwa. Teater periode layar menunjukkan peristiwa realistik melalui penggambaran sugestif. Realisme sugestif ini berkaitan dengan penggunaan fungsi layar sebagai latar simbolik peristiwa. Dalam konteks realisme sugestif, karakter-karakter ditampilkan dalam porsi permainan akting realistik. Akan tetapi pendekatan realisme ini tidak diikuti oleh logika penggambaran kostum dan props yang justru tidak bersifat realistik, tetapi lebih sugestif, melalui penyederhanaan, permainan, dan pelebihan. Inilah dialektika fungsi antara layar simbolik dengan akting sugestif.

Seluruh hubungan dialektis antara fungsi layar dengan strategi visualisasi, yang membangun struktur manifes dari teater periode layar, dapat dilihat dalam skema di bawah ini:

**GAMBAR 56.** Skema Struktur Manifes Teater Periode Layar



... MAKNA LATEN TEATER PERIODE LAYAR

Makna laten pertunjukan adalah model paradigma semiotisasi, yang mencerminkan substansi epistemik pertunjukan. Dalam teater periode layar, makna laten dibangun oleh relasi dan transformasi tanda yang membangun bahasa dramatik pertunjukan. Bahasa dramatik teater periode layar disusun dari komposisi dan fungsi berbagai kategori tanda, yaitu tanda aural, tanda piktorial, tanda verbal, tanda visual dan tanda fisik. Seluruh relasi dan transformasi tanda -tanda tersebut menghasilkan sifat konotatif tanda. Dalam teater periode layar, sifat konotatif tanda tersebut dibangun oleh dinamika signifikasi layar dan makna perubahan latarnya.

Dari hasil analisis tekstual pertunjukan pada Bab V tulisan ini, dapat diketahui bagaimana dinamika signifikasi layar dan makna perubahan latar, menunjukkan model paradigma semiotisasi, yang menjadi

kandungan makna laten pertunjukan. Dinamika signifikasi layar mengungkapkan sejumlah makna konotatif layar, meliputi: sebagai karakter, ruang simbolik, kekuatan demonik, simbolisasi perjalanan, dan intensifikasi konflik. Dinamika signifikasi ini ditunjukkan melalui modus presentasional pertunjukan, di mana fungsi tanda aural (musik, bunyi, efek) dan tanda piktorial (layar, cahaya) melakukan transformasi tanda.

Dinamika signifikasi layar di atas, telah menghasilkan bentuk-bentuk makna perubahan latar. Makna perubahan latar itu menghasilkan aturan semantik khusus, yang berfungsi untuk menajamkan makna yang diarahkan (*intensionalized meaning*) melalui penggunaan bahasa dramatik secara khas. Penggunaan bahasa dramatik secara khas ini ditunjukkan melalui modus intertekstual pertunjukan, di mana fungsi dan tanda verbal (kata, dialog) dan tanda visual (kostum, props, rupa) melakukan proses dinamisasi tanda.

Dari hasil identifikasi terhadap makna perubahan latar pada Bab V tulisan ini, telah diketahui sejumlah makna perubahan latar, meliputi: transformasi ruang; pembalikan narasi, persuasi imajinatif, metafora dunia, dan realitas metakognisi.

Model paradigma semiotisasi yang mengandung makna-makna laten pertunjukan, memperlihatkan fungsi signifikasi layar dan makna perubahan latar, sebagai sublimasi dari tujuan komunikasi tanda yang hendak ditawarkan oleh pertunjukan. Tujuan komunikasi tanda sebagai sublimasi makna tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Signifikasi awal yang mengkonotasikan layar sebagai bahasa dramatik pertunjukan adalah makna asosiatifnya sebagai karakter. Sebagai konotasi karakter, layar merupakan personifikasi kekuatan khaotik, isyarat disharmoni, metafor nasib dan wilayah antagonistik. Konotasi ini merupakan semacam pemberian bobot untuk memunculkan makna transformasi ruang. Transformasi ruang itu memperlihatkan perbedaan makna antara ruang lahiriah dan ruang spiritual.

Makna ruang lahiriah dikonotasikan berada di area depan layar. Makna ruang lahiriah sebagai medan konflik yang dinyatakan melalui amplifikasi gerak tubuh dan vokal, menggambarkan ancaman bertubi, masalah berlapis, tindakan defensif-ofensif. Sedang makna ruang spiritual adalah area di balik layar, menyimbolkan suasana khaotik yang dinyatakan melalui transformasi gerak fisik menjadi siluet dan relief, menggambarkan penumpukan citra, perubahan efek rupa dan peralihan makna.

2. Signifikasi layar dalam konteks peristiwa dramatik memperlihatkan upaya simbolik untuk memperlihatkan adanya jarak antar ruang. Jarak antar ruang itu, memperlihatkan perbedaan hakikat antara ruang teknis dan ruang simbolik. Ruang teknis adalah ruang permainan itu sendiri, yang secara variatif digunakan untuk proses *entering, outing, blocking, grouping, accentuating* dari permainan aktor dan hubungan ekspresif yang dibangun dengan peralatan artistiknya. Ruang simbolik adalah ruang sublim bagi variasi suasana, intensitas, dramatisasi dan penguasaan motif konflik melalui ungkapan simbolik.

Signifikasi layar untuk memperlihatkan perbedaan makna antara ruang teknis dengan ruang simbolik, menimbulkan efek pembalikan narasi, yaitu narasi primer sebagai ekstensi narasi sekunder. Narasi primer berupa tanda-tanda piktorial (atmosferik) menjadi ekstensi untuk narasi sekunder berupa tanda-tanda verbal (epistemik). Artinya, strategi pertunjukan mengubah unsur ilustrasi menjadi esensi. Kekuatan *logos* (pikiran, sudut pandang, opini, argumen) dimunculkan melalui multiplikasi gambar (arsitektur, rupa, cahaya, ruang). Hal ini merupakan penegasan dari bentuk teater pikto-grafik, yaitu tulisan dalam misteri gambar, dan gambar yang mentransendensi keharafiahannya tulisan.

3. Signifikasi layar dalam konteks spektakel rupa adalah memunculkan efek relief layar sebagai analogi kekuatan demonik. Layar sebagai pencitraan kekuatan demonik, digambarkan sebagai kekuatan eksternal yang membelenggu, sosok gigantik yang menguasai, menelan, melumpuhkan soliditas individu. Pemunculan efek relief sebagai kekuatan demonik menjadi bentuk penguatan atas imajinasi rupa, sebagai kekuatan persuasi imajinatif. Cara persuasi imajinatif bekerja dalam proses transformasi tanda adalah mengeksplorasi aspek stilisasi adegan di belakang layar. Adegan di belakang layar sebagai konotasi wilayah demonik adalah area untuk akting dengan stilisasi tertentu. Sebagai bahasa dramatik, efek stilisasi ini untuk menciptakan persuasi imajinatif dari peristiwa-peristiwa kekerasan, tetapi tanpa eksplisitasi tubuh secara kongkrit. Eksplorasi gerak dalam bentuk siluet atau relief ditujukan untuk menampilkan intensitas simbolik dari peristiwa yang hendak digambarkan. Ucapan dan ekspresi aktor dibalut oleh rekayasa audio, melalui aksentuasi dan amplifikasi bunyi.
4. Signifikasi layar sebagai bahasa alegorikal adalah menggambarkan secara eksplosif ruang pertunjukan sebagai simbolisasi perjalanan. Motif-motif aksi melalui eksplosivitas layar difungsikan sebagai

simbolisasi perjalanan sosok-sosok manusia. Sosok-sosok itu muncul dalam berbagai motif: ketakutan, kebingungan, dorongan mencari, situasi terjebak, hasrat melawan. Layar adalah momen peralihan yang menandai perjalanan berikutnya. Eksplosivitas gerakan layar juga mentransformasi makna gerakan tubuh aktor sebagai metafora dunia. Metafora dunia itu membedakan dunia personal dengan dunia sosial.

Dunia personal adalah dunia yang sepenuhnya subjektif. Subjek itu awalnya tidak mengalami objektivasi dan intervensi dari dunia sosial. Momen ini ditandai oleh motif-motif gerakan dan aksi tubuh yang lebih impulsif, acak, memperlihatkan aktualisasi tubuh yang dibebaskan dari konsep desain. Dunia sosial adalah dunia yang mengkondisikan subjek sebagai objek sosial. Subjek digambarkan sebagai objek kepentingan subjek lain. Wilayah ini ditandai oleh peralihan area gerak, dari belakang layar menuju area depan layar. Motif gerak berubah dari gerak impulsif menjadi gerak berpola, menjadi bentuk aksi tubuh yang distilisasi atau kecenderungan menjadi gerak yang didesain.

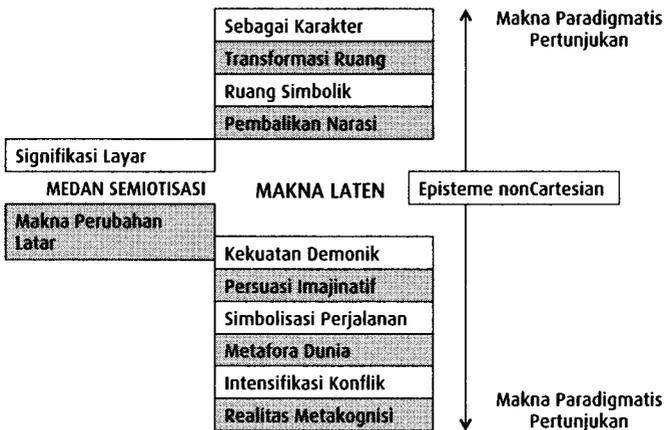
5. Signifikansi layar juga dikaitkan dengan kandungan ekspresi pemeran. Ini adalah proses dinamisasi tanda, di mana layar menjadi penanda isi emosional dari karakter. Dinamisasi tanda ini ditujukan sebagai similarisasi antara benda dan karakter, untuk menjadi jembatan semiotis dalam menggambarkan intensifikasi konflik. Dalam konteks dinamisasi tanda ini, ketegangan emosi antar karakter divisualkan lewat perubahan tekstur pada layar. Perubahan tekstur dilakukan dengan teknik menggerakkan layar secara berbeda: diayun, dihentak, digoyang, diguncang, direnggut, ditarik.

Dinamisasi tanda dari realitas benda ke realitas emosi, telah memberi alasan yang konsisten dalam visualisasi karakter. Karakter-karakter dalam teater periode layar diberi status sebagai posisi yang berlapis ganda, antara karakter sebagai kognisi dan karakter sebagai metakognisi; status yang bisa beralih-alih antara identitas dan spiritualitas. Ini sebuah kecenderungan meleburkan batas antara yang fisik dengan yang metafisik, sekaligus sebagai strategi tontonan yang menampilkan koeksistensi antara permainan logika dan aspek spektakel rupa.

Seluruh kandungan makna laten pertunjukan sebagai model paradigma semiotisasi, yang mencerminkan substansi epistemik pertunjukan dalam teater periode layar, dalam dilihat dalam skema di bawah ini:

GAMBAR 57. Skema Makna Laten Teater Periode Layar

Skema Makna Laten Teater Periode Layar

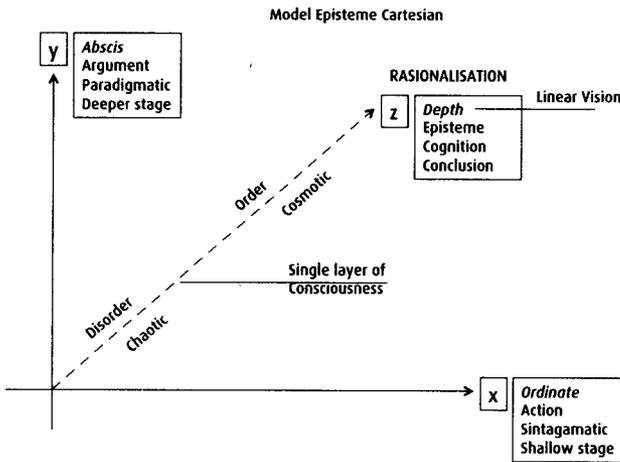


Skema di atas menunjukkan bahwa model paradigma semiotisasi yang mengandung makna-makna laten pertunjukan, memperlihatkan fungsi signifikansi layar dan makna perubahan latar sebagai sublimasi dari tujuan komunikasi tanda yang hendak ditawarkan oleh pertunjukan. Makna laten itu memiliki implikasi lebih lanjut. Implikasi tersebut berkaitan dengan cara menafsirkan substansi epistemik pertunjukan teater periode layar sebagai bentuk episteme non-Cartesian.

Sistem koordinat Cartesian memperlihatkan cara memperlihatkan objek dalam ruang. Nilai sebuah objek (*resultant z*) akan bergantung pada perubahan antara *ordinate* (sumbu horisontal *x*) dengan *abscissa* (sumbu vertikal *y*). Jika nilai pada sumbu *x* (*action*) berubah, maka implikasi rasional akan terjadi pada sumbu *y* (*argument*). Hubungan antara *action* dan *argument* akan menentukan nilai *depth* pada sumbu *z* (*truth*) (Benedetto, 2010: 52)

Episteme Cartesian adalah cara untuk memproduksi satu versi kesimpulan sebagai indikator dari hasil perubahan linear dari khaos menjadi kosmos, dari *disorder* menjadi *order*, dari permukaan ke kedalaman, dari keraguan menjadi konklusi. Perubahan linear tadi merupakan hasil dari proses rasionalisasi. Model episteme Cartesian dapat diperlihatkan melalui skema di bawah ini:

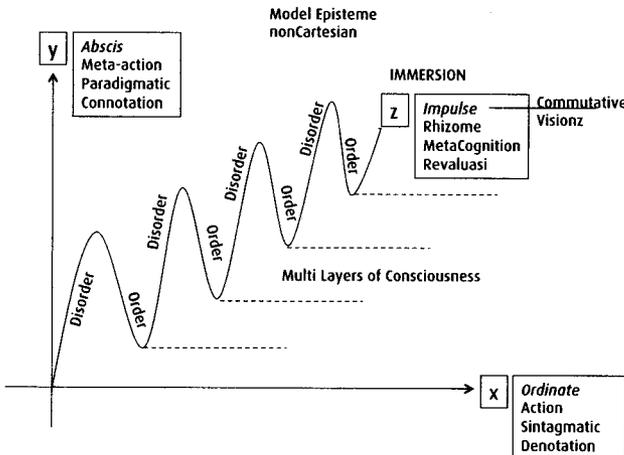
GAMBAR 58. Model Episteme Cartesian



Kandungan makna laten dalam teater periode layar tidak bertumpu pada proses rasionalisasi seperti di atas. Karena itu, proses transformasi dan dinamisasi tanda dalam hubungan pragmatik dan semantik pertunjukan, tidak dilakukan dengan pola linearisasi antara aksi dan argumen. Produksi episteme tidak difiksasi melalui jalur pendakian dari *disorder* menjadi *order*, atau dari wilayah *chaotic* menuju wilayah *cosmotic*. Ekspresi teater periode layar juga tidak dibangun oleh satu lapis kesadaran kognitif, tetapi melibatkan lapisan kesadaran majemuk. Dan modus untuk memperlihatkan kedalaman atau segi segi konklusif pikiran tidak menjadi tujuan epistemik pertunjukan.

Perbedaan orientasi epistemik dalam model episteme nonCartesian, dapat dilihat dalam skema di bawah ini:

GAMBAR 59. Model Episteme nonCartesian



Paradigma semiotisasi dalam teater periode layar menerapkan model episteme nonCartesian. Pertunjukan adalah gelombang perjalanan antara *disorder* dengan *order*. Di dalam wilayah sintagmatiknya, aksi berkorelasi dengan denotasi. Tetapi setiap aksi selalu membawa muatan meta-aksi, yang kemudian membangun struktur konotasi pertunjukan. Kesadaran selalu terdiri dari lapisan majemuk, yang secara bertingkat melakukan revaluasi terus menerus terhadap fiksasi konklusif pikiran.

Revaluasi ini tidak berakhir untuk menghasilkan satu kerangka *episteme*, tetapi semacam pencabangan acak dari pertumbuhan pikiran yang tidak linear. Dengan kata lain, revaluasi menghasilkan *rhizome*. Kedalaman tidak dihasilkan dari suatu proses rasionalisasi. Kedalaman adalah upaya merendam kesadaran (*immersion*) dengan basis dorongan hati (*impulse*) dalam peralihan terus menerus dalam gelombang *disorder* dengan *order*. Inilah bentuk dari *commutative vision*, sebuah migrasi penglihatan yang pulang-pergi antara ruang denotasi dan ruang konotasi.

---

#### ANALISIS SINTAGMATIS DAN PARADIGMATIS TEATER PERIODE LAYAR

---

Analisis kreativitas sintaksis dan paradigmatis teater periode layar akan memperlihatkan hubungan antara kreativitas artistik teater dengan pembentukan konstruksi teori. Konstruksi teori menjadi alat untuk mengidentifikasi kandungan konseptual yang bisa dibaca melalui kreativitas tersebut. Konstruksi teori adalah alat baca yang menjadi sudut pandang peneliti dalam menerjemahkan makna dan argumen, yang bersumber dari kreativitas teater.

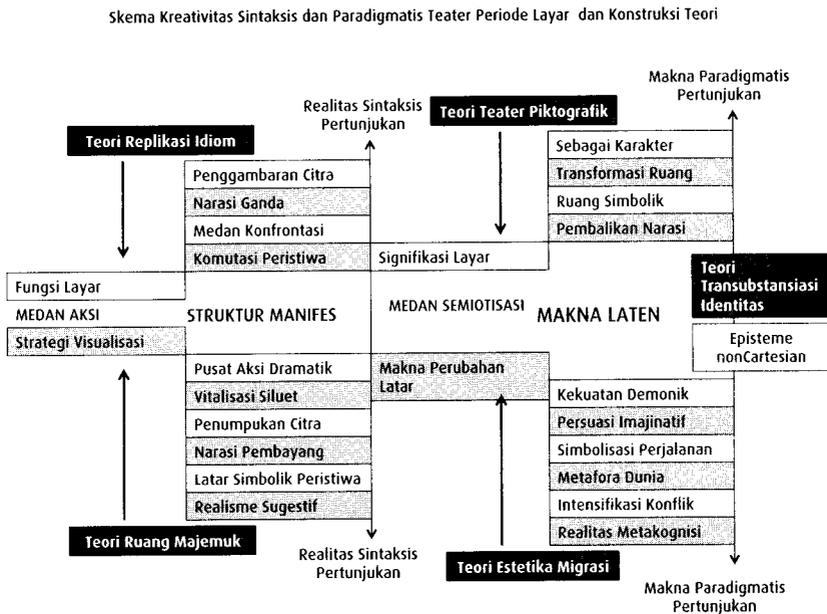
Analisis kreativitas dalam dimensi struktural pertunjukan, berkaitan dengan dua konstruksi teori. Analisis fungsi layar akan dibaca melalui Teori Replikasi Idiom. Analisis strategi visualisasi akan dibaca melalui Teori Ruang Majemuk. Analisis kreativitas dalam dimensi bahasa dramatik juga akan dikaitkan dengan dua konstruksi teori. Analisis signifikasi layar akan dibaca melalui Teori Teater Piktografik. Analisis makna perubahan latar akan dibaca melalui Teori Estetika Migrasi. Sedang identifikasi terhadap penerapan episteme nonCartesian sebagai basis epistemik kreativitas Putu Wijaya, akan dibaca melalui Teori Transsubstansiasi Identitas.

Sejumlah konstruksi teori yang dijadikan alat konseptual untuk membaca aspek-aspek kreativitas dalam teater periode layar ini,

merupakan konstruksi teori yang hendak diajukan penulisnya, sebagai model analisis yang dihasilkan dari metodologi riset yang diterapkan. Konstruksi teori ini merupakan pernyataan dan temuan dalil baru yang hendak diajukan melalui disertasi ini.

Tahap-tahap analisis kreativitas sintaksis dan paradigmatis teater periode layar dengan pembacaan konstruksi teori, dapat dilihat dalam skema berikut ini:

GAMBAR 60. Skema Kreativitas Sintagmatis dan Paradigmatis dan Konstruksi Teori

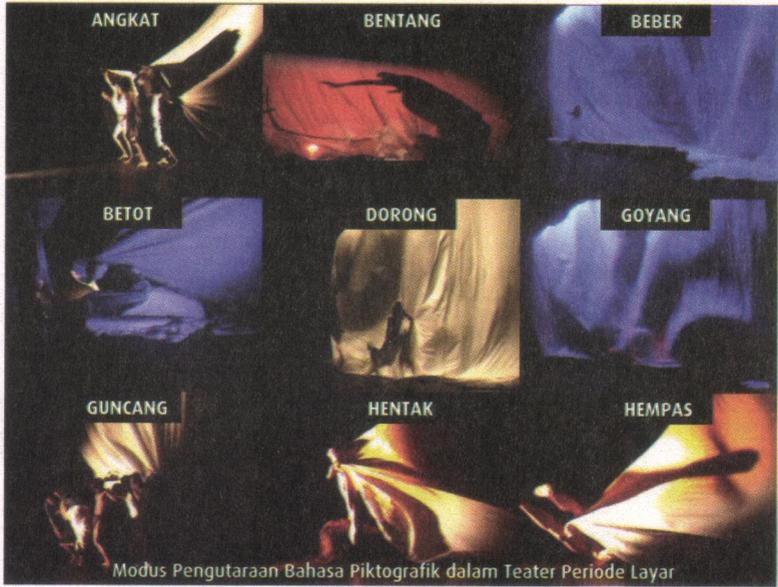


## ANALISIS FUNGSI LAYAR MELALUI TEORI REPLIKASI IDIOM

Analisis terhadap fungsi layar terhadap rangkaian pertunjukan teater periode layar, menemukan sejumlah ciri dari penggunaan layar, meliputi aspek fisikal, aspek dinamika dan aspek arsitekturalnya. Ketiga aspek ciri tersebut berkaitan dengan pengembangan dimensi makna terhadap layar, meliputi dimensi teknis, dimensi psikologis dan dimensi semiotis.

Aspek fisikal layar adalah cara menggerakkan layar sebagai kategori teknik. Cara menggerakkan layar yang dapat diidentifikasi adalah teknik:

Angkat, Bentang, Beber, Betot, Dorong, Goyang, Guncang, Hentak, Hempas, Kejut, Lontar, Renggut, Tabrak, Tarik, Tekan, Tolak, Tumbuk. Aspek fisik layar ini mengembangkan dimensi makna teknisnya. Sejumlah makna teknis layar dapat diidentifikasi melalui ekspresi gerakan pada layar, meliputi makna: kecepatan, kegoncangan, kelambatan, kelembutan, kelenturan, kesinambungan, keterpecahan.



Aspek dinamika layar adalah penampakan variasi tekstur layar sebagai kategori estetik. Variasi tekstur layar yang dapat diidentifikasi adalah tekstur: arsiran, benturan, gulungan, kerutan, lapisan, lekukan, lipatan, patahan, persilangan, robekan, tonjolan, tumpukan. Aspek dinamika layar ini mengembangkan dimensi makna psikologisnya. Sejumlah makna psikologis layar dapat diidentifikasi melalui impresi afektif bentuk layar, meliputi makna: ancaman, angin, badai, gelombang, kehebohan, kekacauan.

Aspek arsitektural layar adalah motif komposisi layar sebagai kategori metaforik. Motif komposisi layar yang dapat diidentifikasi adalah komposisi: ciutan, hamparan, kedalaman, luapan, patahan, perpotongan, seruakan, terobosan, tonjolan. Aspek komposisi layar ini mengembangkan dimensi makna semiotisnya. Sejumlah makna semiotis layar dapat diidentifikasi melalui sejumlah kualitas visual layar, meliputi makna: alienasi latar, amplifikasi figur, bayangan simbolik, deformasi bentuk, irisan konflik, siluet figur, relief abstrak.

Deskripsi hubungan antara aspek fisikal (dimensi teknis) layar, aspek dinamika (dimensi psikologis) layar dan aspek arsitektural (dimensi semiotis) layar, dapat ditunjukkan melalui skema di bawah ini:

**GAMBAR 61.** Skema Fisikal, Dinamika, dan Arsitektural Layar



Penggalan idiom layar pada tingkat teknik, estetika dan metaforik di atas, menunjukkan kreativitas yang dilakukan melalui modus replikasi. Secara teoritik, replikasi adalah proses *rejoinder* atau menenun kembali idiom teater dalam struktur baru seraya meningkatkan kualitas pemaknaan eksploratifnya. Replikasi adalah usaha “menjawab kembali” (*to reply*) pencarian makna yang belum tertuntaskan pada konstruksi pertunjukan sebelumnya. Di lihat dari sudut pandang ini, maka realisasi serangkaian pertunjukan Putu Wijaya yang beridiom layar itu mencerminkan gerakan kreatif yang berlangsung dalam sensitivitas estetika Putu Wijaya—yang bergerak siklis namun konsisten—untuk menemukan makna paling sublimatif dari idiom utama tersebut.

Replikasi idiom juga diterapkan dalam penggunaan kembali sejumlah benda artistik dan sejumlah citra piktorial, yang selalu muncul kembali dalam rangkaian pertunjukan teater periode layar. Idiom bendawi yang nampak mengalami proses *rejoinder* tersebut dapat diidentifikasi meliputi: layar besar (putih, hitam, plastik), lampion, pecut, mahkota bunga, topeng (putih), bendera besar (putih-kuning); senter; cawat; boneka bandot. Sedang idiom berupa citra-citra piktorial sebagai usaha “menjawab kembali” (*to reply*) pencarian makna yang belum tertuntaskan, meliputi: siluet tubuh pipih melayang; Siluet perempuan melahirkan; Siluet kepala naga; siluet dan relief topeng; citra mata berair; citra mata tunggal; dan citra tengkorak.

Kajian Piliang tentang makna ontologis layar, memberi konteks komparatif tentang sisi kreativitas penggunaan layar dalam karya Putu Wijaya. Deskripsi umum layar yang diuraikan Piliang dapat disampaikan sebagai berikut: Pertama, layar sebagai objek yang menangkap sesuatu (*to capture*); baik menangkap citra, gambar dan realitas. Kedua, layar sebagai objek yang membingkai sesuatu, baik realitas manusia, alam, masyarakat, psikis dan wujud-wujud visual.

Ketiga, layar merepresentasikan sesuatu di luar dirinya, yaitu aneka realitas dunia, baik yang bersifat material maupun nonmaterial. Keempat, layar berfungsi menambatkan (*to fix*) realitas kehidupan dalam alur waktu dan durasi tertentu, yang di dalamnya dibangun aneka narasi kehidupan. Kelima, layar mengumpulkan bersama-sama (*to gather*) aneka dunia yang beraneka ragam, ditempatkan pada sebuah ruang artifisial, baik bersifat konkret atau abstrak.

Keenam, layar menarasikan, yaitu menceritakan kembali aneka realitas, baik dalam bentuk narasi-narasi kecil maupun narasi besar. Ketujuh, layar menjarakkan (*to distance*), yaitu menciptakan jarak antara manusia dan dunia, antara kesadaran dan realitas, antara pengalaman

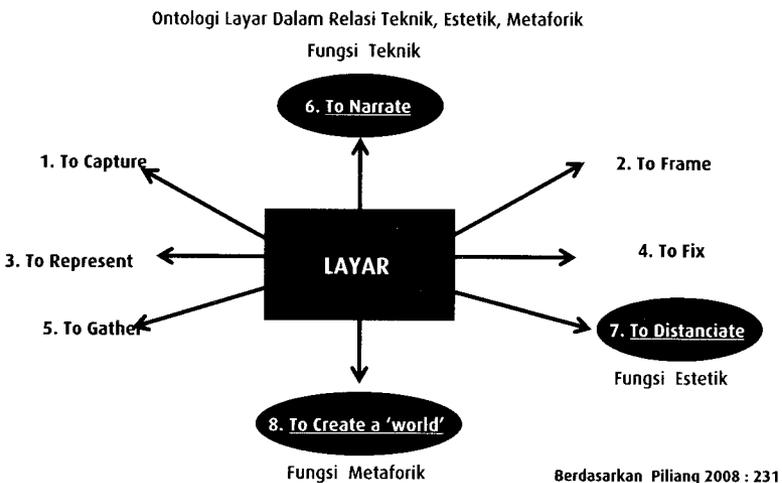
dan objek-objek. Kedelapan, layar menciptakan dunia, yaitu suatu bentuk keber-*ada*-an (Piliang, 2008: 230-231).

Kreativitas fungsi layar dalam pertunjukan teater periode layar, tidak mewujudkan seluruh bentuk realisasi dan fungsi layar sebagaimana dideskripsikan Piliang. Tetapi Putu Wijaya telah menajamkan sejumlah fungsi layar, yang dikaitkan dengan kepentingan teknik, estetika dan epistemik, dalam realisasi bahasa pertunjukan.

Dari segi teknik, Putu Wijaya menggunakan layar untuk kepentingan menampilkan: spektakel rupa, karakter alegori, stilisasi tubuh, arsitektur tubuh dan karakter ironis. Dari segi estetika, fungsi layar dikaitkan dengan produksi metafor, transformasi ruang, komposisi rupa, deformasi bentuk, dan diksi tontonan. Dari segi epistemik, pendalaman fungsi layar ditujukan untuk menciptakan suasana arkaik, konflik diri vs *chaos*, episteme nonCartesian, bahasa piktografik dan agresi dunia luar.

Aksentuasi fungsi layar dalam teater periode layar, dikaitkan secara komparatif dengan makna ontologis layar yang diuraikan Piliang, dapat dilihat melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 62. Ontologi Layar dalam Relasi Teknik, Estetik, Metaforik



Fungsi teknik layar sebagai alat narasi dalam teater periode layar digunakan untuk menampilkan aneka realitas piktorial layar, meliputi: layar sebagai karakter, layar sebagai ruang simbolik, layar sebagai kekuatan demonik, layar sebagai simbolisasi perjalanan, dan layar sebagai intensifikasi konflik.

Fungsi estetik layar sebagai cara mengungkapkan jarak antar ruang, diwujudkan melalui makna perubahan layar sebagai latar peristiwa, meliputi strategi: transformasi ruang, pembalikan narasi, persuasi imajinatif, metafora dunia dan realitas metakognisi. Fungsi epistemik layar sebagai manifestasi dunia piktografik merupakan komposisi tanda aural, piktorial, visual, verbal dan fisikal, meliputi: polifoni bunyi, simbolisasi rupa, citra arkaik, ekspresi puitikal dan *taksu* Bali. Seluruh fungsi ini, teknik-estetik-epistemik dalam setiap pertunjukan teater periode layar, tampil dalam struktur sintaksis pertunjukan yang berulang, tetapi mengandung makna paradigmatis yang berubah tekanannya. Perubahan tekanan dalam makna paradigmatis, menunjukkan modus kerja replikasi yang diterapkan.

Karena itu, konsep replikasi juga dapat dipahami sebagai disiplin bekerja seniman. Dalam konteks kerja keseniman, replikasi adalah ritme kerja produktif, yang berlangsung dalam disiplin yang berkesinambungan. Tujuan setiap realisasi kerja bukan mengubah format bentuk dan kandungan isi secara radikal, tetapi sebuah revaluasi. Layar, aktor dan peralatan artistik, seperti kanvas pertunjukan yang dipakai secara berulang. Tetapi sudut pandang, basis argumen dan ruang komunikasinya, selalu mengalami revaluasi. Produktivitas berkarya Putu Wijaya mencerminkan ritme kerja produktif seperti itu. Produktivitas adalah disiplin replikasi, bukan pengulangan duplikatif. Produktivitas ini, dalam konteks Putu Wijaya, dikembalikan maknanya sebagai *dharma*.

Perjalanan replikasi bukan perjalanan linear dari awal ke akhir. Replikasi adalah proses memuai. Tak ada batas bagi pemuaiannya itu, karena ini adalah proses komutasi antara eksistensi dan invensi estetik seperti spiral pencarian ganda antara biografi dan kreasi. Perjalanan replikasi ini menunjukkan situasi Putu Wijaya yang sedang membentuk tradisi individuasinya.

Karakter pertunjukan piktografik dalam teater periode layar ini, di permukaan, tampak makin bersemangat lukisan atavisme Bali: Multi-fokus, kaya dengan citraan-citraan surealistik, bingkai yang penuh gambar,

tidak antroposentris, dan pencarian rahasia harmoni di tengah jalinan alur yang tidak linear. Tetapi atmosfer arkaik ini selalu dikemas dalam spektakel tontonan, situasi komunikasi yang membuka ruang partisipasi dan familiarisasi. Ini menunjukkan bahwa Putu Wijaya sedang menemukan tradisi internalnya, bahasa "Bali personal"-nya; sebuah "Bali" yang tidak harafiah; sebuah bentuk deformalisasi tradisi dalam nafas artistik urban. Yang kemudian membedakan Putu Wijaya dengan seniman tradisi primordial adalah karena Putu Wijaya menemukan "sublimasi Bali" dengan cara mentransendensi ungkapan-ungkapan stereotipnya.

---

## ANALISIS STRATEGI VISUALISASI MELALUI TEORI RUANG MAJEMUK.

---

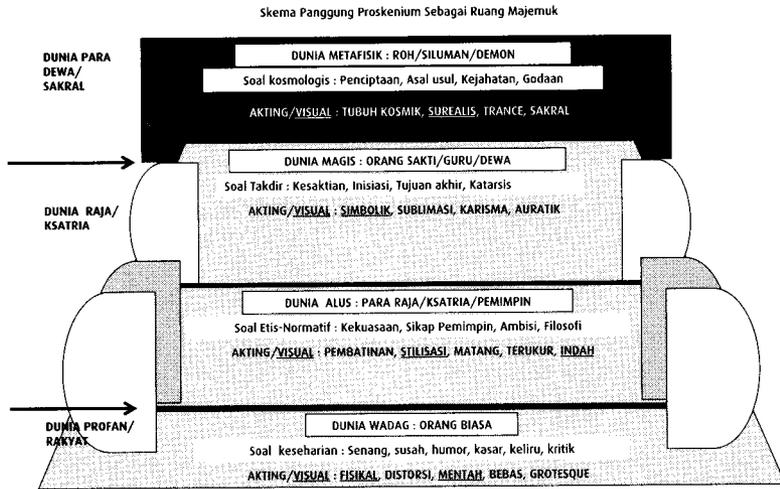
Menurut Sumardjo, secara filosofis, pertunjukan Wayang Wong Kraton berasas harmoni dualistik: gunung-laut, dunia atas-dunia bawah, lelaki-perempuan, kawulo-gusti, tuhan-manusia. Konsep oposisi oposisi biner tersebut diyakini mampu mendatangkan keselarasan kehidupan, kedamaian, kesuburan, kesehatan, kelestarian (2010: 183).

Pada awal abad 20, menurut Sumardjo, pertunjukan Wayang Wong Kraton yang bermain di *pendhapa* dialihkan ke panggung prosenium. Meski bentuk fisik panggung prosenium berbeda dengan struktur *pendhapa*, namun nilai-nilai filosofisnya tetap setia kepada dasar pandangan Wayang Wong *Pendhapa*. Pada panggung prosenium itu masih diperlakukan konsep "ruang luar", "ruang tengah" dan "ruang dalam". Dalam struktur horisontal panggung prosenium, ruang depan adalah Dunia-Bawah; ruang tengah adalah Dunia-Tengah; ruang belakang adalah Dunia-Atas (2010: 190-192).

Di dunia atas hanya dimainkan adegan-adegan kahyangan atau kedewaan, tokoh wayang terbang, spektakel hewan gajah, naga, garuda. Panggung tengah, tempat bermain dunia-tengah, hadirnya tokoh wayang berupa raja, pendeta, satria sakti. Sedangkan panggung paling depan adalah tempat bermain para prajurit, rakyat jelata, atau orang bepergian. Panggung paling belakang bersifat sakral, panggung tengah bersifat sakral-profan, dan panggung depan bersifat profan (Sumardjo, 2010: 193).

Konsep pembagian ruang pertunjukan sebagai ruang majemuk, yang setiap wilayahnya menunjukkan perbedaan makna, perbedaan representasi karakter, dan perbedaan kategorisasi dunia, dapat diperlihatkan melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 63. Skema Panggung Prosenium sebagai Ruang Majemuk



Putu Wijaya juga menggunakan konsep oposisi biner dalam strategi penciptaan ruang. Dalam teater periode layar, pertunjukan dipisahkan secara dikotomis, antara ruang fisik dan ruang batin, ruang real dengan ruang imajinatif, ruang teknis dengan ruang simbolik dan ruang personal dengan ruang sosial. Tetapi Putu Wijaya mengubah hubungan harmonis dalam oposisi biner itu, menjadi komutasi konfliktual. Presentasi teater periode layar pada dasarnya adalah bentuk konfrontasi ruang. Pengubahan makna dasar oposisi biner dari harmoni menjadi konfrontasi, terkait dengan tujuan komunikasi pertunjukan, yaitu sebagai “teror mental”.

Putu Wijaya menyatakan pandangan tentang tujuan teater ‘teror mental’ sebagai wacana konfrontasi. Sebagaimana tampak dalam kutipan manifesto teater “teror mental” berikut ini:

‘...Teror mental menembak masyarakat. Dengan berbagai goncangan/ Sehingga sepanjang peristiwa berkesenian itu/ Para penikmat berada dalam situasi yang *chaos*... Teror mental adalah/ Sebuah kanon untuk mengejutkan kebekuan/ Mengencerkan kembali segala kesimpulan/

Menjadikan masalah sebagaimana awalnya/Sehingga ada kesempatan sekali lagi untuk menilai/Untuk berpikir, untuk mempertimbangkan, untuk menghitung/Untuk bernafas dan kemudian... memilih lagi./... Lalu mendaur ulang kembali segala perjalanan/Pikirannya dari awal lagi/Hingga menemukan pembebasan baru...Teror mental tidak memerlukan *hero*...' (Wijaya dalam Kresna, 2001: 3-14)

Dalam konteks konfrontasi ruang, presentasi teater periode layar menerapkan penggunaan konsep ruang majemuk dalam panggung prosenium. Tetapi dengan memfokuskan tujuan komunikasi pertunjukan sebagai "teror mental", Putu Wijaya menghapuskan elemen signifikan dalam wilayah ruang majemuk itu. Penghapusan elemen signifikan itu berkaitan dengan pernyataan bahwa "teror mental tidak memerlukan *hero*".

Teori *multiple space* adalah konsep ruang majemuk yang diterapkan dalam konvensi seni pertunjukan tradisional *wayang wong*. Dalam konvensi yang penerapannya dimodifikasi dalam panggung prosenium, ruang pertunjukan dapat dibedakan menjadi empat lapis kategori, yaitu dunia metafisis, dunia magis, dunia *alus*, dan dunia *wadag*. Melalui identifikasi atas ruang majemuk tersebut, yang dikaitkan dengan pernyataan Putu Wijaya bahwa "teror mental tidak memerlukan *hero*", dapat ditemukan argumentasi penghapusan elemen ruang tertentu, yang mengakibatkan munculnya situasi "teror mental".

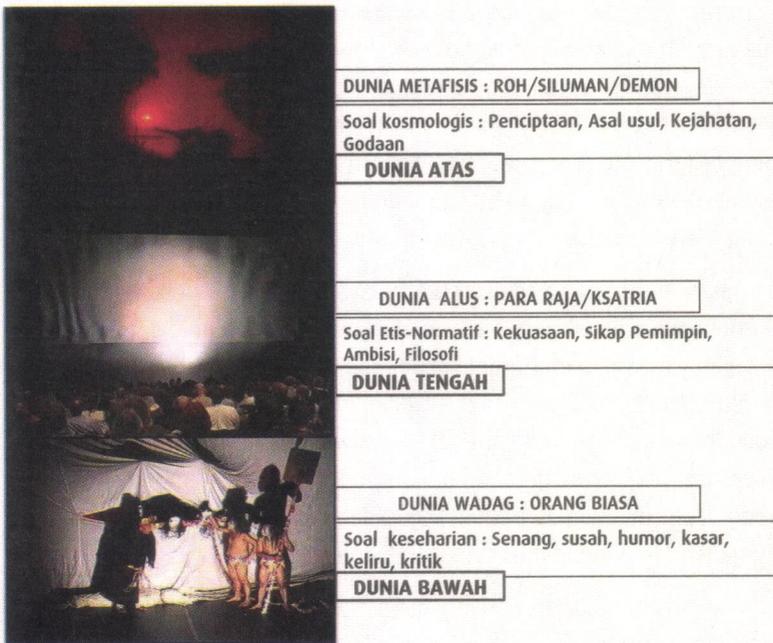
Dalam pertunjukan teater Putu Wijaya periode layar ini, Putu Wijaya menghapus wilayah dunia magis dan dunia *alus* (dunia tengah), yaitu wilayah yang menjadi simbol kehadiran raja/ksatria/pemimpin, di mana bentuk pemikiran yang konklusif dihadirkan sebagai refleksi akhir bagi sebuah narasi dan bentuk final peristiwa. Dunia *alus* adalah wilayah kosmotik pemikiran, jembatan normatif kesadaran, integrasi sintesis, yang dapat menyudahi pertentangan dan kekacauan yang terjadi antara dunia *wadag* dengan dunia metafisis/magis.

Dengan meniadakan wilayah dunia *alus*, maka ada rongga hitam yang menganga antara dunia *wadag* (dunia bawah), yang kini berhadapan langsung dengan dunia metafisis (dunia atas). Diputuskannya jembatan epistemik dan pecahnya integrasi sintesis inilah yang menghadirkan "teror mental" di dunia *wadag*, yang disuguhkan Putu Wijaya visualisasi *chaotic-picture*.

*Chaotic-picture* berisi kompleksitas pertentangan antara ancaman dari dunia metafisis (dunia atas) yang menerobos langsung ke dunia *wadag* (dunia bawah). Atau sebaliknya, berisi diskoneksi (keterputusan) wacana antara pikiran “orang biasa” dengan simbol-simbol arkaik dunia metafisis, yang gagal dipahami, atau yang menimbulkan efek enigmatik, karena dihapuskannya wilayah konklusif pikiran (dunia tengah). Pada wilayah konklusif pikiran (dunia tengah) yang dihapuskan itu, digunakanlah bentangan layar lebar.

Argumen penghapusan wilayah konklusif pikiran (dunia tengah), berdasarkan manifesto teater “teror mental” agar “...Para penikmat berada dalam situasi yang *chaos* ... Sehingga ada kesempatan sekali lagi untuk menilai ... Hingga menemukan pembebasan baru ... dan tidak memerlukan *hero*...” dapat dilihat melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 64. Strategi Visualisasi dalam Ruang Majemuk dan Esensi ‘Teror Mental’



Dihapuskannya wilayah konklusif pikiran, yang berimplikasi pada absennya karakter *hero*, merupakan isyarat dari ruang pertunjukan bahwa penonton teater harus berani memposisikan dirinya sebagai substitusi bagi karakter *hero* yang tidak lagi hadir. Penonton memiliki ruang untuk menilai kembali dan menemukan pembebasan baru, di

tengah situasi khaos itu. Isyarat-isyarat tanda yang diproduksi melalui layar, maupun di ruang pertunjukan, merupakan ajakan kognitif untuk mengubah sikap pasif penonton, menjadi sikap yang lebih aktif. Teater periode layar sebagai salah satu manifestasi dari konsep “teror mental” adalah tawaran untuk merehabilitasi potensi *hero* dalam diri penonton menjadi subjek yang lebih kritis dan artikulatif.

---

## ANALISIS SIGNIFIKASI LAYAR MELALUI TEORI TEATER PIKTOGRAFIK

---

Hasil analisis terhadap unsur-unsur tekstual teater periode layar, khususnya analisis terhadap signifikasi layar, telah menemukan perubahan fungsi teknis layar menjadi fungsi estetis. Proses transformasi tanda terhadap layar ini merupakan bentuk semiotisasi layar, meliputi pemaknaan layar sebagai karakter, sebagai ruang simbolik, sebagai kekuatan demonik, sebagai simbolisasi perjalanan dan sebagai intensifikasi konflik.

Bentuk semiotisasi layar ini menghasilkan transformasi tanda melalui modus presentasional pertunjukan, di mana fungsi tanda aural (bunyi/musik/efek), dan tanda piktorial (layar/cahaya) menjadi lebih dominan. Fungsi tanda aural dalam teater periode layar menunjukkan kreativitas Putu Wijaya untuk menggunakan elemen-elemen bunyi, musik, dan efek sebagai bahasa sugestif, untuk dapat menstimulasi hadirnya peristiwa dramatik.

Bunyi, musik, dan efek tidak digunakan dalam paradigma harmoni, tapi dalam paradigma konfrontasi. Penggunaan tanda-tanda aural dalam paradigma konfrontasi, menunjukkan kecenderungan seperti disharmoni bunyi, amplifikasi bunyi, polifoni bunyi, interjeksi bunyi, dan *logos* bunyi. Manifestasi tanda aural sebagai *logos* bunyi, adalah karakter yang paling menonjol dalam teater periode layar.

*Logos* bunyi adalah bentuk narasi auditif, yang berfungsi sebagai pengarah pengadeganan, juga menjadi tanda perubahan intensitas dramatik dan peralihan suasana. Musik juga dibaca oleh para aktor dan awak artistik, sebagai “petunjuk utama” dalam membangun respon, relasi, intensitas dan aksentuasi peristiwa dramatiknya. *Logos* bunyi dalam teater periode layar akhirnya menjadi *logos* pertunjukan. Musik sebagai *logos* pertunjukan, yang diterjemahkan kembali melalui tanda piktorial, visual dan fisikal, merupakan bahasa utama dari teater piktografik.

Tanda aural sebagai impuls auditif mendorong penciptaan bahasa piktorial pertunjukan. Dalam teater periode layar, tanda piktorial ditunjukkan melalui penggunaan cahaya yang memberi efek rupa dan impresi suasana pada layar. Pada tingkat ini, pertunjukan menunjukkan bentuk-bentuk simbolisasi rupa, kontras warna, efek multi fokus, tabrakan cahaya dan teknik pencahayaan bergerak. Cahaya ditembakkan pada layar, maupun pada ekspresi visual dan fisik aktor secara terus menerus.

Perwujudan bahasa piktorial melalui teknik pencahayaan seperti itu, juga menunjukkan motif konfrontasi pada ruang pertunjukan. Cahaya ditembakkan dengan intensitas yang melebihi takaran penyuasaan secara harmonis. Cahaya justru tampak sebagai sebuah intervensi optis. Efek cahaya tidak menyajikan efek ilusif, tetapi lebih merupakan demonstrasi visual.

Efek demonstrasi visual juga ditajamkan dengan penggunaan warna-warna kontras (merah, biru, hijau, kuning, ungu, netral) secara bergantian. Tidak ada tujuan untuk melakukan pemolekan visual. Yang dikedepankan oleh pertunjukan justru sifat agresivitas visualnya. Hal demikian kemudian berkorelasi dengan motif akting yang ditampilkan para aktor. Para aktor melakukan teknik amplifikasi pada gestur, suara dan respon emosional, untuk menampilkan tanda fisik yang total dan bergelora.

Dari analisis terhadap signifikansi layar, ditemukan bahasa dasar dalam pragmatik pertunjukan. Bahasa dasar itu berpusat pada ide konfrontasi. Setiap kategori tanda melakukan fungsinya secara kolaboratif, tetapi juga sekaligus bersifat kontradiktori. Kontradiktori tanda-tanda inilah yang secara dramatik menunjukkan perbedaan prinsipil dari dramaturgi teater verbal dengan dramaturgi teater visual.

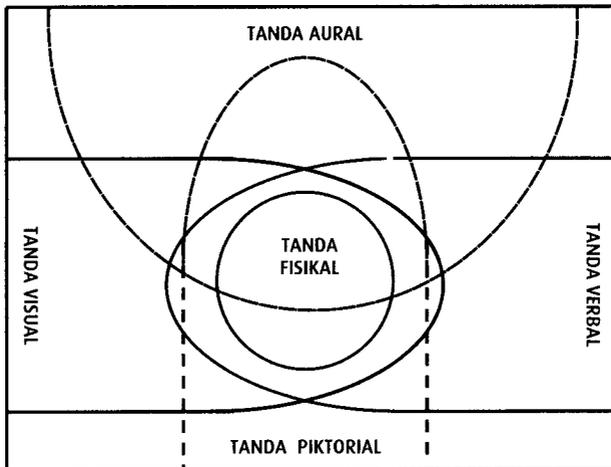
Teater visual adalah teater piktografik. Fungsi dari perangkat artistiknya tidak disusun berdasarkan hierarki. Lehmann menyebut gejala berubahnya hierarki tanda ini sebagai *parataxis*, yang dinyatakannya sebagai prinsip universal dari teater *postdramatic* (2006: 86). Seluruh fungsi perangkat artistik, diekspresikan bersama-sama. Penggunaan tanda-tanda juga bersifat non-hierarkis. Tidak ada fungsi sebuah kategori tanda yang bersifat dominan, dan yang lain bersifat subordinan. Semua fungsi tanda memasuki batas tanda lain. Pelanggaran batas ini menjadi bentuk khaos epistemik.

Dalam teater piktografik, setiap kategori tanda mengandung muatan epistemiknya masing-masing. Pertunjukan tidak melakukan penyusunan yang selaras antar muatan epistemik itu. Bentuk minor atau detil yang tidak signifikan, bisa berubah menjadi signifikan. Pertunjukan menjadi gambar yang padat (*swarm pictures*). Transfromasi dan semiotisasi tanda berlangsung secara simultan. Ini menjadi bentuk *dedramatization*.

Konsekuensinya, perhatian penonton menjadi "melayang" (*hovering attention*) dan tidak dapat menetapkan perhatian pada satu fokus tunggal. Tidak terjadi pemahaman yang segera, dan makna-makna ditunda. Penonton juga melakukan penundaan pada tingkat penetapan atas makna-makna. Inilah efek enigmatik yang dipancarkan oleh teater piktografik. Bahasa dasar konfrontasi dan sifat non-hierarkis tanda-tanda, yang melibatkan fungsi tanda-tanda secara kolaboratif sekaligus bersifat kontradiktori, dapat dilihat melalui skema di bawah ini:

**GAMBAR 65.** Teater Piktografik sebagai Konfrontasi Tanda Tanda

**Skema Teater Piktografik Sebagai Konfrontasi Tanda-Tanda**



Teater piktografik adalah teater yang aksentuasi dramatikanya dibangun oleh kekuatan simbol visual dan pengucapan estetikanya terfokus pada sensasi simbol piktorial. Dalam teater periode layar, simbol-simbol visual muncul lewat berbagai idiom. Ada sosok-sosok tubuh yang cuma bercawat, untuk menghadirkan elemen kepurbaan juga aktualitas

substantif dari tubuh. Tubuh-tubuh itu nampak selalu bertempur bertubi-tubi, berhadapan dengan sifat kekuatan khaotik yang selalu mengejarnya.

Simbol piktorial ditampakkan melalui efek siluet figur yang terperangkap, bayangan wayang yang gemetar, siluet tubuh mengambang dan meliuk di udara, seperti takdir yang selalu tak pasti dan tak terpegang. Hadir juga sosok sublimatif di balik topeng, memberi rupa pada potensi internal manusia untuk bertahan dari semua kerusakan dan kesemrawutan.

Di ujung semua konflik, boneka raksasa meluncur dari langit, gambaran dari nasib kolektif manusia, di mana kutukan dan berkah, angkara dan kesabaran hati, nasib buruk dan keselamatan, selalu nampak jatuh dalam saat yang bersamaan. Kenyataan adalah medan konfrontasi, dan menemukan terapinya di tengah elegi. Tak ada kekalahan yang mutlak, atau kemenangan yang sempurna. Yang abadi adalah pertikaian, bukan solusi.

Muatan piktografik dalam Teater Putu Wijaya selalu didominasi oleh gambaran peristiwa yang tengah rusuh, genting dan selalu meringkus eksistensi individu. Layar seringkali tampak sebagai karakter antagonis yang menelan dan meringkus. Dalam ekspresi piktografik, layar berubah dari benda menjadi pesan; atau dari rupa menjadi episteme.

Bahasa piktografik adalah jenis narasi teater yang melintasi batas-batas nalar dan format empirik. Piktografik adalah tulisan dalam misteri gambar, juga gambar yang mentransendensi keharafiahan tulisan. Kekuatan bahasa piktografik mewujudkan irama koreografik yang riuh, rusuh, dan berbagai motif kegoncangan yang muncul melalui gerak arketip tubuh. Irama koreografik yang riuh itu menjadi wujud sugesti rupa dan lapisan ruang-ruang surealistik. Sugesti rupa dan ruang-ruang surealistik itulah yang menjadi ruh dan penampakan *taksu* Teater Putu Wijaya.

Karena itu, Teater Putu Wijaya sebagai "esei visual" tidak hanya membuka korespondensi antara teater dengan kenyataan, tetapi memantulkan kembali semua ingatan faktual dan intuitif dari realitas yang rusak dan genting itu, baik realitas personal maupun realitas sosial. Untuk membaca tabir-tabir ini, penonton teater harus punya kesigapan optis dan disiplin *shaman*, sehingga Teater Putu Wijaya dapat dibuka menjadi pengalaman intensif dan perseptif sekaligus.

---

## ANALISIS MAKNA PERUBAHAN LATAR MELALUI TEORI ESTETIKA MIGRASI

---

Dalam analisis tekstual pertunjukan pada bagian IV tulisan ini, telah ditemukan sejumlah makna perubahan latar dalam teater periode layar. Makna perubahan latar adalah manifestasi semantik dari strategi visualisasi pertunjukan. Manifestasi semantik itu merupakan hasil dinamisasi tanda melalui modus intertekstual pertunjukan.

Makna perubahan latar adalah bagaimana strategi visualisasi melalui bahasa simbolik layar mampu menerjemahkan bagian-bagian tema, melalui berbagai ungkapan bahasa ruang. Makna perubahan latar dapat dipahami sebagai makna perubahan bahasa ruang. Dalam analisis terhadap perubahan bahasa ruang, bahasa simbolik layar mengungkapkan sejumlah makna, meliputi makna transformasi ruang, makna pembalikan narasi, makna persuasi imajinatif, makna metafora dunia, dan makna realitas metakognisi.

Sejumlah makna tersebut diwujudkan melalui proses dinamisasi tanda, yang ditunjang oleh fungsi bahasa visual (rias, busana, props) dan tanda verbal (kata, dialog). Dinamisasi tanda melalui intertekstualitas tanda-tanda visual mengungkapkan fungsi rias, busana, props untuk menampilkan bentuk asosiatif, distorsi bentuk, simplifikasi bentuk, citra arkaik, dan realitas permainan.

Sedang dinamisasi tanda melalui intertekstualitas tanda-tanda verbal, menunjukkan fungsi ekspresi aktor (teknik proyeksi suara, intonasi, *pitch* dan dialek) untuk menggambarkan bentuk dialog konfliktual, ekspresi puitikal, ucapan indeksikal, ungkapan liric-ekspresif dan penonjolan *parole* urban.

Proses dinamisasi tanda-tanda ini merupakan bagian dari tujuan mengkonkritkan atmosfer pertunjukan, yang bentuk eksplisitnya ditampilkan melalui kekuatan tanda fisik (ekspresi tubuh aktor). Kemampuan para aktor menerjemahkan sejumlah tanda fisik, dibedakan berdasarkan tiga kategori fungsi, yaitu fungsi teknik (*entering, outing, blocking, grouping*), fungsi estetis (stilisasi, intensitas, atmosfer) serta fungsi epistemik (karakterisasi, tema, konflik).

Analisis perubahan bahasa ruang terkait dengan motif Putu Wijaya menunjukkan ekspresi teater periode layar sebagai bentuk migrasi

estetik. Migrasi estetik itu melibatkan sejumlah pergeseran dan penemuan orientasi berkarya. Pergeseran orientasi berkarya disebabkan oleh sejumlah sebab, yaitu perpindahan latar sosial seniman, perubahan *world-view* seniman, perubahan model pengucapan seni, dan bentuk aktualisasi diri.

Estetika Migrasi adalah bentuk pencarian dan cara mewujudkan nilai-nilai intrinsik dan ekstrinsik pertunjukan teater, yang dihasilkan dari kesinambungan proses migrasi senimannya. Migrasi itu meliputi migrasi fisik, migrasi epistemik, migrasi estetik, dan migrasi identitas. Migrasi fisik adalah perpindahan latar sosial seniman sebagai upaya memperluas kesempatan sosial senimannya untuk berkarya. Migrasi epistemik adalah perpindahan *world-view* atau pandangan-dunia seniman sebagai upaya rekonstruksi terhadap tujuan dan makna berkarya.

Migrasi estetik adalah tahap perpindahan model pengucapan seni, sebagai implikasi dari perubahan pandangan-dunia dan sebagai orientasi kreativitas seniman dalam mengolah medium seninya. Migrasi identitas adalah bentuk aktualisasi diri yang lebih tuntas dan total, dihasilkan oleh tradisi individuasi yang matang dan sebagai upaya mengatasi identitas budaya yang bersifat stereotipe.

Estetika migrasi berkaitan dengan budaya migrasi, yang menjadi latar makro budaya, di mana seniman melakukan perpindahan ranah demi memperoleh posisi dan legitimasi dalam setiap *habitus* seni yang ditempatinya. Budaya migrasi bukan bentuk reguler dari pola kemajuan budaya dan kreativitas, tetapi lebih merupakan fenomena khas ketika wilayah kreativitas seni dan kehidupan senimannya bersinggungan dengan sifat kekuasaan yang konsentris dan hierarkis. Di sisi lain, muncul pula kebutuhan kultural seniman untuk melakukan bentuk-bentuk kontestasi nilai dalam ruang makro kebudayaan yang masih memberikan kemungkinan untuk didefinisikan secara ekstensif dan kualitatif. Keindonesiaan adalah kondisi identitas budaya yang seperti itu.

Perubahan makna bahasa ruang yang ditunjukkan melalui teater periode layar, menunjukkan terjadinya pergeseran dalam paradigma estetika teater. Secara teoritik, pergeseran itu menunjukkan perbedaan orientasi antara estetika teater dramatik dengan bentuk migratifnya, yaitu estetika teater piktografik. Hal-hal prinsipil yang menandai pergeseran paradigma estetika tersebut, dapat dilihat melalui skema di bawah ini:

GAMBAR 66. Tabel Pergeseran Paradigma Estetika Teater Periode Layar

PERGESERAN PARADIGMA ESTETIKA TEATER PERIODE LAYAR	
	PIKTOGRAFIK
<b>Teks Literal</b>	<i>Teks pemanggungan</i>
<b>Estetika Representasi</b>	<i>Estetika Presensi</i>
<b>Orientasi Produk</b>	<i>Orientasi Proses</i>
<b>Signifikasi Isi melalui Bentuk</b>	<i>Manifestasi Bentuk sebagai Isi</i>
<b>Komunikasi : Bobot Informasi</b>	<i>Partisipasi : Ekspresi Enerjetik</i>

Perluasan dari dan perbandingan terhadap pendapat Lehmann, Hans-Thief. 2006. *Postdramatic Theatre*. London and New York : Routledge, halaman 86-107

Dari tabel di atas dapat diuraikan sejumlah pengertian baru dari wujud pemanggungan teater periode layar, yang dapat dipahami sebagai cara merealisasikan aspek-aspek perubahan dari bentuk teater dramatik ke teater piktografik. Pertama, teater periode layar merupakan teks pemanggungan. Artinya, bahan baku pertunjukan tidak bersumber dari sebuah bentuk naskah lakon. Yang menjadi dasar lakon dapat berupa reinterpretasi fragmental dari karya sastra (*The Coffin...*), atau respon terhadap situasi kekinian (*Luka, War*), renungan non-verbal tentang identitas (*Zero*) atau adaptasi parodikal dari sebuah cerita pendek (*Zetan*).

Kedua, teater periode layar tidak mengikatkan model pemanggungannya pada konvensi representasi realistik. Realitas faktual tidak menjadi latar referensial bagi model pengadeganan. Peristiwa yang disuguhkan dalam ruang pertunjukan adalah presensi estetika para aktor itu, yang dihasilkan dari komposisi ketrampilan individu, pengalaman personal, totalitas permainan dan kepekaan membangun kerja ansambel. Dalam konteks presensi, aktor tidak merepresentasi sosok karakter yang dibangun lewat metode tafsir peran. Aktor lebih mewakili kehadiran dirinya, dalam sebuah ruang ekspresi artistik.

Ketiga, bentuk pertunjukan teater periode layar merupakan proses replikasi dari format pertunjukan sebelumnya. Tetapi pendekatan yang

dilakukan bukan melalui konsep duplikasi bentuk, tetapi revaluasi atas pencapaian estetis dari proses sebelumnya. Dengan mengedepankan konsep kerja “bertolak dari yang ada” secara eksplisit menjelaskan metode produksi teaternya. Yang ingin dicapai bukan model tunggal dari sebuah perfeksi artistik, tetapi lebih pada totalitas pencarian di dalam proses. Yang dipentingkan bukan hasil akhir, tetapi membuka kemungkinan untuk menemukan alternatif menuangkan gagasan.

Keempat, tujuan estetika teater dramatik adalah menemukan bahasa ungkap yang sesuai dengan isi atau tema pertunjukan. Yang menjadi prioritas estetika teater dramatik adalah menonjolkan keberartian dari kandungan epistemik pertunjukan. Inilah yang dimaksud dengan signifikasi “isi” melalui “bentuk”. Estetika teater piktoğrafik berorientasi pada pengkongkrian atau penubuhan “bentuk”. Bentuk piktoğrafik adalah bahasa ungkap yang lebih menonjolkan kekongkrian rupa daripada kedalaman wacana. Kekongkrian rupa melalui ekspresivitas Bentuk dipahami sebagai Isi itu sendiri. Episteme pertunjukan atau logos pertunjukan dibangun oleh peristiwa Bentuk.

Kelima, tujuan komunikasi dari teater dramatik adalah menyuguhkan bobot informasi atas tema, konflik, nilai-nilai dan soliditas artistiknya, sebagai bentuk kualitatif dari pertunjukan. Penonton menjadi pihak yang diundang ke ruang pertunjukan untuk memasuki ruang resepsi estetis, yang telah disiapkan jalan masuknya oleh pemanduan tanda-tanda yang berarti atau dapat segera diberi makna. Penonton akan menyerap makna-makna itu sebagai sebuah ketetapan epistemik.

Dalam peristiwa teater piktoğrafik, tidak terjadi pemanduan atas makna-makna. Pertunjukan bukan ruang resepsi, tetapi lebih sebagai ruang partisipasi. Tidak ada jalur komunikasi yang secara segera mengarahkan penonton untuk memperoleh bobot informasi yang dikandung pertunjukan. Teater piktoğrafik, yang cenderung tidak mengharafiahkan pemaknaan atas tanda-tanda, menawarkan ekspresi enerjetik dari konfrontasi tanda-tanda. Memasuki ruang partisipasi teater piktoğrafik berarti tawaran bagi penonton untuk menjadi bagian dari pemeristiwaan itu sendiri. Penonton diikutsertakan, distimulasi secara afektif, secara kognitif dan secara intuitif, untuk ikut bermain menemukan jalur-jalur pemaknaan yang dapat ditemukannya sendiri. Penonton tidak duduk manis di kursi cadangan, menunggu komando estetis yang disebarkan dari pertunjukan.

Pergeseran paradigma estetika dari teater dramatik menjadi teater piktografik, berimplikasi pada perubahan cara pandang terhadap fungsi tanda dalam realitas pertunjukan. Lehmann mengidentifikasi bahwa perubahan cara pandang terhadap fungsi tanda itu merupakan ciri munculnya fenomena teater postdramatik. Postdramatik teater adalah bentuk kehadiran tanda-tanda sebagai citra bergerak, enigma gerak tubuh, narasi cahaya, dan pengubahan ruang panggung menjadi lanskap audio (2006: 82).

Identifikasi Lehmann dapat menjadi petunjuk bahwa fenomena pergeseran fungsi tanda itu merupakan bentuk migrasi estetik dari konsep pertunjukan teater sebagai teater verbal (*action/plot*) menjadi teater visual (*images/presence*). Dalam konteks teater periode layar, fenomena pergeseran fungsi tanda juga dapat dilihat sebagai implikasi dari migrasi epistemik Putu Wijaya, dari pemahaman teater sebagai ruang wacana menjadi “esai visual”.

Berikut ini adalah gambaran perubahan fenomenologi tanda sebagai manifestasi migrasi estetik, dikaitkan dengan cara Putu Wijaya mengubah fungsi tanda-tanda dari modus harmoni menjadi modus konfrontrasi. Skema menggambarkan secara komparatif perubahan fungsi tanda dari bentuk teater dramatik menjadi teater piktografik. Gambaran komparatif ini merupakan pemahaman yang diperluas berdasarkan identifikasi Lehmann. Perubahan fungsi-fungsi tanda itu dapat digambarkan melalui skema di bawah ini:

**GAMBAR 67.** Skema Perubahan Fenomenologi Tanda sebagai Manifestasi Migrasi Estetik prosenium

Perubahan Fenomenologi Tanda dari Teater Dramatik ke Teater Piktografik Sebagai Manifestasi Migrasi Estetik	
	FUNGSI TANDA DALAM TEATER PIKTOGRAFIK
Hirarki Tanda	<i>Non-hirarki Tanda</i>
Kontinuitas Tanda	<i>Simultanitas Tanda</i>
Keberartian Tanda	<i>Kepekaton Tanda</i>
Bunyi : Musikalisasi	<i>Bunyi : Polifoni Lintasbudaya</i>
Dramaturgi Pengadeganan	<i>Dramaturgi Visual</i>
Psikologisasi Karakter	<i>Depsikologisasi Karakter</i>
Aktor : Karisma Teknis	<i>Pemain : Fisikalitas</i>
Realitas Representasi	<i>Realitas Peristiwa</i>
Bobot Informasi	<i>Kebenaran Situasi</i>
Episteme Cartesian	<i>Episteme nonCartesian</i>

Perluasan dari dan perbandingan terhadap pendapat Lehmann, Hans-Thief. 2006. *Postdramatic Theatre*. London and New York : Routledge, halaman 86-107

---

## ANALISIS KREATIVITAS PUTU WIJAYA MELALUI TEORI TRAN- SUBSTANSIASI IDENTITAS

---

Putu Wijaya dilahirkan di Puri Anom, Saren Kangin, Tabanan, Bali, pada 11 April 1944, dari keluarga bangsawan. Di masa kecil, hidup di Puri yang penuh aturan dan sangat mengekang. Ayahnya, I Gusti Ngurah Raka, sangat keras dalam mendidik anak, tapi mewariskan kebiasaan membaca. Ibunya bernama Mekel Erwati, bekas pembantu dan buta huruf, anak seorang petani dari Meliling.

Selepas SMA, Putu Wijaya melanjutkan kuliah di Yogyakarta, masuk Fakultas Hukum, Jurusan Hukum Perdata, Universitas Gajah Mada. Dia juga belajar seni lukis di Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI), belajar drama di Akademi Seni Drama dan Film (Asdrafi). Di masa itulah, dia mulai banyak menulis.

Putu Wijaya kemudian hijrah ke Jakarta dan bekerja sebagai wartawan. Sempat jadi redaktur Majalah Ekspres (1969), Majalah Tempo (1971-1979), dan Redaktur Pelaksana Majalah Zaman (1979-1984), dan kembali ke Majalah TEMPO (1988-1990). Dia pernah bergabung dengan Teater Ketjil Arifin C. Noer dan Teater Populer Teguh Karya. Kemudian, mendirikan Teater Mandiri tahun 1971.

Putu Wijaya hanya 18 tahun hidup di Bali, lalu tinggal di Yogyakarta dan kemudian di Jakarta (Putra, 2011: 60) Namun filsafat seni Putu Wijaya sumbernya berasal dari tradisi etnik Bali. Putu Wijaya menyerap kearifan lokal Bali, di antara yang paling sering diuraikannya adalah prinsip *desa-kala-patra*. Prinsip adaptasi ini mengajarkan Putu Wijaya untuk memelihara keselarasan dalam bertindak, berpikir, merasa, sebagai akibat dari perubahan tempat, waktu dan cara.

Cara berpikir Putu Wijaya yang mengutamakan keselarasan untuk memelihara harmoni, sumbernya berasal dari konsep *rwa bhineda*, kearifan lokal Bali yang lain. Selalu ada hal yang berbeda dalam satu hal: siang-malam, sedih-gembira, kebaikan-keburukan. Dari pemahaman oposisi biner ini, Putu Wijaya mengambil hikmah filosofisnya: Ketika pergi sebenarnya kita pulang (Putra, 2011: 62)

Putu Wijaya telah melakukan migrasi fisik dari Tabanan, ke Yogyakarta, lalu ke Jakarta. Migrasi fisik itu dapat dilihat setara dengan migrasi budaya, yaitu dari ranah lokal Bali, berpindah ke regional Jawa menuju ranah nasional Indonesia. Migrasi budaya ini berimplikasi pada migrasi epistemik, yaitu perubahan *world-view* Putu Wijaya terhadap realitas. Ini tercermin dari perubahan pilihan tema dan cara berekspresi dalam

karya-karya teaternya kemudian. Karya-karya teater Putu Wijaya bergerak dari corak realisme psikologis, berubah menjadi sosial-metaforik, lalu memunculkan bentuk teater piktorial-rupa.

Dalam tingkat kehidupan spiritual, Putu Wijaya merumuskan konsep *tri hita karana*. Prinsip ini mengajarkan keselarasan hubungan manusia dengan Sang Pencipta, manusia dengan alam dan manusia dengan manusia lain. Ini kearifan lokal Bali yang mengajarkan kepribadian yang mampu menempatkan diri di tengah kerumunan orang. Menempatkan diri (*nempahang raga*) adalah cara seseorang untuk bersaudara (*menyame-braya*), membuat orang Bali gampang beradaptasi (Wijaya dalam Putra, 2011: 63)

Cara Putu Wijaya menyerap prinsip-prinsip nilai dari kearifan lokal Bali, menunjukkan dua fungsi, yaitu: sebagai refleksi dan sebagai konkretisasi. Dari sisi refleksi, prinsip-prinsip nilai tersebut mengalami proses sublimasi nilai. Dari proses sublimasi nilai, lahirlah kemudian konsep estetika teater Putu Wijaya, “bertolak dari yang ada”. Konsep estetika teater ini menjadi dasar untuk merumuskan logika artistik dalam karyanya. Logika artistik itu mengacu pada lukisan Bali tradisional.

Dari sisi konkretisasi, prinsip-prinsip nilai dari kearifan lokal Bali tersebut dipelihara sebagai memori budaya. Dari memori budaya itulah, Putu Wijaya menentukan pandangan ontologisnya dalam berkarya. Ontologi Putu Wijaya adalah bentuk revitalisasi dari prinsip *desa-kala-patra*. Berdasarkan revitalisasi prinsip itu, Putu Wijaya mengintegrasikan episteme lokal Bali (*bebagrigan*) dengan episteme modern (kritisisme). *Bebagrigan* adalah ruang untuk otokritik, kritisisme adalah sikap untuk menguji dan menilai kembali. Dari integrasi itulah lahir konsep teater “teror mental”.

Filsafat seni Putu Wijaya mendasari cara untuk menciptakan ciri dalam tekstual pertunjukannya. Inilah tahap migrasi estetik sebagai sikap untuk merumuskan identitas artistiknya sebagai seniman teater modern. Pilihan artistik Putu Wijaya berkembang dari estetika teater dramatik (tema, plot, karakter realistik), menjadi teater metaforik (non-cerita, tontonan, karakter simbolik), lalu berkembang menjadi teater piktoğrafik (esai visual, rupa, peristiwa).

Teater piktoğrafik menjadi ciri struktural dalam teater periode layar. Ciri struktural ini dikaitkan oleh Putu Wijaya sebagai sebuah koeksistensi baru dengan semangat artistik lukisan tradisional Bali. Bentuk koeksistensi baru ini diwujudkan menjadi presentasi teater rupa. Pertunjukan menjadi kanvas yang penuh. Kepenuhan adalah bagian ciri karakter Bali.

Pertunjukan tidak menunjukkan fokus tunggal, karena di mana-mana ada fokus. Penonton diberi keleluasaan demokratis untuk menentukan fokusnya sendiri.

Putu Wijaya memilih strategi replikasi dalam cara memadukan aspek intertekstual pertunjukan. Replikasi adalah konsep kerja tradisional. Ada pengulangan dalam penggunaan idiom, tetapi idiom-idiom itu berubah dalam setiap relasi intertekstual yang baru. Replikasi bukan duplikasi format, tetapi komutasi untuk “menjawab kembali”; sebuah adaptasi idiom untuk menjawab migrasi tema.

Koeksistensi baru dengan semangat artistik lukisan Bali tradisional, tidak mengarahkan selera artistik Putu Wijaya menjadi sebuah tradisionalisme. Putu Wijaya menempatkan posisi dan nilai pertunjukan teaternya sebagai tradisi baru. Oleh arena itu, dari segi ekspresi lingual, Putu Wijaya memilih *parole* urban untuk modus komunikasi. Ini adalah jenis diksi yang tidak formal, yang menjadi *lingua franca* orang kebanyakan, sehingga berbahasa menjadi bentuk partisipasi, emansipasi, sekaligus pembebasan bersama.

Kreativitas Putu Wijaya adalah cara yang dipilihnya untuk melakukan proses individuasinya sebagai manusia. Individuasi itu dilakukan melalui proses komutasi antara diri-memori dan diri migrasi. Dari sisi diri-memori, Putu Wijaya menerapkan kembali disiplin kerja petani dalam proses berkarya. Disiplin kerja petani itu merujuk pada modus kerja tradisional untuk menjaga ritme produktivitas secara berkesinambungan. Putu Wijaya kemudian menambahkan dimensi etik tradisi pada cara kerja itu, dengan mengembalikan semua yang sudah dikerjakannya sebagai bentuk *dharma*.

Disiplin kerja petani, dengan dimensi etik tradisi, yang mengembalikan kerja sebagai bentuk *dharma*, membentuk sikap psikologisnya, yaitu berkarya dengan orientasi proses. Dalam kesadaran orientasi proses, yang dipentingkan bukanlah kesempurnaan hasil akhir. Motif awal dalam berkarya adalah mengembangkan kemungkinan, untuk menjaga mata-rantai kesinambungan.

Kesinambungan berkarya dalam konteks komutasi antara diri-memori dengan diri-migrasi, berarti memberikan respons terhadap peralihan ruang budaya. Respons terhadap peralihan ruang budaya adalah cara menunjukkan transendensi antara primordialitas budaya asal dengan ekstensialitas keindonesiaan. Indonesia, secara budaya adalah ruang ekstensif untuk mengatasi kemandekan primordial.

Putu Wijaya melakukan transendensi melalui pilihan untuk

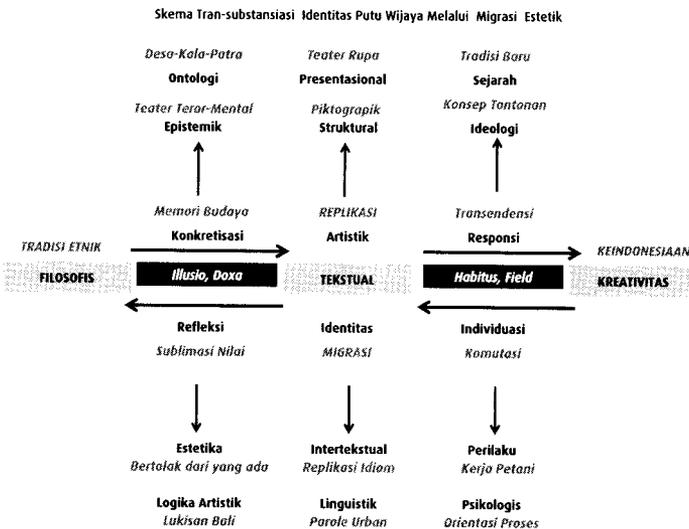
mengembangkan konsep tontonan sebagai strategi komunikasi pertunjukan. Tontonan adalah ruang peristiwa, yang memadukan ritus dengan *spectacle*, yang mengintegrasikan tradisi dengan masa kini, yang menyuguhkan kontemplasi melalui familiarisasi, yang menyampaikan kritik melalui anekdot. Tontonan adalah cara menampilkan efek alienasi di dalam ruang partisipasi. Inilah yang menjadi ideologi seni Putu Wijaya.

Pilihan untuk merevitalisasi konsep tontonan, mempengaruhi sikap konstruktif Putu Wijaya terhadap sejarah. Putu Wijaya memandang sejarah sebagai ruang bekerja untuk menghadirkan “tradisi baru”. “Tradisi baru” adalah hasil perkawinan mutualistik antara tradisi dengan kemodernan. Tidak ada kemodernan yang bisa terbentuk dari sikap menolak tradisi. Kemodernan selalu berangkat dari jejak kaki tradisi.

Dengan dasar sikap di atas, Putu Wijaya membentuk identitas barunya dalam perspektif keindonesiaan. Identitas terbentuk melalui proses migrasi. Identitas itu sendiri harus dipahami sebagai kategori migratif. Keindonesiaan adalah ruang ekstensif yang belum sepenuhnya dapat didefinisikan. Keindonesiaan adalah ruang untuk menjelmakan kemungkinan. Itu sebabnya, kreativitas menjadi mungkin. Kreativitas adalah cara baru untuk menjelmakan kemungkinan-kemungkinan Indonesia.

Perjalanan migrasi Putu Wijaya, dalam konteks penemuan identitas yang berkaitan dengan hubungan dialektis antara sikap filosofis, tekstual karya dan pilihan kreativitasnya, dapat dilihat melalui skema di bawah ini:

**GAMBAR 68.** Skema Tran-substansiasi Identitas Putu Wijaya Melalui Migrasi Estetik



Tran-substansiasi identitas adalah proses penemuan identitas yang diwujudkan melalui migrasi dan reintegrasi. Tran-substansiasi adalah mengubah wujud budaya-asal seniman melalui upaya replikasi, untuk menemukan kembali esensi-reflektif dari budaya-asalnya. Esensi-reflektif itu menjadi bentuk sublimasi nilai atas tradisi. Sublimasi nilai itulah yang akan diwujudkan kembali melalui revitalisasi atau koeksistensi estetik, dalam karya-karya teater modern. Trans-substansiasi nilai-nilai budaya asal (*local*) menuju budaya tujuan (*postlocal*) meliputi konsep-konsep nilai seperti berikut:

**Desa-kala-patra** adalah prinsip ontologis yang harus dipahami sebagai kesatuan. Sebuah tindakan penukaran dan penyetaraan nilai (*values converting*) harus dilakukan sebagai adaptasi menyeluruh, menyangkut adaptasi tempat, waktu, dan nilai. Jika tidak, yang muncul adalah distorsi dan disharmoni. Konsep adaptasi integral itu, yang harus diterima sebagai kesatuan prinsip, yang menjamin adanya harmoni.

**Rwa bhineda**, sebagai dasar epistemologi tradisional Bali. *Rwa bhineda* adalah konsep biner dalam kesadaran, yang menggambarkan setiap fenomena sebagai unsur pasangan: siang-malam, sedih-gembira, kebaikan-keburukan. Prinsip epistemologis *rwa bhineda* telah membantu Putu Wijaya untuk meyakini bahwa “ketika kita pergi sebenarnya kita pulang”.

**Tri hita karana** adalah prinsip ini mengajarkan keselarasan manusia dengan Sang Pencipta, manusia dengan alam dan manusia dengan manusia. Dalam hubungan selaras antar manusia, pribadi harus menempatkan diri dalam perspektif kesadaran orang banyak.

**Nempahang raga** (menempatkan diri) dan **menyame-braya** (bersaudara) adalah ajaran untuk setiap individu untuk mampu mengisi ruang, menempati posisi, sesuai dengan peranan, kedudukan dan hubungannya dengan kepentingan kolektif yang sedang digelar. Kiat *nempahang raga* membuat orang Bali gampang beradaptasi.

**Puyung maisi** artinya kosong itu berisi, berisi itu kosong. Prinsip lain yang setara dengan *puyung maisi* adalah **ana tan ana**, artinya ada itu tak ada, tak ada itu ada. Satu fakta, kenyataan atau kebenaran, mengandung dua makna. Bahwa yang tabu, yang nampak absolut, bisa ditembus secara akal, hanya dengan menggeser sudut pandang.

**Mitologi Calonarang** menggambarkan kisah sosok *Rangda* yang mewakili ilmu hitam, bertempur melawan *Barong* lambang ilmu putih. Dalam cara berpikir orang Bali, pertempuran itu tidak berakhir secara hitam-putih. Pertempuran antara kebaikan dan keburukan, seperti dinamika gelombang, berlangsung abadi, silih-berganti antara kalah dan menang, tergantung *desa-kala-patra*.

**Lukisan Bali tradisional** bercirikan bidang penuh, menghadirkan kompleksitas, nampak tak ada fokus, karena di mana-mana terdapat fokus juga. Hal ini menunjukkan bahwa dalam ruang penilaian selalu diberikan kebebasan, ruang untuk demokratisasi pemaknaan. Bahwa yang *sekala* dengan yang *nirkala* tak ada batasnya. Mimpi dan kenyataan tampil bersama. Dunia nyata dan dunia gaib, gejala fisik dan wilayah meta-fisik membaur.

**Bebagryan** dalam teater Bali yang penuh humor, para panakawan dibenarkan untuk mengolok-olok tuan dan penguasanya. Inilah ajaran tentang otokritik. Bahwa orang Bali bisa menerima kritik dan memiliki kebutuhan untuk menempatkan fungsi kritik lewat jalan seloroh.

Manusia harus senantiasa mampu melihat **bhuwana alit** (mikrokosmos) dan **bhuwana ageng** (makrokosmos) sebagai kemampuan untuk menangkap semua aspek kebenaran, sehingga dapat sampai pada pemahaman yang tidak terdistorsi. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa aspek kebenaran dapat tampil lewat artikulasi *wong cilik* dan bukan hanya menjadi dominasi atau privilese golongan elite.

Hak **tawan karang** adalah pembelajaran untuk menunjukkan sikap protektif terhadap kekuatan intervensi asing, sekaligus sikap selektif dalam proses asimilasi atau transformasi kebudayaan. Dalam konteks kesadaran Bali, konsep *tawan karang* memperlihatkan sikap terbuka dalam karakter Bali untuk masuk dan berinteraksi dalam pergaulan dunia; memasuki ruang kosmopolitan kebudayaan.

Upaya Putu Wijaya untuk meluaskan pemaknaan atas orientasi epistemologis, nilai-nilai etis-estetis dan kesadaran kosmologis yang disediakan oleh tradisi dan kearifan lokal Bali, menunjukkan keinginan Putu untuk melakukan sublimasi terhadap nilai-nilai itu. **Sublimasi** adalah upaya pemurnian melalui penyulingan kesadaran, untuk dapat memperlihatkan potensi-potensi nilai yang paling visioner dan inspiratif. Nilai-nilai sublimatif inilah yang diyakini Putu Wijaya dapat ditempatkan kembali dalam struktur kebudayaan yang lebih luas, yaitu keindonesiaan.

Teater modern di Indonesia bukan sepenuhnya bentuk profesi, tapi sebuah kerja alkemis di wilayah dapur biografis. Bagi para kreatornya, teater kemudian lebih dihayati sebagai ruang inisiasi identitas, bukan regularitas kerja secara teknis. Di sisi lain, “aku” sebagai kategori identitas, bukan “aku-singular objektif”. “Aku-identitas” adalah “multi-aku”, “aku-memori” dan “aku-migrasi”, pulang-pergi antara migrasi dan reintegrasi, untuk menemukan identitas sublimatifnya.

Karena itu, di belakang setiap kreasi teknis teater, sebenarnya melekat pula kreasi sublimatif lain, yang bekerja di luar kategori pencapaian “bagus” dan “tidak bagus”. Kreasi sublimatif ini adalah wilayah inisiasi identitas senimannya, yaitu peristiwa *interface* antar sang “multi-aku” dalam diri.

“Multi-aku” adalah kandungan memori dan residu budaya asal, yang bercampur secara alkemis dengan diri migratif. Kedua wajah aku itu, “aku-memori” dengan “aku-migrasi” berfungsi sebagai cermin ulang-alik dalam konstruksi biografis seniman. Hal demikian menyebabkan kepercayaan atas penemuan adaptif dan *self-confession* akan lebih berperan daripada pencapaian kesempurnaan teknis semata.

Kreasi sublimatif ini menjadi lebih penting dikuak dan dipahami, karena dalam relasi inilah, intensitas dari proses inisiasi identitas seniman, dapat lebih terbaca. Proses inisiasi identitas adalah denyut dari dunia multi-aku, dunia migrasi dan reintegrasi, yang tengah membangun koneksi-koneksi alkemisnya terhadap medan biosfir sosial baru yang diserap seniman. Dari relasi-relasi seperti itulah, idiom-idiom estetika personal dibangun.

Tran-substansiasi identitas adalah pola pembentukan identitas secara eksistensial dan estetik sebagai hasil pembacaan silang yang intensif dan sensitif antara realitas “aku-memori” dengan “aku-migrasi” antara resistensi dan invensi, antara eksplorasi dan afirmasi.

Tran-substansiasi identitas adalah tahap munculnya substansi kreativitas, antara kehadiran aku-migrasi di *front-stage* keindonesiaan dengan jejak aku-memori di wilayah *back-stage* ketradisian. Gejala tran-substansiasi identitas menunjukkan adanya pola migrasi eksistensial-estetik dalam dalam proses *becoming* senimannya. Proses berkarya Putu Wijaya menunjukkan fenomena migrasi eksistensial-estetik seperti itu.

# MIGRASI ESTETIK TEATER PERIODE LAYAR DAN KEINDONESIAAN

---

## MIGRASI SEBAGAI STRATEGI PRAKTIK BUDAYA

---

Putu Wijaya merupakan salah satu tokoh terpenting teater modern di Indonesia. Bukan saja karena rentang panjang waktu yang telah dihabiskannya untuk menekuni teater, melainkan, terutama, karya-karyanya yang khas dan menginspirasi banyak orang. Dikenal sebagai seniman sangat produktif, Putu Wijaya sudah menghasilkan lebih dari 40 naskah drama, puluhan novel, ribuan cerpen, sejumlah makalah, esei ataupun artikel lepas.

Tulisan-tulisan Putu Wijaya dimuat di berbagai media, sebagian diterbitkan sebagai buku. Dia juga menulis skenario dan menyutradarai film. Tiga skenarionya, *Perawan Desa* (1980), *Kembang Kertas* (1985), *Ramadhan dan Ramona* (1991) meraih Piala Citra di Festival Film Indonesia. Putu Wijaya sendiri menyutradarai 3 buah film *Cas-Cis-Cus* (1989), *Zig-Zag* (1990), dan *Plong* (1991).

Sejak Sekolah Dasar, Putu Wijaya banyak membaca karya-karya sastra. Baik karya sastrawan kelas dunia seperti William Saroyan, John Steinbeck, Nicolai Gogol, Dostojevsky, Edgar Allan Poe, Ernest Hemingway, Maxim Gorki, Boris Pasternak, dan juga Karl May maupun karya penulis Indonesia seperti Pramudya Ananta Toer, Mochtar Lubis, Chairil Anwar, dan Amir Hamzah. Dia juga gemar nonton wayang dan makan gado gado.

Selepas SMA, Putu Wijaya melanjutkan kuliah di Yogyakarta, masuk Fakultas Hukum jurusan Hukum Perdata, Universitas Gajah Mada. Dia juga

belajar seni lukis di Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI), belajar drama di Akademi Seni Drama dan Film (Asdrafi). Di masa itulah dia mulai banyak menulis. Karya drama yang pertama ditulis adalah *Dalam Cahaya Bulan* (1965).

Menyusul kemudian naskah pentingnya *Bila Malam Bertambah Malam* (1970), yang kemudian ditulis ulang dan menjadi novelnya yang pertama. Dalam kurun kehidupan migratifnya di Yogyakarta, Putu Wijaya giat mementaskan drama dalam kelompok LDN, lalu terlibat dalam pentas-pentas Bengkel Teater Rendra; di antaranya dalam pertunjukan *Bip-Bop* (1968) dan *Menunggu Godot* (1969). Putu Wijaya juga aktif di Sanggar Bambu, dan waktu itu naskah karyanya *Lautan Bernyanyi* (1969) jadi Pemenang III Sayembara Penulisan Lakon yang diselenggarakan oleh Badan Pembina Teater Nasional Indonesia.

Putu Wijaya kemudian hijrah ke Jakarta dan bekerja sebagai wartawan. Dalam karirnya selaku wartawan, Putu Wijaya pernah menjadi redaktur Majalah Ekspres (1969), Majalah Tempo (1971-1979), dan Redaktur Pelaksana Majalah Zaman (1979-1984), lalu kembali ke Majalah TEMPO (1988-1990). Dalam aktivitas berteater di Jakarta, Putu Wijaya pernah bergabung dengan Teater Ketjil Arifin C. Noer dan Teater Populer Teguh Karya. Putu Wijaya kemudian mendirikan kelompok teaternya sendiri Teater Mandiri, tahun 1971.

Di luar kehidupannya sebagai orang teater, karya-karya sastra Putu Wijaya juga sangat banyak, antara lain yang diterbitkan sebagai novel adalah *Bila Malam Bertambah Malam*, *Telegram*, *Stasiun*, *Pabrik*, *Keok*, *Tiba-Tiba Malam*, *Sobat*, *Nyali*, *Pol*, *Zat*, *Yel*, *Ngeh*, *Zig-Zag*, *Klop*, dwilogi *Putri*, tetralogi *Dang Dut*. Sebagian besar novel-novel Putu Wijaya telah memperoleh penghargaan sastra, sebagian lagi menjadi perbincangan di kalangan dunia sastra.

Pada 1973, Putu Wijaya dikirim ke Jepang oleh bekas direktur SMAN Singaraja, Ibu Gedong Bagoes Oka. ke Kyoto-Jepang, untuk tinggal dalam masyarakat komunal di Ittoen, Yamashina. Belajar hidup dalam komunitas kolektif itu, Putu Wijaya turut bertani, bekerja, dan berpentas keliling di sana dengan rombongan teater Swaraj.

Dari 1 tahun waktu yang diberikan, Putu Wijaya hanya menjalani 7 bulan. Namun pengalaman hidup di Ittoen membuat Putu Wijaya menemukan makna "kerja adalah ibadah". Dari kesadaran inilah Putu

Wijaya meyakini telah menemukan kembali spirit Bali yang selanjutnya mempengaruhi gaya dan sikap berteaternya.

Pada 1974, Putu Wijaya mengikuti International Writing Program di Iowa, Amerika Serikat. Tahun 1975, sebelum pulang ke Indonesia, sempat mampir di Prancis dan ikut bermain di Festival Nancy. Pada 1978, Putu Wijaya mendapat kesempatan mengikuti Lokakarya Teater Pedesaan di India. Tahun 1980, Putu Wijaya memperoleh hadiah SEA Write dari Ratu Sirikit di Bangkok, Thailand.

Antara 1985-1988, Putu Wijaya kembali ke Amerika atas undangan Fullbright. Putu Wijaya memberi kuliah dan membuat workshop di Universitas Wisconsin, Cornell, NYU, Wesleyan, serta mementaskan *Geez* (Gerr) dan *Roar* (Aum) yang kemudian dimainkan di teater LaMaMa pada 1987. Produksi di Amerika itu menyebabkan Putu Wijaya kejangkitan virus *product oriented* yang agak mengacaukan proses (*process oriented*) yang diyakininya, sehingga beberapa tahun membuat ia bingung. Tapi setelah menyutradarai pertunjukan *War* (Perang) di Beograd (2004) dan sesudah itu menjadi instruktur lokakarya sutradara di Umbria Italia, serta terlibat dalam lokakarya musim panas yang diprakarsai oleh teater LaMaMa New York, Putu Wijaya kembali meyakini dan kembali pada orientasi proses.

Karya-karya naskah drama Putu Wijaya yang dikenal luas adalah *Aduh* (1975), tetralogi *Anu, Lho, Nol, Entah* (1975-1976), *Dag Dig Dug* (1976), *Hum-Pim-Pah* (1977), *Edan* (1977), *Awas* (1982), *Dor* (1982), *Blong* (1983), *Tai* (1983), *Aum* (1985), *Gerr* (1986), *Los* (1985), *Front* (1985), *Aib* (1988), *Yel* (1989), *Wah* (1989), *Bor* (1990), kumpulan monolog *Dar-Der-Dor* (1991), *War* (2002), *Luka* (2002), *Zoom* (2004), *Jangan Menangis Indonesia* (2004), *Zero* (2004), *Zetan* (2006), *Cipaa* (2006). Sedang manifesto kreativitasnya dituangkan dalam tulisan "Teror Mental".

Rangkaian perjalanan hidup dan penciptaan karya-karya drama Putu Wijaya berlangsung dalam sejumlah perubahan latar sosialnya. Perubahan latar sosial ini dapat dilihat sebagai proses transisi, asimilasi, dan integrasi, yang merupakan ciri signifikan dari sebuah migrasi (Dubet dalam Outhwaite, 2008: 518).

Migrasi yang ditempuh Putu Wijaya adalah proses integrasi urban, yaitu rangkaian perubahan dari gaya hidup tradisional ke modern. Proses integrasi itu ditandai oleh dua faktor segregasi dan transisi, sebelum akhirnya menghasilkan bentuk transformasi kultural (Dubet dalam

Outhwaite, 2008: 518). Transformasi kultural ini dilalui oleh mekanisme akulturasi pada tingkat kesadaran personal dan kultural. Mekanisme akulturasi adalah tahap perubahan adaptif dari masyarakat pedesaan ke perkotaan; dari komunitas yang dibangun berdasarkan nilai agama ke diversitas dan sekularitas kota; dari hubungan interpersonal yang saling kenal (partisipatif) ke tidak saling kenal (distantif).

Perubahan adaptif ditandai oleh melemahnya bentuk-bentuk ikatan tradisional serta adanya isolasi dan ketidakpastian normatif. Dalam skala sosial, perubahan adaptif ini dapat menyebabkan disorganisasi sosial, sedang dalam skala personal, secara koersif dapat menyebabkan perilaku kreatif, sebagai sejenis *problem solving*. Dalam konteks personal ini, migrasi dapat dilihat sebagai proses asimilasi progresif. Aktor yang terlibat akan berubah tanpa sepenuhnya melebur (Dubet dalam Outhwaite, 2008: 519).

Putu Wijaya adalah seniman teater yang proses kreatifnya dikembangkan melalui proses migrasi seperti digambarkan di atas. Migrasi itu dimulai dalam konteks migrasi fisik. Putu Wijaya yang berasal dari Tabanan (Bali) pindah ke Yogyakarta (Jawa) lalu bermukim di Jakarta. Migrasi fisik ini berpengaruh dalam orientasi kesenimanannya dan cara pandang terhadap karya seni yang diciptakannya.

Migrasi fisik menumbuhkan migrasi epistemik. Di Tabanan dan Yogya, Putu Wijaya menulis naskah drama dengan aspek naratif yang kuat. Di Jakarta, Putu Wijaya menerjemahkan pengalaman urbannya melalui teks yang ekspresif dan eksplosif. Perubahan epistemik ini ditunjukkan lewat cara Putu Wijaya menggambarkan karakter tokoh-tokohnya dalam teks dramanya.

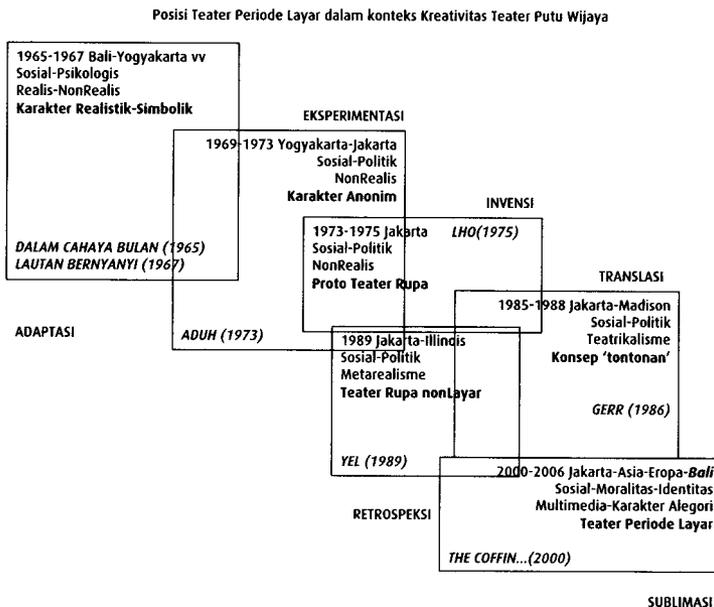
Di Yogya, Putu Wijaya menggambarkan tokoh secara *round* dengan identitas personal yang jelas. Di Jakarta, Putu Wijaya memperlihatkan sosok manusia urban yang lebih *flat* dengan kecenderungan untuk mendistorsi sosok menjadi figur-figur anonim. Di Bali dan Yogya, Putu Wijaya melihat teater sebagai bentuk representasi realitas, dengan aksentuasi penyajian peristiwa secara realistik.

Di Jakarta Putu Wijaya menunjukkan teater lebih sebagai peristiwa teatrikal itu sendiri, dengan mengedepankan konsep tontonan. Teater bukan lagi sastra yang dipentaskan. Teater adalah teatrikalitas aksi dan visualiasi *hic et nunc*, sekarang dan di sini. Migrasi epistemik ini selanjutnya diwujudkan menjadi migrasi estetika.

Hasil analisis kreativitas pada Bab VI tulisan ini telah menemukan Putu Wijaya dan karya-karya teaternya pada periode layar adalah fenomena penggalan estetika teater modern Indonesia. Cara penggalan Putu Wijaya adalah melakukan *replikasi* terhadap nilai-nilai tradisi untuk ditempatkan dalam lanskap kesadaran dan pengalaman kontemporer. Karya-karya teater Putu Wijaya juga memperlihatkan proses pencarian identitas artistik, dari ranah tradisi menuju keindonesiaan.

Gambaran dari proses migrasi Putu Wijaya dalam kaitannya sebagai strategi praktik budaya, yang ditandai oleh pergeseran ciri epistemik dan estetika dalam karya-karya naskah dramanya, dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**GAMBAR 69.** Tabel Hubungan Migrasi Fisik, Epistemik dan Estetik pada Karya Naskah Drama Putu Wijaya



Sejumlah seniman pertunjukan di Indonesia juga melakukan pilihan dialogis dan proses dialektika terhadap tradisi, dengan cara berbeda. Rendra adalah seniman teater modern Indonesia, yang secara eksplisit dan retorik bersikap kritis terhadap tradisi, khususnya tradisi Jawa yang menjadi induk pengalaman budayanya. Terhadap tradisi, Rendra bersikap lebih konfrontatif. Tetapi kritisi Rendra yang frontal terhadap tradisi (Jawa)

bukan diarahkan terhadap nilai-nilai substansial tradisi itu sendiri. Rendra mengkritisi cara penerimaan terhadap tradisi yang bersifat absolut dan finalistic.

Karya-karya sastra (puisi) dan teater Rendra tetap mengadopsi dan memodifikasi idiom-idiom tradisi. Dalam karya teater, Rendra menerapkan konsep *blocking* yang bersumber pada “jejer wayang”; kostum yang mencuatkan kembali mozaik dan nuansa ornamentik tradisi; juga dalam aspek musik teater yang memadukan elemen-elemen bunyi tradisional dalam orkestrasi lintas-etnik.

Sardono W. Kusumo adalah seniman tari modern yang menunjukkan sikap inovatif terhadap tradisi. Sebagai seniman tari berbasis tradisi, Sardono W. Kusumo melakukan semacam *counter* nilai terhadap aspek-aspek tipikal tari tradisi (Jawa). Sardono W. Kusumo melakukan perubahan radikal terhadap isi tematik dan epistemik tradisi. Sardono W. Kusumo melepaskan idiom-idiom khas tari Jawa, lalu melakukan lompatan estetika dari ranah lokal-urban-global. Kreasi tari Sardono W. Kusumo adalah bentuk resubstansialisasi tradisi; menggali substansi laten tradisi dari sudut kesadaran global.

Arifin C. Noer bersikap lebih simpatik terhadap tradisi. Naskah drama dan pertunjukan teater Arifin C. Noer adalah cara menyuntikkan elemen intelektualisasi terhadap teks naratif dongeng. Pertunjukan teater Arifin C. Noer merupakan bentuk koeksistensi tradisi-modern. Narasi dramatisnya bersifat reflektif-moralistik. Tetapi Arifin C. Noer mencangkokkan banyak kekuatan metaforik pada diksi dan karakter, sehingga teater Arifin C. Noer menjadi hablur antara realitas dan surealitas. Estetiknya berpusat pada kekuatan *playfulness*. Teater adalah sebuah komutasi antara kesungguhan dan permainan.

Putu Wijaya menemukan jalannya sendiri dalam menyikapi tradisi. Awalnya Putu Wijaya cenderung berjarak dengan realitas formal tradisinya (Bali). Tetapi Putu Wijaya tetap menyimpan memori tradisi itu dalam dunia bawah-sadarnya. Bermukim di dunia urban Jakarta, Putu Wijaya menyaksikan dunia sekular yang lebih eksploisif. Putu Wijaya juga menyerap realitas kehidupan urban yang mendistorsi identitas manusia. Dalam eskplosivitas dan distorsi, Putu Wijaya menemukan dunia teaternya: sebuah *chaotic picture*.

Teater Putu Wijaya selalu menyajikan aspek khaotik, dalam penggambaran peristiwa, konflik dan visualisasi. Karakter-karakter ditampilkan sebagai sosok anonim. Ini bentuk kritisi dan persepsi Putu Wijaya terhadap realitas manusia urban yang terdistorsi menjadi manusia anonim dalam realitas numerik. Sosok anonim itu bicara melalui diksi yang penuh ledakan emosi. Ini identifikasi Putu Wijaya terhadap medan konfliktual Jakarta. Untuk menggambarkan dunia khaotik seperti itu, Putu Wijaya menerapkan teatricalitas pada unsur skeneri, props, dan kostum. Dari segi tema, Putu Wijaya menggunakan cara berpikir antitesis. Tidak ada wilayah kontras antara putih dan hitam. Manusia urban tinggal dalam dunia abu-abu. Yang hitam bisa nampak putih, begitupun sebaliknya. Inilah inti dari kekuatan *shocking* dalam teater Putu Wijaya. Kekuatan kejutan secara epistemik dan artistik inilah yang kemudian dinyatakan sebagai konsep “teater teror mental.”

Konsep “teror mental” itu kemudian disadarinya sebagai jejak-jejak tradisinya. Dalam teater tradisional Bali, aspek khaotik adalah intinya, pertarungan abadi antara Barong (kebaikan) dan Rangda (kejahatan). Sedang aspek teatricalitas terutama sangat menonjol pada kostum ornamentik dan orkestrasi bunyi gamelan Bali. Putu Wijaya menemukan “inti” Bali, tetapi dalam manifestasi artistik yang sangat urban. Teater Putu Wijaya adalah bentuk “ekstraksi” tradisi. Inilah yang menjadi ciri dan hasil migrasi Putu Wijaya, yang dilakukannya sebagai strategi praktik budaya.

---

#### MIGRASI ESTETIK SEBAGAI RESPON DAN PROTEKSI DALAM HABITUS TEATER

---

Tahap-tahap migrasi estetik pada karya-karya teater Putu Wijaya dimulai dari tahun 1965 ketika mulai menulis dan mementaskan naskah drama pertamanya berjudul *Dalam Cahaya Bulan*. Karya ini lahir dari konteks latar eksternal Yogyakarta. Putu Wijaya mengambil tema sosial, tipe lakonnya komedi, menggunakan gaya realisme, menerapkan plot linear, dan diksi kolokial.

Tahun 1967 Putu Wijaya menulis dan mementaskan lakon *Lautan Bernyanyi*. Karya ini lahir dari konteks latar eksternal Bali-Yogyakarta. Perubahan migratif nampak dari tema yang bersifat psikologis, tipe

lakonnya tragedi, menggunakan gaya nonrealisme, mempertahankan plot linear, tapi merubah diksi menjadi diksi formal dengan nuansa ekspresionistik. *Lautan Bernyanyi* menggambarkan konflik antara kepentingan sekular dan kepercayaan mitis. Tokoh utamanya, Kapten kapal, ditampilkan sebagai sosok eksistensial. Melalui naskah lakon ini Putu Wijaya meyakini telah menemukan inti pikiran Bali, yaitu *ana tan ana* yang artinya, ada ketika tak ada dan tak ada ketika ada. Sejak itu, Putu Wijaya tidak menyangsikan akar budayanya.

Tahun 1974-1975, merupakan tahap migrasi epistemik dan estetik yang penting bagi Putu Wijaya. Di antara tahun 1974-1975 itu Putu Wijaya menulis dan mementaskan lakon *Aduh*. Karya ini lahir dalam latar eksternal Jakarta. Perubahan internal nampak dalam cara berpikir Putu Wijaya yang tidak lagi mementingkan logika linear dalam memaparkan tema.

*Aduh* menggambarkan eksese dari Darwinisme sosial dengan latar moralitas urban; menyuguhkan gambaran yang aneh dan ironis, di mana tragedi orang lain justru dijadikan objek tontonan oleh yang lain. Karakter-karakter ditampilkan sebagai sosok anonim. *Aduh* mengambil tema sosial-politik, tipe lakonnya komedi tragik, gaya pertunjukannya non realisme, mengubah plot linear menjadi plot sirkular, dan penggunaan diksi masyarakat urban pinggiran. *Aduh* adalah sebuah humor hitam tentang moralitas topeng manusia urban.

Masih di tahun 1975, Putu Wijaya menunjukkan migrasi estetik yang penting, yaitu perubahan signifikan dari konsep teater verbal ke teater visual. Karya ini lahir dalam latar eksternal Jakarta. Melalui pertunjukan *Lho* Putu Wijaya mengeksplorasi bentuk teater seni rupa yang pertama. Lakon ini masih mengambil tema sosial-politik, tipe presentasi teater rupa, bersifat non cerita, non plot dan non dialog. Konsep artistik pertunjukan *Lho* dinyatakan Putu Wijaya sebagai "teater luka", yakni teater yang mengandalkan aksi-aksi dramatik, komposisi gerak, rupa, dan musik, tanpa mata rantai cerita. Pertunjukan ini merupakan kolaborasi antara teater (Putu Wijaya), seni rupa (Nashar), skenografi (Rudjito), dan musik (Kompyang Raka, Wayan Diya).

Tahun 1985, Putu menegaskan konsep seni teaternya sebagai "teater teror mental", melalui pertunjukan *Los*. Karya ini dibentuk oleh responsi Putu Wijaya atas paradoks kehidupan urban kota Jakarta. Mengambil tema sosial, tipe lakon tragedi, dengan gaya teatralisme. Putu Wijaya

menggambarkan aspek teror-mental lewat cara menggambarkan logika dramatik peristiwa, yang mengubah logika faktual menjadi logika metaforik.

Pertunjukan *Los* merupakan modifikasi dan aproksimasi dari peristiwa faktual hukum mati terhadap pelaku pembunuhan bernama Kusni Kasdut, karena terbukti membunuh seorang polisi. Dalam pertunjukan *Putu Wijaya* digambarkan si terhukum terus tertidur sampai hukuman mati dilaksanakan. Dalam keadaan tidur ia ditembak. Tapi jantungnya terus berdetak, tak mau diam, sehingga seluruh kota terganggu. Tokoh boneka besar yang diberi nama *Bandot* sebagai representasi si terhukum, disiksa, dan dihajar oleh penduduk kota yang terganggu. Sejak itu tokoh *Bandot* kerap muncul dalam pertunjukan teater *Putu Wijaya*.

Tahun 1989, *Putu* menegaskan pencariannya atas bentuk teater rupa melalui pertunjukan *Yel*. Mengambil tema sosial-politik, tipe presentasi teater rupa, mengeksplorasi bentuk meta teater, bersifat non cerita, non plot, non karakter, dan non dialog. Karya ini berkembang dalam latar Jakarta-Illinois.

*Yel* mengadopsi kembali gaya pertunjukan *Lho* (1975), tanpa dialog, didominasi komposisi gerak, dan musik seperti dalam pertunjukan wayang. Dipentaskan sepanjang tahun 1989-1990, di 4 kota di Amerika, melalui program KIAS. *Yel* menjadi tonggak pergeseran migrasi estetik *Putu Wijaya* untuk membentuk gaya pemanggungan teater rupa, yang secara khas diwakili oleh penggunaan layar besar sebagai medium utama presentasi artistiknya.

Tahun 2000-2002, merupakan tahun penegasan pilihan estetik *Putu Wijaya* untuk menyuguhkan teater rupa dengan melibatkan penggunaan layar besar. Penegasan migrasi ini diwakili oleh pertunjukan *Luka* yang lahir dalam latar eksternal Jakarta-Tokyo. Cerita hasil adaptasi dari karya penulis drama Singapura, *Kuo Pao Kun*, *The Coffin is too Big for the Hole*.

Cerita ini menggambarkan peristiwa penguburan mayat yang ditolak oleh petugas pemakaman, karena ukuran mayat melebihi ukuran panjang makam, yang sudah ditentukan pemerintah. Peristiwa itu hendak memperlihatkan ironi tentang regulasi sosial yang begitu ketat, sehingga tidak bisa mentoleransi realitas keberagaman yang muncul dalam kenyataan. Penggunaan layar besar lebih dinamis, dibarengi efek-efek amplifikasi bunyi, permainan bayang-bayang, dan konsep pencahayaan secara *direct illumination*.

Tahun 2004, Putu Wijaya melakukan upaya replikasi terhadap berbagai idiom yang menjadi ciri dari teater periode layar, melalui pertunjukan *Zero*. Karya ini merupakan hasil meditasi visual dari eksplorasi makna layar. Mengambil tema tentang identitas di tengah pertarungan abadi antara kekuatan baik dan kekuatan jahat. Pertunjukan *Zero* menampilkan eksplorasi citra-citra visual dipadukan dengan aksentuasi gamelan Bali, transformasi gestur tubuh menjadi bentuk *living statue*, teater piktografik dan penekanan pada suasana mitis yang intens. Karya ini lahir dalam latar eksternal Jakarta-Cairi-Praha-Bratislava.

Proses migrasi estetik yang dicetuskan melalui perubahan format, formula dan strategi komunikasi lewat pertunjukan teater periode layar menjelaskan bentuk respon terhadap habitus teater modern dan proteksi nilai yang dilakukan Putu Wijaya untuk mempertahankan posisi kontestatifnya dalam habitus tersebut.

*Habitus* adalah hasil internalisasi atas kategori-kategori pemaknaan, yang mampu membentuk hierarki dalam praktik-praktik budaya dan kode etik perilaku. Menurut Bourdieu, *habitus* bersifat tahan lama dan bisa berpindah; berfungsi sebagai pembangkit prinsip, pengatur praktik dan representasi. *Habitus* juga dapat beradaptasi dari waktu ke waktu, sebagai respon terhadap perubahan kondisi eksternal untuk lebih memungkinkan si aktor mencapai tujuan (Thompson, 1991: 24-25). *Habitus* bukan hanya konstan berevolusi, tetapi juga mampu menghasilkan banyak praktik berbeda—tergantung pada karakter lingkungan eksternal (*the "field"*) tempat dia tertanam (Jackson, 2009: 140-141)

Fungsi utama *habitus* dalam praktik budaya dapat dikenali melalui dua gambaran berikut ini: Pertama, *habitus* menjiwai tindakan kolektif aktor-aktor sosial maupun individual. Aktor-aktor yang memiliki posisi sama dalam bidang tertentu, akan mengembangkan kecenderungan serupa dan melakukan praktik-praktik yang serupa pula. Lembaga-lembaga akan mengembangkan *habitus* kolektif dalam fungsinya sebagai regulator sosial.

Kedua, *habitus* memainkan peran sentral dalam keawetan hierarki (Bourdieu dalam Jackson 2009: 141). *Habitus* menentukan apa yang bisa dibayangkan, juga menentukan apa yang mungkin, dalam kehidupan sosial. Konsep *habitus* memberi perspektif terhadap asal-usul budaya dari suatu aksi sosial, dan menekankan praktik sebagai produk budaya.

Tema utama dalam habitus teater modern Indonesia, adalah melakukan kategori-kategori pemaknaan baru terhadap warisan bentuk dan jiwa teater tradisional/rakyat. Upaya kategori-kategori pemaknaan tersebut menghasilkan semacam hierarki dalam praktik-praktik budaya. Cara setiap seniman teater menentukan pilihan dan penemuan identitas estetik berdasarkan pemaknaan baru terhadap tradisi, dapat dilihat sebagai respon terhadap perubahan kondisi eksternal untuk lebih memungkinkan si aktor mencapai tujuan.

Putu Wijaya telah menentukan pilihan dalam konteks penemuan identitas estetikanya, dengan cara memilih jalur “jiwa” tradisi untuk dimunculkan dalam teater periode layar. Pilihan ini ditentukan oleh cara Putu Wijaya memosisikan dirinya sebagai subjek-budaya. Sebagai subjek budaya, Putu Wijaya tidak memproteksi subjektivitasnya sebagai diri penakar yang absolut. Sebaliknya, Putu Wijaya menghadapkan dirinya pada sejumlah faktisitas budaya.

Putu Wijaya merawat sikap perseptif sebagai manusia Bali, tetapi menguji sikap perseptif itu berhadapan dengan fenomena dan identitas kebudayaan yang lebih luas, yaitu tradisi baru dan keindonesiaan. Melalui migrasi epistemik, Putu Wijaya memperlihatkan kesadaran organis dan rekonstruktif, yang menjadi dasar bagi kreativitas estetikanya. Kreativitas estetik yang dicetuskan Putu Wijaya dalam teater periode layar adalah menjelmakan konsep teater rupa sebagai bentuk esai visual, yang didasari oleh tradisi visualisasi lukisan tradisional Bali. Praktik budaya Putu Wijaya yang diwujudkan melalui kreasi teater periode layar adalah melakukan ekstraksi terhadap spirit tradisi (Bali). Dengan pilihan ini Putu Wijaya telah menentukan posisi kontestatifnya dalam habitus teater modern Indonesia.

*Habitus* juga mampu menghasilkan banyak praktik berbeda—tergantung pada karakter lingkungan eksternal (*the “field”*) tempat dia tertanam. Seniman-seniman yang memiliki posisi sama dalam bidang tertentu, akan mengembangkan kecenderungan serupa dan melakukan praktik-praktik yang serupa pula. Itu sebabnya, Putu Wijaya tidak sendirian dalam memperjuangkan posisinya. Seniman teater yang segenerasi, maupun generasi peteater yang lebih muda, juga melakukan proses pencarian posisi dalam *habitus*. Pencarian posisi itu meskipun diikat oleh motif yang serupa, yaitu melakukan dialog dengan tradisi, tetapi menghasilkan cara-cara pemberian makna atas tradisi yang berbeda.



Pada periode tahun '70-an sampai tahun '90-an atau Periode Orde Baru, situasi sosial-politik ditandai oleh sejumlah kecenderungan yang dipraktekkan oleh otoritas penguasa, yaitu sentralisme politik, sensor dan represi, monokromasi, dan mistifikasi pembangunan. Hal demikian menyebabkan ruang publik tidak berkembang; terjadinya marginalisasi terhadap aspirasi individual, karena menguatnya hegemoni kolektivitas. Respon dunia teater terhadap situasi sosial-politik di atas ditandai oleh munculnya dua pilihan sikap dalam berkesenian, yaitu respon negasi dan respon adaptasi.

Respon negasi, dalam arti menolak dan mengkritisi hegemoni kekuasaan, secara eksplisit diwakili oleh Rendra dan Bengkel Teaternya. Rendra mengedepankan konsep perlawanan nilai melalui budaya anti kemapanan, yang disebutnya sebagai prinsip "orang urakan". Rendra menggunakan potensi kritis seni teater sebagai sarana kritik politik terhadap penguasa.

Pertunjukan karya Rendra yang mewakili respon negasi ini di antaranya: *Sekda*, *Mastodon* dan *Burung Kondor*, *Kisah Perjuangan Suku Naga*, dan *Oedipus Rex*. Model estetika teater negasi yang dimotori Rendra memperlihatkan sejumlah kecenderungan modus estetis, seperti aksentuasi oratorik menjadi diksi dramatis, aproksimasi, dan similisasi tokoh drama dengan figur aktual penguasa. Hal demikian, menyebabkan model karakterisasi menjadi tipikalisasi, dan menguatnya estetika yang berbasis isu politik.

Respon adaptasi, dalam arti melakukan pilihan yang lebih kooperatif dan taktis, muncul melalui berbagai strategi estetis yang lebih bervariasi, seperti Teater Akademis, Teater Metaforik, Teater Warna Lokal, Teater Kolase Puitik dan Teater Advokasi. Model estetika "Teater Akademis" cenderung mengadopsi konsep realisme (Barat), memilih tema-tema kemanusiaan yang universal, secara sadar melakukan distansi terhadap isu politik aktual dan membungkus presentasi teaternya melalui perfeksi artistik. Tokoh-tokoh teater yang memilih secara taktis berada di lini ini di antaranya Suyatna Anirun, Teguh Karya, Asrul Sani, dan Wahyu Sihombing.

"Teater Metaforik" adalah bentuk adaptasi estetis untuk melakukan kritisisme terhadap hegemoni kekuasaan Orde Baru. Kritisisme ini tidak meniru gaya konfrontatif teater Rendra, tetapi menyuarakan kritik melalui metaforisasi tema dan tokoh. Gaya teater metaforik diawali oleh pilihan Arifin C. Noer untuk menampilkan kembali estetika lenong, tapi diberi

bobot muatan intelektualisasi dan kritik normatif terhadap situasi sosial-politik aktual.

Arifin C. Noer mencampurkan aspek realitas dengan dunia surealitas, sehingga presentasi teaternya mampu menyampaikan moralisasi pesan melalui gambaran peristiwa-peristiwa metaforik. Arifin C. Noer juga memperkaya estetika pertunjukannya melalui konsep *playfulness* pada permainan diksi, skeneri, props, dan visualisasi. Pertunjukan teater Arifin C. Noer yang mewakili penggalian ini di antaranya *Orkes Madun* (serial), *Kapai-Kapai, Mega Mega*, dan *Dalar Bayangan Tuhan* (serial).

Putu Wijaya bersama Teater Mandiri juga menggunakan model pengucapan metaforik, untuk menyampaikan tema dan problema khas manusia urban pinggiran. Perbedaannya, jika Arifin C. Noer menggunakan kekuatan metafor secara sublim dan kontemplatif, Putu Wijaya memilih penggunaan metafor secara lebih ekspresif, eksplosif, mengeksplorasi spektakel visual, untuk menyampaikan pikiran kritis yang lebih “nakal” dan provokatif.

Strategi estetik Putu Wijaya mengedepankan teatrikalitas pada elemen akting, skeneri, kostum, dan musik dipadu menjadi komposisi spektakel tontonan. Hasilnya adalah bentuk *chaotic-picture*, yang menghasilkan kejutan kognitif di tengah kemeriahan visual. Inilah idiom-idiom baru, yang menjadi dasar untuk penjelmaan konsep “teater teror mental”. Pertunjukan Putu yang menggambarkan eksplorasi ini di antaranya: *Lho, Nol, Entah, Los, Aum, Gerr, Zat, Aib, Aduh, Dor, Front*. Seluruh pertunjukan ini dipanggungkan dalam rentang tahun 1975 sampai 1985.

Bentuk-bentuk migrasi estetik selanjutnya ditandai oleh minimalnya fungsi cerita digantikan oleh komposisi arsitektural rupa. Inilah manifestasi teater periode layar, yang embrio idiomatiknya sudah dimulai oleh pertunjukan *Yel* (1989), dan *Bor* (1990), dan menjadi tegas sebagai formulasi gaya pemanggungan pada pertunjukan *The Coffin is too Big for the Hole* (2000).

Teater periode layar menandai sejumlah indikator perubahan, baik sebagai pematangan konsep, pencarian identitas, dan formulasi dramaturgis pertunjukan. Juga perubahan dari segi strategi komunikasi dan pencarian estetika keindonesiaan. Indikator-indikator perubahan dalam karya-karya teater periode layar yang dilihat sebagai strategi praktik budaya tersebut adalah sebagai berikut.

Pertama, periode tersebut menunjukkan tahap migrasi estetik dari bentuk teater verbal menjadi teater visual. Kedua, perubahan estetik tersebut merupakan realisasi dan eksplorasi lanjut dari konsep “teater teror mental”. Ketiga, bentuk teater visual pada periode layar tersebut menunjukkan kaitan dengan cara Putu Wijaya menemukan identitas artistik dan identitas kulturalnya sebagai seniman. Keempat, cara personal Putu Wijaya menemukan identitas tersebut memiliki hubungan dengan strategi replikasi idiom teater tradisi ke dalam bentuk teater kontemporer. Kelima, teater Putu Wijaya periode layar mengedepankan gagasan penemuan salah satu estetika teater modern Indonesia.

Karya-karya teater periode layar sebagai strategi praktik budaya Putu Wijaya, menjelaskan penajaman filosofis terhadap keyakinan ontologis (tontonan sebagai pengalaman spiritual) dan konsep epistemik (“bertolak dari yang ada” dan “teror mental”); juga kecenderungan psikologis (menjadi bagian dari tradisi baru) dan munculnya motif migrasi estetik (teater rupa sebagai “esai visual”).

---

#### POSISI ESTETIKA TEATER PERIODE LAYAR DALAM ARENA KEINDONESIAAN

---

Strategi penggambaran peristiwa dalam teater periode layar, dibuat dari bentangan layar putih, diperkaya oleh efek-efek optis dari lampu sorot berwarna-warni. Selebihnya ekspresivitas peristiwa dibangun oleh energi bermain para aktor yang pejal, dan kehadiran properti-properti sederhana, untuk ditumbuhkan menjadi bahasa bayang-bayang.

Teater Putu Wijaya bertumpu sepenuhnya pada kekuatan impresi visual. Efek-efek amplifikasi bunyi membuat kehadiran bayangan itu jadi fantastik, proporsi anatomis memuai, legam tercapak di layar. Figur-figur legam itu tampak seperti deretan *hieroglyph* yang sedang tumbuh.

Cerita tidak jadi elemen substantif dalam Teater Putu Wijaya. Cerita hanya berperan sebagai sisi eksplanatif bagi “esai visual” yang lebih banyak diwujudkan menjadi lapisan lapisan piktografik itu. Substansi Teater Mandiri adalah kepejalan tubuh aktor yang bersabung dalam *chaos* bunyi. Di belakang panggung, aktor tidak memanipulasi energi bermainnya. Aktualitas tenaga dipancarkan sepenuh daya, seiring dengan stimulasi bunyi yang menggempur seantero gedung pertunjukan. Unsur

musik dan bunyi memancarkan impuls libidinal, membetot telinga untuk takluk terbenam dalam keliaran dan kegemparan auditifnya.

Dalam pertunjukan teater periode layar, layar adalah tirai sekaligus nyawa peristiwa artistiknya. Itu sebabnya, layar tidak dibiarkan sebagai bentangan kain datar. Layar itu digelombangkan hingga nampak berdebur, dibetot dan membetot, tersobek dan menyeruak, untuk dapat menciptakan arsitektur visual yang tumbuh, berganda dan berlapis-lapis. Layar nampak sebagai ancaman, simbol dari kekuatan khaotik yang menelan. Tapi di layar itu pula kedalaman ruang tercipta, efek misteri dan nuansa magis tercipta. Dan seluruh kehadiran bayang-bayang menciptakan komposisi dramatik yang tidak terbatas.

Di belakang layar, aktor-aktor Teater Mandiri nampak memahami layar sebagai kanvas yang tumbuh. Efek bayangan dibikin dengan sigap dan ketat, sehingga dapat menciptakan distorsi gambar, pembesaran dan penabrakan visual. Imaji-imaji yang bergelora dan menakjubkan, diciptakan dari properti-properti sederhana, namun berhasil ditata dari permainan jarak benda dengan intensitas cahaya.

Untuk menata kekuatan metafora visual itu, para aktor harus berlarian ke aneka sisi dan sudut layar, saling menopang dan mengingatkan untuk menampilkan keutuhan dan kesinambungan bayangan. Para aktor tidak bermain, tapi bekerja sebagai pembangun efek dan dramatisasi bayangan. Mereka seperti pasukan gerilya yang saling mengisi dan mengawasi, agar tercipta komposisi yang jitu.

Dengan menggeser peran cerita ke arah visualisasi imajinatif, teater periode layar menghidupkan panggung lewat akumulasi efek kinetik, ucapan-ucapan yang mengejan, dan gelora bunyi yang terus menerus meninggikan nuansa kegentingan. Untuk menciptakan teater yang bertensi tinggi itu, kerjasama aktor di belakang layar jadi tumpuan utama. Aktor melakukan peran dramatikanya dengan seru. Apa yang akan menjadi seru di depan layar, harus juga dilakukan seru di belakang layar.

Aktor menjadi pelaku, sekaligus mengawasi akurasi dari efek-bayang bayang yang hendak ditampilkan. Aktor-aktor Teater Mandiri bekerja dengan konsentrasi multi-fokus. Dan di belakang layar, keringat yang tumpah di antara lantai panggung, meleleh juga di permukaan properti, menjelaskan tingkat totalitas yang harus diberikan, untuk membuat bayang-bayang itu menjadi bernyawa.

Para aktor Teater Mandiri bekerja dengan mata sungguh awas; tidak ada senyum, tidak ada relaksasi, semuanya awas dan harus sigap, karena adegan-adegan selalu berada dalam suasana bersambung-sambungan, tanpa hentian. Layar dalam Teater Putu Wijaya nampak seperti kanvas yang majemuk, menciptakan lukisan surealistik yang terus tumbuh dalam balutan intensitas dan arsitektur cahaya, dengan kehadiran imaji-imaji liar, seperti ingin mengejawantahkan isi kesadaran purba.

Panggung di belakang layar, di mana para aktor berperan sebagai pelukis bayang-bayang, nampak seperti ladang yang berkali-kali dibajak, ditanami dengan keringat dan gelora bermain. Properti properti yang usai menunaikan tugas dramatikanya, bergolekan tersebar di seluruh sisi belakang panggung. Benda-benda itu tidak lunglai, tapi menghadirkan keberantakan yang impresif.

Teater Putu Wijaya bertujuan memperlihatkan konflik lewat ungkapan yang khaotik. Kekuatannya terletak pada kekuatan imajinatif bayang-bayang. Kelenturan dan sifat fantastik bayang-bayang itu membuat narasi teater Putu Wijaya bergerak ke arah yang murni rupa. Kehadiran pernyataan verbal, sebagai cara penyampaian pesan secara eksplisit, seringkali memaksakan wilayah fantastik Teater Putu Wijaya tertarik kembali ke wilayah diskursif.

Putu Wijaya menyebut teaternya sebagai teater teror. Di dalam pertunjukan teater periode layar, ungkapan teror itu, di tingkat permukaan dinyatakan lewat amplifikasi bunyi dan efek auditif. Musik dan komposisi bunyi adalah magnet yang menarik penonton masuk ke dunia khaotik, yang penuh debar dan kebisingan. Di antara kejutan bunyi itu, sisi kontemplasi tetap diberi ruang, yakni saat bunyi menghadirkan kesenyapan yang wingit.

Nilai teror dalam teater periode layar bukan terletak dalam kejutan rupa, atau kontroversi retorisnya. Teror—sebagai kegoncangan batin yang ditimbulkan oleh lalu-lintas efek rupa, verbal, kinetik, optik dan auditif—muncul saat penonton menyadari bahwa eksplorasi visual yang dibangkitkan aktor-aktor Teater Mandiri, sesungguhnya merupakan peniadaan definisi terhadap makna-makna diskursif.

Padahal, sebagai penonton konvensional, kita selalu berangkat dari asumsi bahwa sebuah pertunjukan selalu bisa diformat, atau direpresentasi ke dalam sebuah sintaksis pesan yang terbaca secara

rasional. Teater Putu Wijaya justru memvitalisasi irrasionalitas gambar untuk meniadakan penaklukan atas kekuatan rasionalisasi. Teror adalah bentuk derasionalisasi terhadap rasio.

Teater Putu Wijaya mengusung terornya sebagai jebakan bagi kekuatan rasio yang selalu cenderung memformat dan mengeksplanasi pesan. Teror Teater Putu Wijaya muncul saat presentasi teaternya dibebaskan dari format rasionalisasi itu, dan membiarkan penonton menggelandang antara fantasi rupa dan kebutuhan memperoleh persepsi tunggal.

Semangat derasionalisasi yang sama dipraktekkan juga oleh Putu Wijaya dalam karya tulis dan karya sastranya, di mana dengan sadar Putu Wijaya menabrakkan secara frontal hal-hal yang bersifat tesis dengan antitesisnya, dan jurang antara kedua kutub itu tidak pernah didamaikan menjadi sintesis. Seringkali Putu Wijaya menunjukkan bahwa sintesis adalah tanda berakhirnya pencarian. Derasionalisasi juga sekaligus menjadi bentuk permainan epistemik, yaitu aspek bermain di ruang nalar yang ingin dipertahankan Putu Wijaya untuk menegaskan konsep tontonan.

Para aktor Teater Mandiri mengabdikan kepejalan permainan fisiknya untuk menata elemen-elemen komposisi visual yang berkesinambungan; menjaga intensitas, fleksibilitas, dan totalitas ritmik dari tubuh. Itupun masih harus dikontrol dengan akurasi dan kepekaan penempatan dan variasi penggunaan *props*, untuk memompa bangunan metafisis rupa dan bayang, menjadi bahasa surealistik yang kaya. Itu semua dilakukan tanpa jeda, tanpa relaksasi, kadang tanpa bicara.

Semua aktor berperan sebagai pelaku dan pengawas, demi pencapaian sinkronis antara laku fisik dan tensi auditif musik. Para aktor dibetot ke dalam tempo bermain tinggi, yang sekaligus menjadi ciri dari temperamentalitas laku dramatikanya. Bahkan ada *pictorial war*, semacam perang gambar, di dalam model pertunjukan teater periode layar. Teater menjadi lukisan multi bingkai, yang senantiasa berdebur, menata soliditas di dalam *chaos* aksi dan keriuhan bunyi.

Pencapaian yang mau diusung oleh teater multi-bingkai seperti itu bukan bertumpu pada kepiawaian aksi retorik, tidak genit dengan kemewahan dan kemolekan visual; tidak menepi pada sintesis dan akhir yang konklusif, tapi sebuah rentang pencarian untuk menemukan kebenaran *taksu* teaternya.

*Taksu* adalah unsur kharismatik permainan aktor, yang membuktikan kemampuan pasca-teknik aktor, ketika aktor mampu mengubah fungsi fisik tubuhnya menjadi totalitas ekspresi. *Taksu* adalah penjelmaan tubuh profan menjadi tubuh sakral; yaitu tubuh yang berubah menjadi tentakel spirit, dan warta yang disuarakannya berubah menjadi orakel. Inilah sisi spiritual yang mau dicapai oleh pertunjukan teater periode layar.

Strategi permainan aktor dalam teater periode layar adalah mensublimasi penampakan fisik aktor menjadi *hieroglyph* bayang-bayang, di sanalah justru elemen-elemen *taksu* atau semacam kharisma dramatik itu dibentuk. Aktor menjadi ada sebagai spirit, sebagai kharisma tubuh, sebagai energi teatral, saat entitas fisik dirinya diluruhkan menjadi bayangan piktografik.

Di balik layar itulah, para aktor harus mencapai iluminasi estetik agar dapat melahirkan dirinya sebagai diri dramatik dalam wujud bayangan. Diri dramatik itu bukan sekadar bayangan yang banal, karena telah sepenuhnya terbebas dari motivasi mengeksibisi diri. Teater bayang-bayang itu adalah sejenis momen inkubasi, tahap bertapa, agar manifestasi bayangan bisa jadi penampakan sebuah transendensi. Saat aktor mencapai tahap transendensi, itulah saat dia memperoleh dan mengalami *taksu*-nya.

Teater Putu Wijaya adalah teater piktografik. Aksentuasi dan artikulasi estetikanya terletak pada kekuatan simbol-simbol piktorial. Dalam Teater Putu Wijaya yang menggunakan medium layar, simbol-simbol piktorial itu muncul lewat berbagai idiom. Ada sosok-sosok tubuh yang cuma bercawat, untuk menghadirkan elemen kepurbaan juga aktualitas substantif dari tubuh. Tubuh-tubuh itu nampak selalu bertempur bertubi-tubi, berhadapan dengan sifat kekuatan khaotik yang selalu mengejanya.

Ada cara menggambarkan sosok sebagai bayangan wayang yang gemetar, mengambang dan meliuk di udara, seperti takdir yang selalu tak pasti dan tak terpegang. Hadir juga sosok sublimatif di balik topeng, memberi rupa pada potensi internal manusia untuk bertahan dari semua kerusakan dan kesemrawutan.

Di ujung semua konflik, muncullah boneka raksasa berbalut kain putih, yang oleh Putu Wijaya dinamai Bandot, yaitu karakter surealistik yang selalu muncul dalam panggung Teater Mandiri. Sosok gigantik itu nampak meluncur dari langit langit panggung, gambaran dari nasib

kolektif manusia, di mana kutukan dan berkah, angkara dan kesabaran hati, nasib buruk dan keselamatan selalu nampak jatuh dalam saat yang bersamaan. Kenyataan menemukan terapinya di tengah elegi. Muatan piktografik dalam Teater Putu Wijaya selalu didominasi oleh gambaran kosmos yang tengah rusuh, genting dan selalu meringkus eksistensi. Yang abadi adalah pertikaian, bukan solusi.

Bahasa piktografik adalah jenis narasi teater yang melintasi batas-batas nalar dan format empirik. Piktografik adalah tulisan dalam misteri gambar, juga gambar yang mentransendensi keharafiahn tulisan. Karena itu, Teater Putu Wijaya sebagai “esei visual” tidak hanya membuka korespondensi antara teater dengan kenyataan, tetapi memantulkan kembali semua ingatan faktual dan intuitif dari realitas—yang rusak dan genting itu—menjadi wujud sugesti rupa dan lapisan ruang-ruang surealistik.

Itulah mengapa model visualisasi teater rupa tersebut lebih tepat disebut sebagai “teater piktografik.” Teater piktografik adalah teater yang tidak hanya dominan rupa. Ini adalah teater yang aksentuasi visual dan artikulasi epistemiknya terletak pada kekuatan simbol-simbol aural (bunyi) dan piktorial (gambar). Bahasa piktografik adalah jenis narasi teater yang melintasi batas-batas bebunyian dan perupaan secara nalar; suatu strategi auralisasi dan visualisasi yang tidak dibatasi pada format empirik.

Kekuatan bahasa piktografik mewujudkan realitas bunyi dan rupa yang lebih arketip. Karena itu, teater Putu Wijaya sebagai “esei visual” tidak hanya membuka korespondensi antara teater dengan kenyataan, tetapi juga menjadi sugesti bagi pemantulan ruang-ruang surealistik. Sugesti ruang-ruang surealistik inilah yang menjadi ruh, spirit, dan bentuk komunikasi ekstra-verbal dari teater periode layar.

Sugesti rupa dan ruang-ruang surealistik itulah yang menjadi ruh dan penampakan karisma artistik (*taksu*) teater Putu Wijaya. Untuk membaca tabir-tabir ini, penonton teater harus punya kesigapan optis dan juga disiplin untuk berpartisipasi dalam ruang *shaman*, sehingga Teater Putu Wijaya dapat dibuka menjadi pengalaman intensif, perseptif, kontemplatif, dan iluminatif. Dari posisi pemahaman inilah, bisa dijelaskan posisi estetika teater periode layar dalam arena (*field*) keindonesiaan.

Konsep arena (*field*) menurut Bourdieu adalah arena sosial yang ditentukan oleh *stakes* (*enjeux*) atau “pertaruhan” tempat para aktor sosial saling bersaing. Bourdieu selanjutnya menjelaskan bahwa *field* adalah arena perjuangan di mana para aktornya bersaing untuk

mendapatkan berbagai bentuk sumber daya material maupun *power* simbolis. Tujuan sentralnya memastikan “perbedaan” yang akan menjamin status aktor sosial ini. Aktualisasi “perbedaan” akan berfungsi sebagai sumber kekuasaan simbolik, yang kemudian digunakan untuk mencapai keberhasilan lebih lanjut. (Bourdieu, 1990a: 129-139).

Identitas “perbedaan” akan memberi struktur pada hierarki sosial, memberi legitimasi, dan legitimasi ini akan merepresentasi kehadiran aktor sosial dalam *habitus* sebagai hal yang alami. Oleh karena itu, perjuangan untuk pembedaan ini adalah dimensi fundamental dari seluruh kehidupan sosial (Bourdieu dan Passeron, 2000: 64-68).

Hukum dasar dari *field* dapat dianalogikan sebagai *game*. Hukum dasar ini mengatur perilaku aktor sosial atas apa yang masuk akal; untuk bertindak sebagai kendali terhadap strategi dari pemain lain. Hukum dasar ini dinegosiasikan terus-menerus dalam kondisi saling memengaruhi antara pemain dan struktur permainan (Bourdieu, 1990b: 80-96). Selanjutnya, struktur dari *field* ini diinternalisasikan dengan *habitus* mereka, sehingga para aktor saling menyesuaikan dalam *faith in practice*, yaitu hak yang diberlakukan oleh *field*.

*Faith in practice* ini dikendalikan oleh tiga unsur regulatif dalam *game* tersebut, yaitu *illusio*, *doxa*, yang keduanya akan menentukan pembentukan *nomos* dalam sebuah arena. *Illusio* adalah fakta yang diyakini bahwa pertandingan meraih posisi dominan adalah permainan yang paling berharga, dan para pemain siap mempertaruhkan risikonya. *Illusio* adalah akar dari kompetisi antar agen untuk memperoleh: prestise, ketenaran, kesuksesan, ketokohan (Webb, 2002: xiii)

*Doxa* adalah seperangkat nilai dan wacana utama yang disuarakan dalam Arena sebagai prinsip-prinsip fundamental, yang dilihat oleh para agen sebagai kebenaran dan kepentingan yang melekat, seperti penemu, pembaharu, seniman kontemporer, *avant-gardis* (Webb, 2002: xi). Sedang *nomos* adalah prinsip-prinsip yang diabsahkan untuk mendefinisikan, mengklasifikasikan dan membatasi serta memapankan pengertian-pengertian tentang seni, seperti konvensional, eksperimental, seni-tinggi, seni populer (Maanen, 2007: 63).

Unsur *illusio* sebagai fakta yang diyakini oleh Putu Wijaya adalah bahwa semua bentuk kreativitas teaternya diarahkan pada dua keyakinan mendasar. Pertama, bahwa kreativitas teater periode layar itu digunakan sebagai cara untuk makin mendekatkan kesadaran artistik Putu Wijaya kepada “jiwa” teater tradisi Bali. Kedua, bahwa kesadaran artistik itu sekaligus membuktikan tujuan migrasi Putu Wijaya bukan berjalan

ke belakang, bukan ke arah chauvinisme etnik. Tujuan migrasi Putu Wijaya justru untuk ikut membentuk identitas kebudayaan yang lebih nasionalistik, yaitu identitas keindonesiaan.

*Illusio* sebagai akar kompetisi diwujudkan Putu Wijaya lewat cara yang sangat artikulatif dan argumentatif dalam memilih formula, format dan strategi komunikasi dari gaya pemanggungan teater periode layar. Gaya pemanggungan itu guna mencetuskan etos kerja kreatifnya lewat prinsip “bertolak dari yang ada” untuk merealisasikan cita-cita dari manifesto seninya “teater teror mental”.

Bahwa di balik cara untuk mempertahankan *illusio* tersebut terdapat motif untuk memperoleh manfaat ketenaran dan ketokohan, nampaknya tidak menjadi target utama Putu Wijaya. Etos kerja teater dan manifesto seninya tidak dibuat menjadi konstruksi pemikiran yang bersifat sloganistik, tetapi menjadi semacam retrospeksi diri terus menerus. Teater periode layar dimaksudkan sebagai usaha kontemplatif Putu Wijaya untuk memasuki ruang spiritual teater, lewat kekuatan bahasa rupa.

Teater periode layar memang pernah disebut Putu Wijaya sebagai teater rupa. Pengertian rupa di sini memang terkait dengan strategi dramatiknnya. Putu Wijaya meminimalkan jalan pengutaraan verbal, lalu memicu wilayah visual. Yang membedakan makna rupa dalam teater Putu Wijaya adalah karena realitas rupa itu tidak lagi diposisikan sebagai elemen perupaian yang bersifat parsial. Realitas rupa dalam teater Putu Wijaya adalah kata itu sendiri; adalah bahasa komunikasi itu sendiri.

Teater Putu Wijaya menguat pada aspek rupa karena Putu Wijaya menemukan kekuatan surealistik dari permainan bayang-bayang. Inilah bentuk reinkarnasi modern dari pertunjukan wayang. Dengan menonjolkan kekuatan surealistik, Putu Wijaya berhasil menggambarkan kosmos teaternya; suatu gambaran kosmos yang tengah rusuh, genting, dan meringkus eksistensi manusia. Yang abadi adalah pertikaian, bukan solusi.

Dalam teater Putu Wijaya yang menggunakan medium layar, simbol-simbol surealistik itu muncul lewat berbagai idiom. Ada sosok-sosok tubuh bercawat, untuk menghadirkan elemen kepurbaan. Ada bayangan wayang yang gemetar, mengambang dan meliuk di udara seperti takdir yang tak pasti dan tak terpegang. Juga kehadiran sosok bertopeng, sebagai manifestasi sublimatif manusia untuk tetap bertahan di tengah suasana *chaos*. Dan boneka raksasa yang disebut Bandot, dengan bentuk *fragile* dan *faceless*, meluncur dari langit-langit panggung, atau dikerek

naik menggantung lunglai di tengah panggung; menjadi gambaran bagi nasib kolektif manusia, di mana nasib buruk dan berkah, bisa saja muncul secara bersamaan.

Teater piktografik Putu Wijaya menjadikan bunyi sebagai kata, sekaligus meta-kata. Aspek bebunyian dalam teater Putu Wijaya tidak berfungsi sebagai ilustrasi auditif. Bunyi adalah eksistensi ruang. Bahkan bisa dikatakan, teater Putu tidak distrukturkan lewat rupa, tetapi oleh kekuatan semantik bunyi. Tangga dramatik teater periode layar dibuat oleh dramatisasi dan surealisasi bunyi.

Hal-hal di atas menjadi *doxa* atau wacana utama dari model presentasi teater periode layar. Motif untuk menjadi seorang eksperimentalis nampak dari upayanya untuk selalu mengubah makna-makna diskursif menjadi kode-kode visual yang multi-tafsir. Hal tersebut tidak dijadikan Putu Wijaya menjadi semacam inkonvensionalisasi estetik belaka. Motif eksperimentalis Putu Wijaya juga dibarengi dengan motif terapetikanya, yaitu untuk menghadirkan katarsis.

Harus diakui, dalam sejumlah pertunjukan Teater Mandiri yang menggunakan idiom layar, mulai dari *Yel*, *Luka*, *War*, dan *Zero*, nampak idiom-idiom serupa yang selalu muncul kembali, seperti tubuh bercawat, figur di balik topeng, bola bola globe besar. Bahkan idiom boneka raksasa sudah ditampilkan Putu Wijaya pada pementasan Teater Mandiri periode '70-an. Ini yang menyebabkan sangkaan, bahwa terjadi duplikasi idiom dalam sejumlah pertunjukan-pertunjukan itu.

Dalam pemahaman penulis, kehadiran kembali idiom-idiom 'favorit' Putu Wijaya itu bukan duplikasi, tetapi replikasi idiom. Replikasi adalah proses *rejoint* atau menenun kembali sebuah idiom dalam struktur dramatik baru seraya meningkatkan kualitas pemaknaan eksploratifnya. Replikasi adalah usaha "menjawab kembali" (*to reply*) pencarian makna yang belum tertuntaskan pada konstruksi pertunjukan sebelumnya.

Di lihat dari sudut pandang ini, maka realisasi serangkaian pertunjukan Putu Wijaya yang beridiom layar itu mencerminkan gerakan kreatif yang berlangsung dalam sensitivitas estetik Putu Wijaya—yang bergerak siklis namun konsisten—untuk menemukan makna yang paling sublimatif dari idiom idiom "favorit" tersebut. Dan inilah yang membentuk *nomos* teaternya, yaitu prinsip-prinsip formulasi idiom yang diabsahkan untuk membahasakan dan menggugah kembali kesinambungan kontemplasinya dalam teater periode layar. Replikasi sekaligus berarti sebuah interogasi.

Perjalanan replikasi bukan perjalanan linear dari awal ke akhir.

Replikasi adalah proses memuai. Tak ada batas bagi pemuaian itu, karena ini adalah proses pencarian siklis seperti kumparan bor. Dalam pertunjukan teater periode layar, Putu Wijaya justru tengah menuju tradisi individuasinya.

Karakter pertunjukan piktografiknya ini, di permukaan, tampak makin bersemangat lukisan atavisme Bali: Multi-fokus, kaya dengan citraan-citraan surealistik, bingkai yang penuh gambar, tidak antroposentris, dan pencarian rahasia harmoni di tengah jalinan alur yang tidak linear. Putu Wijaya sedang menemukan tradisi internalnya, bahasa “Bali personal”-nya; sebuah “Bali” yang tidak harafiah. Yang kemudian membedakan Putu Wijaya dengan seniman tradisi primordial adalah karena Putu Wijaya menemukan sublimasi Bali dengan cara mentransendensi ungkapan-ungkapan stereotipnya.

Teater Putu Wijaya periode layar adalah sejumlah pertunjukan teater karya Putu Wijaya dan Teater Mandiri, yang ditandai oleh kehadiran layar besar sebagai bentuk utama dari visualisasi dramatiknnya. Layar besar sebagai medium utama dalam presentasi teatralik tersebut digunakan Putu Wijaya untuk menajamkan pengucapan estetik teaternya, sebagai teater piktografik.

Teater periode layar adalah jenis teater yang tidak mengandalkan kompleksitas narasi verbal, tapi lebih menyeruak ke wilayah ekstase gambar. Periode layar ditandai oleh eksplorasi simbol-simbol piktorial, menjelmakan ruang-ruang surealistik yang berlapis. Periode layar menunjukkan tahap migrasi estetik dari bentuk teater verbal menjadi teater visual.

Perubahan estetik tersebut merupakan realisasi dan eksplorasi lanjut dari konsep “teater teror mental”; yang menjadi manifesto artistik Putu Wijaya. Bentuk teater visual pada periode layar menunjukkan proses ekstraksi budaya tradisional Bali ke dalam bentuk ekspresi teater kontemporer. Inilah proses dialektis Putu Wijaya untuk menemukan identitas artistik dan identitas kulturalnya sebagai seniman modern Indonesia. Teater periode layar sebagai realitas sinkronik merupakan rangkaian yang sinambung dari dialog personal Putu Wijaya dalam menerapkan strategi replikasi idiom teater tradisi ke dalam bentuk teater modern, dengan menerapkan teknik koeksistensi estetik.

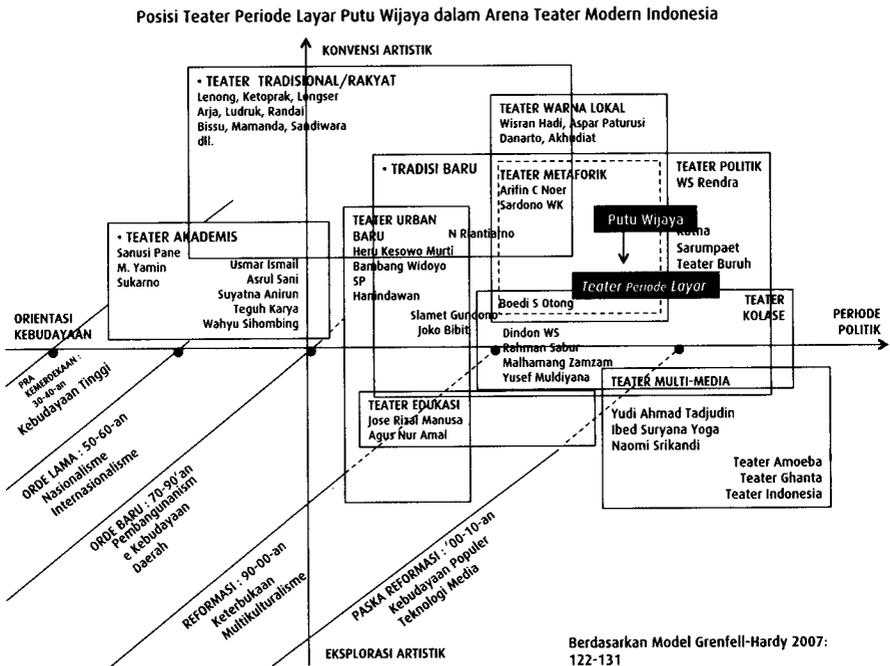
Teater periode layar juga mengedepankan gagasan penemuan salah satu estetika teater modern Indonesia, dengan menggunakan acuan dramatik teater metaforik. Penggunaan layar besar sebagai medium utama secara total ditampilkan Putu pada pertunjukan *Luka*, dipentaskan

tahun 2002. Versi awal pertunjukan ini menggunakan petikan dari naskah drama karya penulis Singapura, Quo Fau Kun berjudul *The Coffin is too Big for the Hole* (2000).

Pertunjukan Luka ditampilkan dalam presentasi teatral yang khas Teater Mandiri: permainan *grouping* dengan mobilitas tinggi, teatralisasi simbol-simbol piktorial, dibalut oleh sukma musikal Bali, menampilkan efek-efek surealitas rupa, layar besar sebagai vibrasi dramatik. Seluruh komposisi ini menjelmakan panggung teater sebagai peristiwa virtual penuh hentakan aksi dan amplifikasi bunyi. Dengan model komposisi dramatik dan struktur visualisasi yang berbeda, idiom-idiom khas periode layar tersebut dimunculkan kembali secara replikatif, sekaligus dekonstruktif dalam rangkaian pertunjukan *War* (2002/2004), *Zero* (2004), *ZOOM* (2004), dan *Zetan* (2006).

Posisi kreativitas teater periode layar memperlihatkan situasi persinggungan lintas pengaruh, yang terjadi dalam Arena teater modern Indonesia. Teater periode layar adalah pertemuan dari tiga irisan, yaitu tradisi baru, teater politik dan teater metaforik. Posisi estetika periode layar dalam Arena teater modern Indonesia, dapat dilihat melalui skema berikut ini:

GAMBAR 71. Skema Posisi Estetika Periode Layar dalam Arena Teater Modern Indonesia



---

## KAPITAL SIMBOLIK PUTU WIJAYA SEBAGAI SENIMAN INDONESIA

---

Putu Wijaya, memiliki ikatan spiritual yang kuat dengan tradisi lokal Bali. (Wawancara Hatoyo, 1995: 18) Meskipun, sebagian besar proses kreativitas teaternya, dihasilkan di Jakarta—sebuah lanskap sekular, di mana nilai-nilai religius menjadi formal, sekaligus marjinal—namun, kebijakan tradisional Hindu-Bali, tetap mewarnai kontemplasi artistik Putu Wijaya. Esensi kebijakan tradisional Hindu-Bali itu, terangkum dalam ungkapan *Desa-Kala-Patra* atau Ruang-Waktu-Nilai (Kleden, 2004: 120-121)

Kebijakan lokal itu, telah mengajarkan pada Putu Wijaya untuk senantiasa mampu melakukan reinterpretasi terhadap perubahan-perubahan eksternal pada wilayah kehidupan barunya. Putu Wijaya tidak mengisolasi diri dengan tradisi lokalnya. Putu Wijaya justru membuka diri, menyerap pengaruh, dan beradaptasi dengan dunia sekular Jakarta. Memang, perubahan eksternal itu, telah menyebabkan Putu Wijaya memiliki jarak sosial yang jauh sekali dengan tradisi primordial Bali. Namun, kendali internal, yang diajarkan oleh prinsip *desa-kala-patra* justru menjadi kekuatan transformatif untuk tetap menjaga kontemplasi artistiknya.

Teater Putu, menjadi teater postradisi, di mana berbagai citra-citra spiritual purba, dapat dipakai secara teatral, untuk menggambarkan kembali persoalan-persoalan sosial di dunia khaotik kontemporer seperti perang, keserakahan, monopoli ekonomi, manipulasi kekuasaan, degradasi moral manusia.

Dalam sebuah bukunya, Putu Wijaya menulis:

'Saya telah memiliki jarak yang jauh sekali dengan Bali....Ke-Bali-an saya, bukan ke-Bali-an *physical* lagi....Tetapi, saya percaya sekali, saya lahir sebagai orang Bali....Bahkan, saya merasa beruntung, telah memiliki jarak dengan Bali, sehingga saya dapat mengamati lebih cermat dan bebas, melakukan reinterpretasi terhadap semua kebijakan lokal, baik tradisi maupun adat Bali. Itulah yang menyebabkan, semua ekspresi saya, baik dalam tulisan atau pementasan, kendati tidak menunjukkan ciri-ciri fisik Bali, tapi bagi mereka yang memahami Bali secara mendalam, akan mengerti bahwa saya tidak bisa kemana-

mana lagi. Saya mengekspresikan, bukan bentuk-bentuk tradisi saya, tetapi rohnya, semangatnya—setidak-tidaknya, itulah yang saya rasakan.’ (ZOOM, 2004: 220)

Dari pengakuan Putu Wijaya di atas, kita mendapat gambaran, bagaimana Putu Wijaya mampu menghidupkan daya transformatif tradisi, sebagai dasar aktualisasi artistiknya. Daya transformatif religi, akan hidup jika berjarak dengan pusat formalnya. Menjauh dari pusat formal religi, berarti melakukan personalisasi terhadap religi (Shanks, 2003: 254-258). Tetapi, personalisasi akan menjadi lebih intensif, jika internalisasi terhadap aspek-aspek spiritual tradisi berhasil diserap secara utuh. Putu Wijaya sebagai persona, berhasil melakukan ini. Tetapi, keberhasilan Putu Wijaya untuk melakukan internalisasi spiritual, juga sangat ditentukan oleh karakter sosiologis dari tradisi religiusnya.

Secara sosiologis, tradisi Hinduisme-Bali di Indonesia, bukan tradisi dominan, jika dibandingkan dengan tradisi Islam. Sungguhpun, secara historis, tradisi Hinduisme-Bali lebih tua dari tradisi Islam, tetapi tradisi itu tidak lagi memainkan peran mayoritas. Akan tetapi, posisi minoritas dari tradisi Hinduisme-Bali, telah membantu Putu Wijaya untuk melakukan reinterpretasi yang lebih privat, tanpa harus menghadapi penghakiman politis, dari pusat formal religinya. Reinterpretasi privat akan lebih berisiko politis jika berhadapan dengan tradisi religi, yang secara sosiologis memainkan peran mayoritas.

Religi mayoritas cenderung melakukan pelembagaan atas nilai-nilai formalnya. Hal ini merupakan konsekuensi dari tujuan uniformitas untuk mengendalikan pemahaman kolektif terhadap nilai-nilai teologisnya. Pengendalian ini seringkali memiliki sifat yang hierarkis-heuristik, sehingga aspek toleransi dan demokratisasi tafsir, menjadi lebih tertutup. Pelembagaan nilai-nilai formal religi yang makin sentralistik, akan lebih menonjolkan dogma daripada penemuan. Hal ini, pada tingkat yang sangat politis, akan menjauhkan fungsi kontemplatif religi kepada aspek kehidupan lain, termasuk kehidupan artistik. Pada tahap ini, akan muncul gejala *pseudo*-spiritual, dalam bentuk paradoks, yaitu Materialisme religi melalui eksibisi citra-citra stereotip. (Yohanes, 2002: tidak diterbitkan)

Teater Putu Wijaya, sebaliknya, adalah hasil dari tafsir privat atas religi, menjadi bentuk immaterialisme religi. Teater Putu Wijaya bukan eksibisi dari citra-citra stereotipe religi, tapi merupakan *recalling* terhadap ruang shamanistik Hinduisme-Bali. Proses *recalling* itu tentunya melibatkan

keaktivitas subjektif Putu Wijaya sendiri, untuk menampilkan tema-tema kontemporer, dalam kemasan teater rupa, dengan tetap menampilkan nuansa spiritual.

Tetapi, teater Putu Wijaya bukanlah bentuk kontemporerisasi religi. Teater Putu Wijaya adalah semangat dari energi transformatif religi, dan menjadi tampak kontras dengan tampilan nilai-nilai formal religinya, karena Putu Wijaya menerapkan strategi dekonsentrasi nilai, dalam kontemplasi artistiknya. Strategi dekonsentrasi nilai itu, dilakukannya lewat pendekatan distorsi.

Putu Wijaya menjelaskan maksud pendekatan distorsinya sebagai berikut, "Saya menyukai distorsi. Pematihan atau pembalikan yang tiba-tiba ... Kejutan dan ketidakterdugaan tersebut, menjadi semacam distorsi batin yang membawa pencerahan. Saya melihatnya menjadi semacam teror, dalam pengertian positif. Dari sanalah kemudian, saya mengembangkan ide-ide menjadi teror mental, usaha untuk memberikan pencerahan dengan kejutan. Jadi, "teror mental" adalah upaya, bukan tujuan, untuk membuat batin yang sudah stagnan terbuka kembali" (2004: 218).

Putu Wijaya sudah menggunakan sejumlah kapital dalam upaya merealisasikan tujuan internal dan eksternal teaternya. Putu Wijaya bersama pelaku teater modern lain, secara konstruktif sekaligus kontestatif, melakukan distribusi kapital dalam *field* keindonesiaan. Kapital merupakan pertarungan para peserta di arena. Kapital adalah sumber-sumber yang dimobilisasi oleh para peserta yang sama dalam upaya mereka mengejar tujuan. Tujuannya adalah mengakumulasi kapital dan memanfaatkannya untuk mendapatkan lebih banyak *power* dan posisi dominan dalam *field* itu.

Kapital bisa mengambil berbagai bentuk. Kapital bisa berupa modal ekonomi (kepemilikan harta benda dan sumber-sumber keuangan) dapat juga berbentuk modal budaya (kesadaran budaya, keterampilan khusus, pengetahuan akademik, kualifikasi pendidikan). Dalam konteks Putu Wijaya, kapital yang digunakannya lebih bersifat modal budaya, ketimbang modal ekonomi. Modal budaya itu, dapat dikategori menjadi 3 jenis, yaitu modal kognitif (*values*), modal teknis (*dramaturgy*), dan modal spiritual (*ethos*).

Modal kognitif (*values*) merupakan bentuk dari konstruksi pengetahuan, yang diterapkan dalam praksis seni. Putu Wijaya menerapkan modal

kognitifnya dalam pembentukan Teater Mandiri. Sebagai kelompok, Teater Mandiri bukan sebuah organisasi tetapi adalah paguyuban. Sebagai paguyuban, Teater Mandiri adalah bentuk praksis dari solidaritas dan soliditas moral, menjadi ruang produktif sebagai tempat berlatih, bertemu, dan mengembangkan diri. Bergabung dengan Teater Mandiri tak hanya untuk menjadi pemain teater, tetapi juga mengembangkan jati diri untuk memperoleh kemandirian.

Teater Mandiri memiliki 2 acuan dalam bekerja. Pertama, “Bertolak Dari Yang Ada”. Maknanya adalah untuk mengajak anggotanya belajar untuk menerima, menghayati apa yang ada, kemudian memanfaatkannya, untuk mengoptimalkan pencapaian yang dikehendaki bersama. Dengan dasar ini tak ada yang tak dapat menghentikan proses. Semua kelemahan diberdayakan menjadi kekuatan. Proses menjadi sangat penting, lebih penting dari hasil. Para pendukung diajak belajar bekerja gotong-royong sebagai sebuah tim yang kompak dalam kesinambungan. Sebagaimana juga kehidupan, produk tidak pernah selesai, selalu berkembang dan tumbuh.

Kedua, “Teror Mental”. Teror mental adalah kegoncangan pada jiwa yang membangkitkan seseorang berpikir kembali, sehingga waspada. Bagi Teater Mandiri, tontonan tidak semata-mata bertujuan untuk menghibur. Bahwa tontonan memiliki fungsi menghibur memang dimanfaatkan. Tetapi yang hendak dikejar adalah mengguncang batin, sehingga tercipta pengalaman spiritual. Diharapkan baik dalam diri penonton, maupun para pendukung akan bangkit kesadaran baru.

Modal teknis (*dramaturgy*) adalah strategi dan formulasi model pertunjukan, yang membentuk ciri signifikan pada tingkat estetika dan kreativitas visualisasi. Putu Wijaya menerjemahkan formulasi pertunjukannya sebagai teater rupa dalam strategi penuturan “esai visual”. Pentas adalah kanvas. Putu Wijaya membuat lukisan dan patung-patung yang bergerak. Teater adalah gabungan antara seni rupa dan seni sastra, tetapi bukan sebagai dua unsur yang saling ditempelkan, tapi saling meluruh dalam sebuah kesatuan baru yang hidup. Dalam strategi dramaturgis Putu Wijaya, teater bukan peniruan pada kehidupan, tetapi kehidupan itu sendiri. Ia tumbuh, bergerak, berkembang, tetapi nyawanya tetap datang dari hati dan kesadaran aktor yang paling dalam. Itu sebabnya Putu Wijaya berpendapat teaternya adalah peristiwa spiritual.

Konstruksi pertunjukan Teater Mandiri, meminimalkan fungsi cerita sebagai fokus tematik dalam pertunjukan. Yang lebih ditonjolkan adalah kesan-kesan, citra visual dan berbagai loncatan peristiwa seperti terjadi dalam mimpi. Interpretasi sangat penting untuk memahami makna citra-citra visual itu. Dengan teaternya, Putu Wijaya mengajak penonton untuk mengembara ke dalam imajinasi dan melakukan penafsiran-penafsiran. Hal ini diyakini Putu Wijaya akan membawa kesadaran penonton pada wilayah reflektif dirinya sendiri. Jadi teater Putu Wijaya dimaksudkan sebagai pertualangan kesadaran untuk mengenal lebih mendalam diri sendiri.

Modal spiritual (*ethos*) adalah kekuatan internal kesadaran yang bersumber pada kepercayaan (*believe*) kultural yang membentuk keyakinan normatif sebagai jalan kehidupan seseorang. Modal spiritual Putu Wijaya melekat dan sekaligus sebagai pancaran dari kepercayaan kultural Bali. Bagi orang Bali berkesenian itu adalah *dharma*. Kreasi seni menjadi sumbangan kehadiran seniman dalam hidup. Bagi mereka yang memilih menjadi seniman, yang penting adalah membuat karya terus-menerus. Apakah itu baik atau buruk itu soal nanti, atau tidak begitu penting. Kadang baik dan kadang buruk, tergantung *desa-kala-patra*.

Pemahaman kultural yang diyakini Putu Wijaya bisa dijelaskan dari sudut pandangnya terhadap makna lukisan tradisional Bali. Seperti tampak dalam lukisan tradisional Bali, Putu Wijaya menyadari bahwa ruang kosmik Bali selalu penuh dengan gambar. Di dalamnya tidak ada hukum perspektif; benda jauh dan yang dekat digambarkan sama besarnya. Dalam status kesadaran, batas antara mimpi dan kenyataan bercampur, tumpang-tindih tanpa batas.

Semua kenyataan di atas, kalau diukur dengan teori menggambar dan komposisi, serta logika ruang, dan hukum perspektif akan kelihatan kacau. Tapi kalau dijelaskan dengan cara memandang orang Bali, semuanya itu wajar saja. Menurut Putu, dalam kesadaran orang Bali fokus itu banyak. Semua yang ditatap akan langsung menjadi fokus. Ini berarti, ruang peristiwa memberi pilihan tatapan dan peluang interpretasi yang majemuk.

Kenyataan dan impian juga memang tidak dibedakan, karena dalam praktek kehidupan semuanya hadir berbarengan. Anakronisme adalah semacam penanda bahwa masa lalu atau kehidupan dongeng dengan masa kini dan kehidupan nyata itu saling terkait. Kontras suasana

anakronistik justru harus ditampilkan, karena tak ada kehidupan yang benar-benar hanya terdiri dari satu aktivitas.

Modal kognitif (*values*), modal teknis (*dramaturgy*) dan modal spiritual (*ethos*) adalah kualitas kapital yang memberikan akses pada Putu Wijaya dan Teater Mandiri untuk memperoleh posisi dalam arena keindonesiaan. Kualitas kapital tersebut selanjutnya dimobilisasi menjadi bentuk modal-simbolik (*symbolic capital*), yang salah satu wujud estetikanya tampak dalam karya-karya teater periode layar. Modal-simbolik berasal dari keberhasilan penggunaan modal ekonomi dan modal budaya, untuk merebut dan mempertahankan perbedaan dan dominasi. Melalui ini dimungkinkan Putu Wijaya memperoleh efek dominan dalam mempertahankan hierarki kreativitas melalui praktik persaingan simbolik (*symbolic contestation*) antar pelaku teater modern dalam arena keindonesiaan.

Kapital dan kualitas kapitalnya bisa berpindah dan dapat digunakan dalam arena lain, tetapi kapital itu jarang diterjemahkan secara langsung dari satu *field* ke *field* lainnya. Jadi kualitas kapital tidak dapat langsung diadopsi, tetapi dapat ditransposisi. Transposisi kapital merupakan perjuangan berkelanjutan di antara seniman modern Indonesia untuk mengubah struktur *field* yang mereka favoritkan. Tindakan yang berhasil membutuhkan *feel for the game* (terlibat dalam permainan) atau *feel for practice* (terlibat dalam praktik). (Bourdieu, 1986; Swartz, 1997: 73-82 & 122-129; Jackson, 009: 144-145).

Aspek dari *feel for practice* ditunjukkan Putu Wijaya dalam arena sastra modern Indonesia. Pamela Allen, yang telah melakukan pembacaan terhadap novel-novel Putu Wijaya, yaitu *Sobat* (1981), *Perang* (1990), *Teror* (1991), *Kroco* (1995), *Byar-Pet* (1995), menunjukkan aspek *feel for the game* (terlibat dalam permainan) dari karya Putu Wijaya dalam arena sastra Indonesia modern.

Secara stilistik, novel-novel Putu Wijaya menerapkan anakronisme kreatif dari teknik "plesetan"; tujuannya menggambarkan berbagai motif: sudut pandang subversif, dekonstruksi semantik, cara berpikir antitesis, kritik parodi, dan distorsi leksikal. Sedangkan secara sosiologis, Putu Wijaya mendekonstruksi kebenaran tradisional; mengguncang hegemoni politik Orde Baru; kritik atas pandangan-dunia fatalistik orang Jawa, dan menantang kebudayaan konformisme (Allen, 2004)

Tujuan kreativitas Putu Wijaya dalam konteks transposisi kapital di arena sastra Indonesia modern, dilakukan melalui 2 cara. Pertama, melakukan pemberontakan terhadap *grand narrative*; yaitu peniadaan tema besar dan mengangkat persoalan sepele keseharian melalui humor, aforisme, sinisme, diskusi, suasana teatral, non-sense, dan absurditas. Kedua, Putu menerjemahkan kosmologi Bali melalui heterogenitas, sekaligus memberikan "tikaman-j jiwa" kepada ke-Bali-annya sendiri melalui kebebasan eksistensialnya (Kleden, 2004).

Dengan demikian melalui analisis ini dapat diketahui jenis-jenis modal budaya yang digunakan Putu Wijaya dalam membentuk posisi produktif dan kontestatifnya dalam arena keindonesiaan. Modal kognitif (*values*) digunakan untuk mengembangkan jati diri untuk memperoleh kemandirian. Modal teknis (*dramaturgy*) digunakan untuk menggugah peristiwa spiritual sehingga teaternya dapat membawa kesadaran penonton pada wilayah reflektif dirinya sendiri. Sedang modal spiritual (*ethos*) digunakan untuk merevitalisasi pancaran dari kepercayaan kultural Bali, yang menjadi basis afirmasi fungsi kesenimanannya Putu Wijaya sebagai *dharma*.

---

#### SUBLIMASI BUDAYA SEBAGAI STRATEGI MENGINDONESIA

---

Periode modern terkait erat dengan munculnya konsep individualisme. Ide, doktrin dan sikap terhadap nilai-nilai individual, bersumber dari sejarah kebudayaan yang berbeda. Pada abad ke- 19, konsep individu berawal dari revolusi Perancis. Individualisme berarti pembubaran ikatan sosial, pengabaian kewajiban dan komitmen sosial oleh individu (Lukes dalam Outwaite, 2008: 383).

Di Jerman, individualisme dikaitkan dengan pemujaan atas keunikan individu, orisinalitas individual dan pengembangan potensi individual. Di Inggris, makna individualisme dipertentangkan dengan kolektivisme, yang dipakai untuk merujuk pada nilai-nilai kemandirian dan inisiatif individual dalam bidang moral. Semua itu berkaitan dengan upaya pencarian identitas, untuk mengetahui arti jati diri seseorang (Plummer dalam Outwaite, 2008: 374).

Kaum esensialis menganggap identitas sebagai status yang terberikan (*given*), dan dianggap sebagai ciri-ciri yang dianggap tetap selamanya

(*timeless*). Mereka yakin bahwa ada esensi yang dimiliki seseorang sebagai penanda jati dirinya. Esensi itu dianggap tetap (*fixed*), tidak berubah dan tunggal. Sementara pendekatan lain berpendapat bahwa identitas itu seperti bawang, tampak jelas bentuknya tetapi jika dikupas lapis demi lapis, tidak terdapat inti dan tanpa esensi (Putra, 2011: 32).

Bagi Barker, identitas merupakan “deskripsi dalam bahasa” (*description in language*) atau “konstruksi wacana” (*discursive construction*) yang berubah sesuai dengan waktu, tempat dan pemakaian (*time, place, usage*). Jadi penekanannya bukan pada esensi, bukan pada inti, tetapi pada perubahan dalam proses konstruksi, dan rekonstruksi (2000: 16).

Bagi Sarup, proses konstruksi dan fabrikasi identitas dalam masyarakat modern, tidak saja menunjukkan bahwa identitas itu tidak tetap dan tidak pernah final, tetapi juga mencerminkan sifat identitas yang fragmentaris dan kontradiktif. Barker mendukung Sarup dengan menegaskan, “kepribadian tidak dibentuk sekali namun sejumlah kali, kadang menjelaskan sifat kontradiktif dari identitas”. Identitas bukan bersifat tunggal, tetapi jamak. (Putra, 2011: 33)

Seseorang bisa ditentukan identitasnya berdasarkan agama, etnik, bangsa, pekerjaan, atau pahamnya. Masing-masing unsur dasar pembentuk identitas itu selanjutnya masih bisa dibedakan lagi berdasarkan berbagai bagian kecenderungan. Putra menggambarkan, seorang Bali Hindu dapat menampilkan kecenderungan menjadi orang Bali Hindu konservatif atau orang Bali Hindu modern. Hal ini untuk menunjukkan adanya pengaruh krisis sosial politik yang menimbulkan kesadaran baru atas identitas (Habermas), yang menunjukkan kondisi identitas yang senantiasa berubah dalam mutasi yang tetap (*During*). Identitas mengalami metamorfosa (Putra, 2011: 33).

Menurut Putu Wijaya, masyarakat Bali tidak memiliki kebiasaan untuk mengucapkan *maaf* atau *terima kasih*; juga tidak punya ekspresi untuk menyatakan *aku cinta padamu*, karena berbagai ungkapan emosional seperti itu sudah langsung terpapar dalam tindakan, dan dipahami sebagai bentuk *dharma* (2011: 59).

Memang dalam sastra Bali atau teater Bali, demikian Putu Wijaya, saat tokoh menyatakan minta maaf, akan mengatakan *ngidih pelih* atau secara lebih halus *nunas ampura*. Untuk menyatakan terima kasih mengatakan *matur suksme*. Tetapi eksplisitasi verbal seperti itu menurut

Putu Wijaya menandai munculnya hubungan antar individu yang sangat formal. Pembiasaan seperti itu cenderung menipiskan rasa kekeluargaan dan masyarakat Bali terprovokasi untuk menilai formalitas ungkapan sebagai hal yang lebih sopan (2011: 60).

Pernyataan di atas menunjukkan pemahaman Putu Wijaya atas nilai-nilai budaya yang lebih sublim, lebih halus, lebih esensial. Dan kualitas nilai seperti itu tidak dapat diperoleh dalam batas-batas pengalaman formal berbudaya. Menyelami yang sublim, berarti memahami dan sekaligus menyerap makna esensial nilai tersebut, untuk selanjutnya, dalam konteks etik sebuah *dharma*, diwujudkan dalam perbuatan, dalam praksis; terpancar sebagai bagian dari ciri identitas.

Pemahaman sublimatif Putu Wijaya tentang *desa-kala-patra* diakui telah banyak menolongnya dalam menjawab berbagai persoalan. Putu Wijaya memahami makna dari kesadaran ontologis manusia Bali itu sebagai *converter* (penukar dan penyetara nilai-pen.), yang berfungsi untuk menyelaraskan. Yang berbeda menjadi selaras, yang selaras bisa dibedakan (2011: 61).

*Desa-kala-patra* adalah prinsip ontologis yang harus dipahami sebagai kesatuan. Sebuah tindakan penukaran dan penyetaraan nilai (*values converting*) harus dilakukan sebagai adaptasi menyeluruh, menyangkut adaptasi tempat, waktu, dan nilai. Jika tidak, yang muncul adalah distorsi dan disharmoni. Konsep adaptasi integral itu, yang harus diterima sebagai kesatuan prinsip, yang menjamin adanya harmoni.

Harmoni dimuliakan dalam kearifan lokal Bali untuk mengatur wujud keselarasan dalam praksis. Praksis keselarasan berfungsi untuk membatasi cara bertindak, berpikir dan merasa, yang akan mencirikan lahirnya perbuatan sebagai pernyataan *dharma*. Dalam konsep etika Bali seperti itu, seseorang dituntut untuk memberikan pengorbanan demi keselarasan bersama (Wijaya, 2011: 62)

Putu menyebut kearifan lokal Bali yang lain, yaitu *rwa bhineda*, sebagai dasar epistemologi tradisional Bali. *Rwa bhineda* adalah konsep biner dalam kesadaran, yang menggambarkan setiap fenomena sebagai unsur pasangan: siang-malam, sedih-gembira, kebaikan-keburukan. Dalam konteks migrasi yang ditempuh Putu Wijaya, hidup 18 tahun di Bali, selepas SMA tinggal di Yogyakarta, dan menetap di Jakarta, prinsip epistemologis *rwa bhineda* telah membantunya untuk meyakini, "ketika

kita pergi sebenarnya kita pulang” (2011: 62).

Dalam wilayah kehidupan spiritual, kearifan lokal Bali dicerminkan oleh konsep *tri hita karana*. Prinsip ini mengajarkan keselarasan manusia dengan Sang Pencipta, manusia dengan alam dan manusia dengan manusia. Dalam hubungan selaras antar manusia, pribadi harus menempatkan diri dalam perspektif kesadaran orang banyak (Wijaya, 2011: 62).

Itu sebabnya, dalam ajaran hidup tradisi Bali, sejak kecil setiap orang harus belajar *nempahang raga* (menempatkan diri), belajar *menyamebraya* (bersaudara). Inilah ajaran untuk setiap individu untuk mampu mengisi ruang, menempati posisi, sesuai dengan peranan, kedudukan dan hubungannya dengan kepentingan kolektif yang sedang digelar. Kiat *nempahang raga* membuat orang Bali gampang beradaptasi (Wijaya, 2011: 63).

Fenomena alam membelajarkan orang Bali pada *relativitas* nilai. Bukit-bukit membelah Bali menjadi Bali Utara dan Bali Selatan, menyadarkan orang Bali kepada sikap distingtif dari alam. Wilayah tinggi adalah wilayah luhur yang disebut *kaja*, sedang wilayah rendah adalah wilayah nista, yang disebut *kelod*. Bagi orang Bali Selatan *kaja* adalah utara dan *kelod* adalah selatan. Tapi bagi orang Bali Utara, *kaja* adalah selatan dan *kelod* adalah utara. Dualisme persepsi ini telah memberi sistem pemaknaan bahwa ada dua kebenaran, tetapi tujuannya sama (Wijaya, 2011: 63).

Pola berpikir ganda orang Bali, menurut Putu Wijaya, bukanlah sikap ambigu yang tanpa alasan. Ini adalah sistem logika yang memandu cara membaca fakta atau kenyataan atau kebenaran, dengan kacamata terbalik. Hal tersebut dicetuskan dalam prinsip *puyung maisi*, artinya kosong itu berisi, berisi itu kosong. Prinsip lain yang setara dengan *puyung maisi* adalah *ana tan ana*, artinya ada itu tak ada, tak ada itu ada. Satu fakta, kenyataan atau kebenaran, mengandung dua makna (2011: 64).

Konsep makna ganda tersebut hadir dalam peta kesadaran orang Bali untuk menjaga kepentingan harmoni, di samping membelajarkan sikap batin menjadi lentur. Secara implisit, prinsip ini mengarahkan orang Bali untuk memiliki sifat eksploratif dan kreatif. Bahwa tak ada yang tak mungkin, tak ada yang tak bisa. Bahwa yang tabu, yang nampak absolut, bisa ditembus secara akali, hanya dengan menggeser sudut pandang (Wijaya, 2011: 64)

Paham pada makna relativitas nilai, memberikan kemampuan pada orang Bali untuk *supel* dan *fleksibel*. Tetapi kelenturan tetap harus dikawal ketat oleh aspek nalar atau kewarasan, agar kelenturan tidak mengarah pada pembentukan sikap permisif (segala boleh) atau lebih jauh ke arah sikap destruktif. Realivitas nilai harus ditempatkan sebagai fenomena gelombang, yang menjadi landasan untuk memahami dinamika kenyataan.

Kesenian Bali yang bersumber dari mitologi Calonarang, menggambarkan kisah sosok *Rangda* yang mewakili ilmu hitam, bertempur melawan *Barong* lambang ilmu putih. Dalam cara berpikir orang Bali, pertempuran itu tidak berakhir secara hitam-putih. Pertempuran antara kebaikan dan keburukan, seperti dinamika gelombang, berlangsung abadi, silih-berganti antara kalah dan menang, tergantung *desa-kala-patra* (Wijaya, 2011: 65).

Lukisan Bali tradisional secara analogis menggambarkan sifat dari kesadaran intensional masyarakat Bali. Kanvas yang bercirikan bidang penuh, memberi pemahaman bahwa menghadirkan kompleksitas secara penuh adalah ciri karakter Bali. Dalam kompleksitas itu nampak tak ada fokus, karena di mana-mana terdapat fokus juga. Ke mana mata memandang, itulah fokus yang ditemukan. Dalam konteks apresiasi, hal ini menunjukkan bahwa dalam ruang penilaian selalu diberikan kebebasan, ruang untuk demokratisasi pemaknaan. (Wijaya, 2011: 65).

Lukisan Bali tradisional tidak menyediakan gambaran realitas secara fotografis, tetapi menggambarkan realitas makna. Bahwa yang *sekala* dengan yang *nirkala* tak ada batasnya. Mimpi dan kenyataan tampil bersama. Dunia nyata dan dunia gaib, gejala fisik dan wilayah meta-fisik membaur. Inilah ekspresi dari totalitas.

Lukisan tradisional Bali tidak memperlihatkan kesatuan imaji. Yang ditampilkan dalam kanvas penuh itu bukan hanya hal yang berkaitan dengan tema sentral, tetapi hal yang bertentanganpun bisa muncul berdampingan. Tokoh-tokoh wayang bisa menyandang bedil dan mengendarai skuter. Pembenaran pada anakronisme ini, di samping cara untuk menyisipkan elemen humor, juga adalah sebuah pesan tentang kesinambungan. Masa lalu, masa kini dan masa datang, saling terkait erat (2011: 66-67).

Lebih jauh Putu Wijaya bahkan menafsirkan bahwa lukisan tradisional

Bali sebenarnya juga merupakan perlawanan terhadap konsep penyekatan seperti terjadi dalam sistem kasta. Dengan memberontak pada penyekatan, lukisan tradisional Bali justru memberikan jawaban kontemplatifnya, bahwa tak ada batasan apapun pada kehidupan, selain jangan berbuat jahat kepada orang lain, karena ada *karma-pala*. Ajaran ketakutan menjadi bagian dari kebutuhan hidup (2011: 66).

Sikap kritis Bali diwariskan oleh konsep *bebagrigan* dalam teater Bali. Dalam adegan *bebagrigan* yang penuh humor, para panakawan dibenarkan untuk mengolok-olok tuan dan penguasanya. Inilah ajaran tentang otokritik. Bahwa orang Bali bisa menerima kritik dan memiliki kebutuhan untuk menempatkan fungsi kritik lewat jalan seloroh (2011: 67).

Ajaran tentang otokritik ini juga terkait dengan kesadaran kosmologis orang Bali. Bahwa untuk dapat dihantarkan pada kebenaran yang sesungguhnya, manusia harus senantiasa mampu melihat *bhuwana alit* (mikrokosmos) dan *bhuwana ageng* (makrokosmos) sebagai kemampuan untuk menangkap semua aspek kebenaran, sehingga dapat sampai pada pemahaman yang tidak terdistorsi. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa aspek kebenaran dapat tampil lewat artikulasi *wong cilik* dan bukan hanya menjadi dominasi atau privilese golongan elite (2011: 67).

Putu Wijaya juga mengidentifikasi sebuah warisan hukum yang pernah dikenal di kerajaan Buleleng, yaitu yang disebut hak *tawan karang*. Hak tersebut membenarkan secara hukum, bahwa semua kapal asing yang kandas ke perairan kerajaan, dibenarkan untuk dijarah (2011: 67). Dalam masa konfrontasi kolonial Belanda, hal tersebut dinilai sebagai luapan kebuasan orang Bali dan ketidaktahuan terhadap regulasi hukum internasional.

Tetapi dalam konteks kesadaran masa kini, Putu Wijaya melihat aspek penerapan hak *tawan karang* itu bisa diperlakukan sebagai semacam strategi kebudayaan. Jika diterapkan sebagai strategi kebudayaan, maka prinsip itu dapat dijadikan pembelajaran untuk menunjukkan sikap protektif terhadap kekuatan intervensi asing, sekaligus sikap selektif dalam proses asimilasi atau transformasi kebudayaan. Dalam konteks kesadaran Bali, konsep *tawan karang* memperlihatkan sikap terbuka dalam karakter Bali untuk masuk dan berinteraksi dalam pergaulan dunia; memasuki ruang kosmopolitan kebudayaan (2011: 68).

Hal-hal yang disebut di atas, merupakan indikator-indikator nilai, untuk menjelaskan identitas kebalian. Yang tidak disetujui oleh Putu Wijaya adalah jika kebalian diukur semata-mata melalui pilar agama. Menurut Putu Wijaya, agama sebagai ajaran normatif secara vertikal dan horisontal, sangat penting. Tetapi jika agama dijadikan pilar identitas, maka segalanya akan berakhir dengan perbedaan. Putu Wijaya menolak kebalian yang diidentikkan dengan agama. Menurutnya, kebalian yang lebih esensial adalah seluruh karakter yang telah dibelajarkan oleh tradisi dan kearifan lokalnya (2011: 69).

Upaya Putu Wijaya untuk meluaskan pemaknaan atas orientasi epistemologis, nilai-nilai etis-estetis dan kesadaran kosmologis yang disediakan oleh tradisi dan kearifan lokal Bali, menunjukkan keinginan Putu Wijaya untuk melakukan sublimasi terhadap nilai-nilai itu. Sublimasi adalah upaya pemurnian melalui penyulingan kesadaran, untuk dapat memperlihatkan potensi-potensi nilai yang paling visioner dan inspiratif. Nilai-nilai sublimatif inilah yang diyakini Putu Wijaya dapat ditempatkan kembali dalam struktur kebudayaan yang lebih luas, yaitu keindonesiaan.

Putu Wijaya meyakini bahwa Bali adalah sebuah pintu dan sekaligus jendela. Pintu bagi yang ingin masuk ke Indonesia, dan jendela bagi Indonesia untuk melihat ke luar. Melalui pintu Bali, Indonesia dan dunia diajak melihat kebhinekaan yang hidup, dan dihidupi oleh semangat keselarasan. Melalui jendela Bali, manusia Indonesia melihat dunia luar, dalam memasuki dunia pergaulan internasional (2011: 70). Antara Bali dan keindonesiaan terdapat banyak relasi inspiratif dan konstruktif, yang bisa digunakan untuk melakukan transformasi kebudayaan.

---

## ESTETIKA MIGRASI SEBAGAI IDENTITAS KEINDONESIAAN

---

Teater periode layar yang mencakupi sejumlah pertunjukan teater rupa, yaitu *The Coffin is too Big for the Hole* (2000), *Luka* (2002), *War* (2004), *Zero* (2004), dan *Zetan* (2006) ditandai oleh munculnya sejumlah penerapan format estetika yang menjadi substansi dari tata pertunjukan teater periode layar, yaitu bentuk teater piktografik, konsep *space multiplication*, strategi replikasi idiom, penerapan estetika migrasi, dan tran-substansiasi identitas.

Teater Piktografik adalah model teater metaforik, yang struktur dan komposisi dramatnya terletak pada kekuatan simbol-simbol piktorial.

Medium untuk menjelmakan simbol-simbol piktorial itu adalah layar besar, sebagai pusat visualisasi konflik dan tempat berlangsungnya dinamika peristiwa. Bahasa piktografik diciptakan melalui kehadiran tanda-tanda verbal, fisikal, visual, piktorial dan aural. Dalam seluruh pertunjukan periode layar, bentuk teater piktografik ini menjadi desain dasar dan basis dari makrotanda.

Bahasa piktografik adalah jenis narasi teater yang melintasi batas-batas nalar dan format empirik. Piktografik adalah tulisan dalam misteri gambar, juga gambar yang mentransendensi keharafiahan tulisan. Kekuatan bahasa piktografik mewujudkan irama koreografik, melalui gerak isyarat arketip. Karena itu, teater periode layar sebagai “esei visual” tidak hanya membuka korespondensi antara teater dengan kenyataan, tetapi memantulkan kembali semua ingatan faktual dan intuitif dari realitas—yang rusak dan genting itu—menjadi wujud sugesti rupa dan lapisan ruang-ruang surealistik.

Sugesti rupa dan ruang-ruang surealistik itulah yang menjadi ruh dan penampakan *taksu* Teater Putu Wijaya. Untuk membaca tabir-tabir ini, penonton teater harus punya kesigapan optis dan disiplin *shaman*, sehingga teater “teror mental” dapat dibuka menjadi pengalaman intensif dan perseptif sekaligus.

*Space Multiplication* adalah konsep pemajemukan dan pemilahan kualitas-kualitas ruang, yang sumbernya berasal dari konvensi pertunjukan wayang (*wang*) Jawa. Dalam konvensi itu, ruang pertunjukan dapat dibedakan menjadi empat ruang kategoris, yaitu dunia metafisis, dunia magis, dunia *alus* dan dunia *wadag*. Dalam pertunjukan periode layar, Putu Wijaya menghapus wilayah dunia magis dan dunia *alus*, yaitu wilayah atau ruang yang menjadi representasi kehadiran guru/orang sakti, raja/pemimpin. Dengan meniadakan wilayah dunia magis dan dunia *alus*, maka terbukalah rongga hitam, yang mengantarai dunia metafisis dan dunia *wadag*.

Rongga hitam inilah tempat Putu Wijaya menciptakan peristiwa-peristiwa teror mental melalui visualisasi *chaotic picture*. *Chaotic-picture* berisi kompleksitas pertentangan antara ancaman dari dunia metafisis/magis yang menerobos langsung ke dunia *wadag*. Atau sebaliknya, berisi diskoneksi (keterputusan) wacana antara pikiran “orang biasa” dengan simbol-simbol arkaik dunia metafisis/magis, yang gagal dipahami, atau yang menimbulkan kontaminasi.

Strategi pemajemukan ruang (*space multiplication*) untuk memperlihatkan dan mengkomunikasikan berbagai lapisan citra-citra visual dan meneroboskan permainan logika subversif, selalu digunakan Putu Wijaya untuk membangun komposisi adegan, permainan *grouping*, penciptaan spektakel visual dan pengungkapan pemikiran antitesis.

Replikasi Idiom adalah proses *rejoint* atau menenun kembali idiom-idiom dalam struktur baru, untuk meningkatkan kualitas pemaknaannya. Replikasi adalah cara "menjawab kembali" (*to reply*) tujuan pemaknaan dan penguatan makna yang belum terlahirkan dan tertuntaskan pada konstruksi pertunjukan sebelumnya. Replikasi adalah strategi memuaikan makna tanda-tanda teatrikal dan menunjukkan hubungan intertekstualitas antar pertunjukan pada teater periode layar.

Dalam teater periode layar, replikasi idiom itu tampak seperti menyusun ulang elemen-elemen artistik lukisan atavisme Bali, yaitu peristiwa multi-fokus, permainan citra-citra surealistik, gambar yang multi-bingkai, irama dan *noises* sebagai struktur laten narasi serta penampakan figur figur distortif yang tidak bersifat antroposentrik tapi lebih atavistik.

Replikasi idiom juga dapat dipahami sebagai pencarian rahasia harmoni di tengah jalinan alur yang tidak linear. Putu Wijaya sedang menemukan tradisi internalnya, bahasa "Bali personal"-nya; sebuah "bali" yang tidak harafiah. Yang kemudian membedakan Putu Wijaya dengan seniman tradisi primordial adalah karena Putu menemukan "sublimasi Bali" dengan cara mentransendensi ungkapan-ungkapan stereotipnya. Replikasi adalah sebuah ekstraksi, sekaligus sebuah interogasi.

Estetika Migrasi adalah pencarian bentuk dan nilai pertunjukan, yang berkembang secara migratif. Proses migrasi ini meliputi aspek migrasi fisik, migrasi epistemik, migrasi estetik dan migrasi identitas. Migrasi fisik adalah perpindahan latar sosial seniman. Migrasi epistemik adalah pergeseran *world-view* nya. Migrasi estetik adalah tahap perpindahan model pengucapan seni. Migrasi identitas adalah bentuk prososual aktualisasi diri.

Estetika migrasi berkaitan dengan budaya migrasi, yang menjadi latar makro budaya, di mana seniman melakukan perpindahan ranah demi memperoleh posisi dan legitimasi dalam setiap habitus seni yang ditempatinya. Budaya migrasi bukan bentuk reguler dari pola kemajuan budaya dan kreativitas, tetapi lebih merupakan fenomena khas ketika

wilayah kreativitas seni dan kehidupan senimannya bersinggungan dengan sifat kekuasaan yang konsentris dan hierarkis. Fenomena migrasi dilatari jejak sentralisasi kekuasaan di satu sisi dan munculnya *euphoria* kebebasan di sisi lain, yang memunculkan kebutuhan kultural seniman untuk melakukan bentuk-bentuk kontestasi dan pengujian nilai dalam ruang makro kebudayaan yang masih memberikan kemungkinan untuk didefinisikan secara ekstensif dan kualitatif. Keindonesiaan adalah kondisi identitas budaya yang seperti itu.

Tran-substansiasi Identitas adalah proses penemuan identitas melalui migrasi dan reintegrasi. Tran-substansiasi adalah mengubah wujud budaya asal seniman melalui strategi replikasi, untuk menemukan kembali esensi sublimatif dari budaya asal tersebut. Pertunjukan teater periode layar adalah rangkaian dari kreasi sublimatif Putu Wijaya sebagai respon prosesual seniman untuk melahirkan idiom-idiom estetika personalnya.

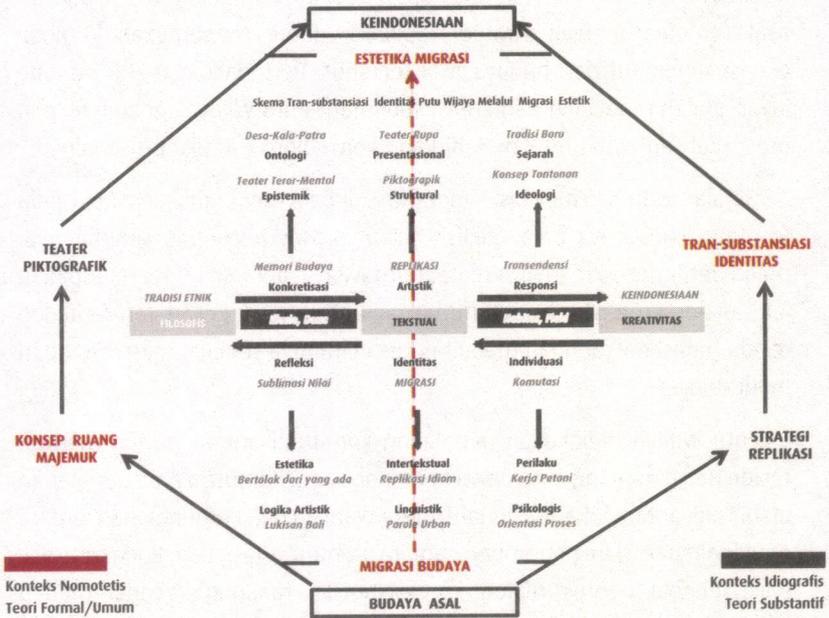
Gejala tran-substansiasi identitas juga menunjukkan pola-pola tertentu, khususnya pola "siklis" dalam proses *becoming* senimannya. Dalam fenomena kreativitas teater Putu Wijaya, pola 'siklis' itu merupakan jalur dialog ko-eksistensial Putu Wijaya antara jejak kesadaran terhadap residu tradisi Bali dengan mobilitas kesadarannya sebagai manusia urban Indonesia.

Putu Wijaya melakukan perjalanan komutatif antara ruang memori residu Bali dan ruang aktualisasi keindonesiaan. Komutasi atau perjalanan ulang-alik antara lokal-nasional, antara warisan dan kemungkinan, antara penyingkapan dan penemuan, antara reinterpretasi dan kongkretisasi, baik sebagai bentuk dialog ko-eksistensial maupun sebagai medan eksplorasi estetik adalah prosedur kebudayaan untuk mengisi identitas keIndonesiaan.

Indonesia adalah ruang kemungkinan. Ditinjau dari perspektif kebudayaan, Indonesia adalah ruang dialog lintas nilai bagi dari setiap tradisi sub-kultur yang membangunya, untuk mengisi identitas keIndonesiaan. Putu Wijaya adalah seniman yang telah menunjukkan bahwa migrasi adalah bagian dari proses untuk mengisi kemungkinan menjadi Indonesia. Karya-karya teater periode layar (2000-2006) adalah cermin dari salah satu tahap migrasi Putu Wijaya dengan mengajukan strategi sublimasi nilai dari residu tradisi Bali, untuk menghadirkan ciri keIndonesiaan melalui harmoni dan transformasi.

Rangkuman seluruh perjalanan Putu Wijaya menempuh tahap-tahap migrasi, yang meliputi migrasi fisik, migrasi epistemik, migrasi estetik, migrasi identitas, serta kaitannya dengan perkembangan sikap filosofis, makna tekstual karya teaternya, serta fungsi kreativitas teaternya sebagai salah satu bentuk prosedur untuk menetapkan ciri keindonesiaan, diperlihatkan dalam skema di bawah ini:

GAMBAR 72. Skema Estetika Migrasi Putu Wijaya sebagai Identitas Keindonesiaan



## SIMPULAN

---

### SINTESIS INTERPRETASI DAN TEMUAN TEORITIS

---

Teori selalu merupakan interpretasi atas sebuah fenomena dan bukan fenomena itu sendiri. Sebagai upaya interpretatif, teori dibentuk untuk menjadi perangkat dan alternatif akademik untuk mengidentifikasi nilai-nilai yang bisa dibaca dari sebuah fenomena. Bagan adalah salah satu bahasa analisis yang dapat menampilkan skematisasi hasil penelitian, tetapi rumusan skematik itu sekaligus berdampak pada simplifikasi penggambaran fenomenanya.

Pembacaan interpretatif yang demikian bukanlah pembacaan yang serba final dan konklusif, meski sebuah teori mengacu pada tujuan untuk menawarkan konklusi tertentu. Namun, konklusi teoritik tersebut harus diterima sebagai versi wacana, sebuah kerangka intelektual yang terbuka bagi evaluasi akademik berikutnya. Jadi, keketatan dan kerincian argumen yang membangun sebuah proposisi teori, tidak ditujukan untuk menyembunyikan “retakan” pembacaan atau menutupi potensi teori yang “meleset”. Keketatan dan kerincian analisis berfungsi untuk menunjukkan seberapa jauh kedalaman dan konsistensi argumen dapat dipertahankan dalam prosedur untuk menunjukkan satu versi kesimpulan.

Penelitian memang selalu memiliki dua wajah: pertama, sebagai karya akademik merupakan *otoritas teritori*; kedua, sebagai kerangka intelektual merupakan *proses deterritorialisasi*.

Penelitian “Teater Putu Wijaya Periode Layar: Analisis Migrasi Estetik” adalah tipe penelitian sinkronik. Penelitian sinkronik adalah pilihan *zooming* pada segmen kreativitas tertentu. Penelitian dimaksudkan untuk mencapai ketajaman, memperkaya detail uraian,

tetapi tidak dapat mencapai cakupan yang representatif bagi fenomena yang lebih luas. Di sisi lain, penelitian diakronik memiliki potensi untuk memberikan pemahaman komprehensif, ditinjau secara fenomenologis, historis dan sosiologis. Tetapi dalam penelitian diakronik, peran analisis yang detail dapat tersubordinasi oleh konsekuensi pemaparan dan koherensi deskriptifnya.

Penelitian ini melihat realitas teks pertunjukan teater periode layar sebagai kategori migratif. Artinya, penelitian berangkat dari hipotesis awal bahwa kreativitas teater periode layar memiliki hubungan sebab-akibat dengan proses migrasi yang dialami kreatornya. Migrasi tersebut melingkupi migrasi fisik, migrasi epistemik, migrasi estetis, dan migrasi identitas.

Dalam konteks ini, harus dibedakan antara kronologi berkarya dengan manifestasi kreativitas. "Kronologi" berkarya bersifat "perjalanan kumulatif" dapat diidentifikasi melalui deskripsi urutan, dan menunjukkan pilihan berkarya sebagai pilihan dalam konteks sosial dan manajerial.

"Kreativitas" karya lebih "bersifat maturatif": mencerminkan pematangan, pendalaman dan personalisasi gagasan-gagasan artistik. Karya seni sebagai manifestasi kreativitas lebih menunjukkan urgensi personal seniman, dan mengaitkan urgensi tersebut dalam konteks individuasi dan invensi.

Melihat kreativitas teater periode layar sebagai kategori migratif, artinya memahami makna kreativitas itu sebagai aktualisasi estetis yang dipengaruhi oleh tujuan migratif senimannya. Migrasi dapat dibedakan dengan biografi. Biografi adalah perjalanan partikular-sosial dalam konteks kronologi dan linearitas rangkaian aneka peristiwa. Migrasi adalah pergeseran paradigma kesadaran, yang menunjukkan perubahan makna atas pengalaman dan nilai-nilai. Migrasi tidak berupa pergeseran linear seperti perpanjangan garis lurus. Migrasi bisa mengambil strategi adaptatif, siklis atau retrospektif. Migrasi juga melibatkan pencarian yang bersifat afirmatif, eksperimentatif atau dekonstruktif.

Metode interdisiplin yang melibatkan sejumlah teori sebagai metode, prosedur analisis (semiotika, fenomenologi, sosiologi), dan dipertautkan dengan *grounded theory* sebagai teori pembingkai untuk pengembangan teori substantif sebagai temuan teoritis penelitian menjadi upaya untuk mengembangkan perluasan wilayah pembacaan teks pertunjukan, yaitu dari realitas manifes menuju penyingkapan makna laten-nya. Dari prosedur analisis tersebut telah dihasilkan sejumlah proposisi, yang kemudian menjadi dasar untuk merumuskan sejumlah teori substantif

yang berkaitan dengan teater periode layar.

Peneliti menyadari penggunaan sejumlah teori sebagai metode dan prosedur analisis telah diterapkan secara fungsional, sistematis, dan relasional, untuk menghasilkan sejumlah sintesis interpretasi. Namun demikian, penulis menyadari bahwa fungsi teori-teori tersebut diterapkan dalam batas-batas proporsional sesuai dengan asumsi-asumsi teoritisnya. Asumsi-asumsi teoritis tersebut sesungguhnya masih terbuka untuk dievaluasi secara kritis-eksploratif yang akan memungkinkan tersingkapnya tingkat interpretasi yang lebih reflektif-komprehensif.

Metode dan prosedur analisis dari teori semiotika teater Kowzan-Elam, dapat digali kemungkinan teoritiknya untuk menjadi analisa semiotika mikroskopik, dengan cara mengembangkan wacana internal dari disiplin semiotika, yaitu dari paradigma struktural ke arah paradigma post-struktural.

Metoda dan prosedur analisis dari teori fenomenologi Heideggerian, masih membuka perluasan analisis untuk menggali relasi antara wilayah ontik dan ontologis, atau melakukan pembacaan multi-relasi terhadap fenomena dari tingkat esensi menuju diferensi, dengan cara melibatkan lebih banyak pembacaan terhadap multi-subjek atau mengangkat suara majemuk dari dimensi *the other*.

Analisis sosiologis, yang melibatkan penggunaan teori habitus, arena/ranah dan modal simbolik, dalam konteks penelitian ini lebih ditekankan untuk menunjukkan pemetaan skematik terhadap posisi dan nilai sosio-kreativitas Putu Wijaya dan makna kreasi teater periode layar-nya. Sedangkan potensi analisis dari teori habitus, arena/ranah dan modal simbolik secara lebih eksploratif dapat melakukan pengujian terhadap peran ke-agen-an untuk melakukan strukturasi dan bukan hanya mengunci posisi subjek sebagai pemain pasif di dalam struktur yang tersedia.

Hal-hal yang disampaikan di atas merupakan kemungkinan yang menyediakan lebih banyak akses penelitian, untuk menghasilkan variasi teori dan interpretasi, serta membuka jalan bagi penelitian dengan variasi metodologi dan perluasan lingkup penelitian yang bersifat lintas disiplin dan lintas budaya. Penelitian ini merupakan mata-rantai yang belum selesai dan menempatkan dirinya sebagai bagian dari proses penelitian selanjutnya.

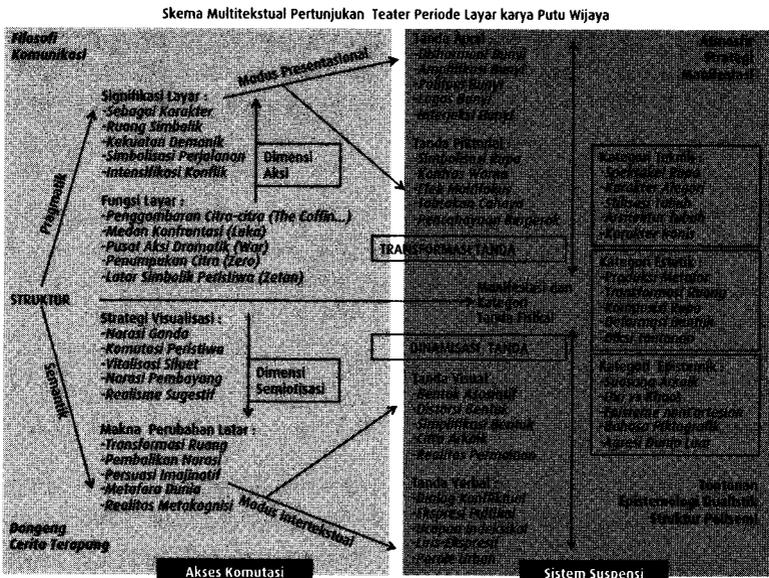
Sebagai refleksi terhadap upaya analisis tekstual-filosofis-kreativitas yang menjadi fokus penelitian, berikut ini merupakan gambaran dari sintesis interpretasi semiotik terhadap teater periode layar:

1. Dalam realitas tekstual pertunjukan Teater Periode Layar (TPL), secara teknik, layar berfungsi untuk penggambaran citra-citra, medan konfrontasi, pusat aksi dramatik, penumpukan citra, dan latar simbolik peristiwa.
2. Secara semiotik, signifikasi atas layar dalam pertunjukan TPL menunjukkan sejumlah makna layar meliputi: sebagai karakter, ruang simbolik, kekuatan demonik, simbolisasi perjalanan, dan intensifikasi konflik.
3. Terdapat hubungan prosedural yang bersifat asosiatif antara fungsi layar dan signifikasi layar. Hubungan prosedural tersebut menunjukkan sistem transformabilitas tanda dalam TPL. Sistem Transformabilitas Tanda dalam TPL adalah sistem suspensi. Suspensi adalah cara meningkatkan efek pejal makna tanda dan hubungan komutatif antar tanda dari tingkat konotasi tanda menuju tahap metabahasa tanda.
4. Strategi visualisasi dalam TPL mengarahkan makna kode-kode artistik pertunjukan, dengan menerapkan strategi narasi ganda, komutasi peristiwa, vitalisasi siluet, narasi pembayang, dan realisme sugestif.
5. Strategi visualisasi dalam TPL secara semantik mengungkapkan makna perubahan latar/ruang, yang implikasi maknanya mengarah pada tujuan untuk memperlihatkan: transformasi ruang, pembalikan narasi, persuasi imajinatif, metafora dunia, dan realitas meta-kognisi.
6. Terdapat hubungan semantik yang bersifat komutatif antara strategi visualisasi dan makna perubahan latar/ruang, yang menjadi tujuan komunikasi tanda dalam TPL. Tujuan komunikasi tanda dalam TPL adalah menciptakan dua akses persepsi secara ulang-alik, antara persepsi kognitif (akali) dan persepsi metakognitif (intuisi).
7. Presentasi tanda Aural (Musik/Bunyi/Efek) dalam TPL menunjukkan sejumlah kecenderungan penggunaan bahasa aural sebagai disharmoni bunyi, amplifikasi bunyi, polifoni bunyi, *logos* bunyi, dan interjeksi bunyi.
8. Presentasi tanda Piktorial (Layar/Cahaya) dalam TPL merupakan eksplorasi bahasa arsitektural pertunjukan, meliputi fungsi untuk simbolisasi rupa, kontras warna, efek multi-fokus, tabrakan cahaya, dan pencahayaan bergerak.
9. Komposisi intertekstual tanda Visual (Rias/Busana/Rupa) dalam TPL memunculkan sejumlah makna sebagai bentuk asosiatif, distorsi bentuk, simplifikasi bentuk, citra arkaik, dan realitas permainan.
10. Relasi intertekstual tanda Verbal (Kata/Dialog) dalam TPL menunjukkan makna dramatisasi ekspresi verbal sebagai dialog konflikktual, ekspresi puitikal, ucapan indeksikal, ungkapan liris-ekspresif dan gaya *parole-urban*.

11. Manifestasi tanda Fisikal (Ekspresi Aktor/Props) dalam TPL menunjukkan pengembangan ekspresi dalam tiga kategori, yaitu teknik, estetik, dan epistemik. Tanda Fisikal sebagai kategori teknik merupakan realisasi dari spektakel rupa, karakter alegori, stilisasi tubuh, arsitektur tubuh dan karakter ironis. Tanda Fisikal sebagai kategori estetik merupakan simbolisasi untuk produksi metafor, transformasi ruang, komposisi rupa, deformasi bentuk dan diksi tontonan. Tanda Fisikal sebagai kategori epistemik merupakan konsep dramaturgis TPL untuk menunjukkan suasana arkaik, Diri vs *chaos*, episteme nonCartesian, bahasa piktografik dan agresi dunia luar.

Berikut ini adalah skema multi-tekstual teater periode layar, yang mendasari sintesis interpretasi yang telah dikemukakan di atas:

GAMBAR 73. Skema Multi-tekstual Teater Periode Layar



Seperti telah dikemukakan pada bab pendahuluan, penelitian ini menggunakan metoda *grounded theory* sebagai teori pembeding. *Grounded theory* mengharuskan peneliti melakukan interpretasi teoritis. Peneliti adalah peneliti interpretatif. Teori yang dibangun merupakan interpretasi yang berasal dari perspektif semiotik-fenomenologis-sosiologis, sehingga bersifat inklusif. Teori yang dibangun di-*grounded*-kan pada fenomena yang sedang diteliti, yaitu fenomena teater periode layar sebagai bentuk migrasi estetika. Hal ini sesuai dengan tujuan *grounded theory* yaitu menuju pada pengembangan teori substantif. Teori substantif berbasis pada wilayah substantif tertentu. Teori substantif

menjadi titik tolak bagi perkembangan teori grounded formal atau teori umum. Temuan teoritis dalam penelitian ini cakupannya terbatas pada pengembangan teori substantif.

Berikut ini adalah sejumlah temuan teoritis penelitian, yang dibangun sebagai korelasi konsep-konsep dari tiga pilar analisis semiotika-fenomenologi dan sosiologi tersebut.

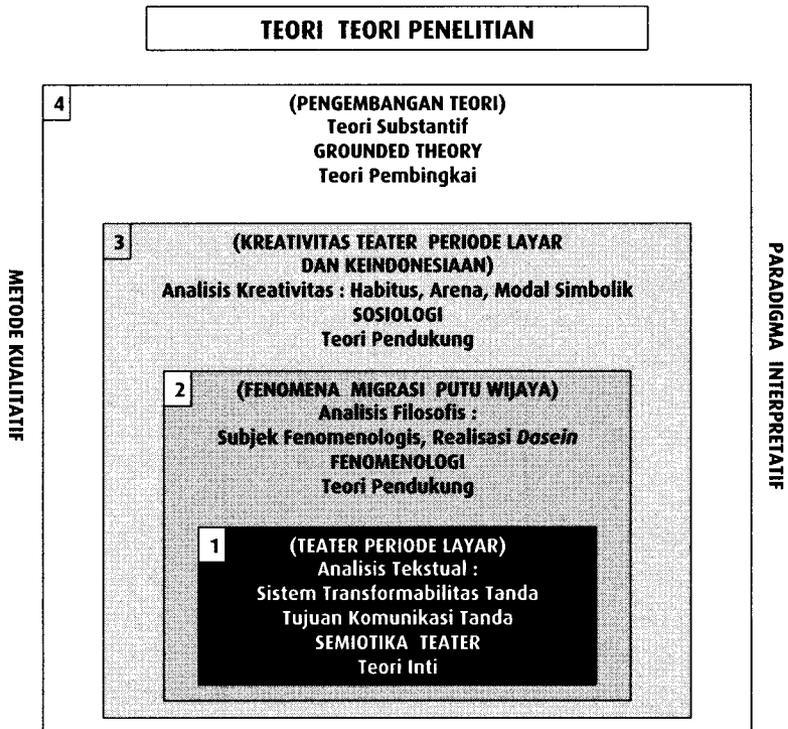
1. Fungsi Layar dalam TPL, ditinjau dari perspektif fenomenologis merupakan ekspresi tradisi baru (ruang, gerak, bunyi, ekspresi, spiritualitas) secara filosofis merupakan sikap untuk melawan monoton, secara sosiologis merupakan upaya reinterpretasi atas jiwa pertunjukan tradisi dan secara teoritis ditafsirkan oleh peneliti sebagai strategi “replikasi idiom”.
2. Signifikasi Layar dalam TPL, dalam perspektif fenomenologis merupakan refleksi atas ontologi *desa-kala-patra* secara filosofis merupakan penerapan dari epistemologi dualistik, secara sosiologis merupakan hasil kreativitas dari bentuk teater metaforik, dan secara teoritis ditafsirkan oleh peneliti sebagai manifestasi “teater piktografik”.
3. Strategi visualisasi dalam TPL, dilihat secara fenomenologis merupakan wacana utama (doxa) yang diperjuangkan Putu Wijaya sebagai pilihan peran dalam *habitus* teater modern Indonesia, untuk menerapkan konsep *teater teror mental*. Strategi visualisasi TPL secara sosiologis merupakan kreativitas logika subversif, dan secara teoritis ditafsirkan oleh peneliti merupakan model penggunaan panggung sebagai “ruang majemuk”.
4. Makna perubahan latar/ruang dalam TPL, secara filosofis merupakan revitalisasi konsep tontonan, secara sosiologis merupakan penggunaan modal dramaturgis Putu Wijaya dalam meraih posisi di *Arena* teater modern Indonesia, untuk merealisasikan cerita terapung, dan secara teoritis ditafsirkan oleh peneliti sebagai ciri dari “estetika migrasi”.
5. Tanda Aural dalam TPL merupakan bahasa dasar teater rupa, yang mengubah gagasan teater dramatik (teks) menjadi teater piktografik (gambar). Secara filosofis, tanda Aural dalam TPL merupakan manifestasi teater sandi, dan secara sosiologis menjadi kode artistik pertunjukan sebagai alat keseimbangan antara atmosfer pertunjukan yang bersifat sekular dan sakral.
6. Tanda Piktorial dalam TPL, secara fenomenologis adalah revitalisasi *logos* artistik lukisan Bali, secara sosiologis menjadi strategi dramaturgi dari bentuk teater metaforik, untuk menampung ruang ekstensif pertunjukan antara wilayah real dan wilayah meta-fisik.
7. Tanda Visual dalam TPL secara filosofis merupakan invensi estetika

“bertolak dari yang ada” secara sosiologis menjadi strategi presentasi dan komunikasi tontonan, yang secara lentur bisa bergerak dari fungsi hiburan ke kontemplasi spiritual, atau dari suasana drama ke sensasi spektakel.

8. Tanda Verbal dalam TPL, secara fenomenologis adalah adopsi dari ekspresi *parole* urban, secara sosiologis merupakan migrasi dari diksi teater dramatik menjadi diksi teater metaforik. Diksi teater metaforik melebur batas akal dan insting atau antara bahasa sebagai entitas psike dan bahasa sebagai permainan estetik.
9. Tanda Fisikal dalam TPL, secara teknik merupakan realisasi filosofis dari format dongeng; secara estetik merupakan adopsi spirit Bali tradisional; secara epistemik adalah invensi absurditas tradisional. Integrasi teknik, estetik, epistemik dalam TPL secara teoritis ditafsirkan peneliti sebagai gejala “tran-substansiasi identitas”.

Berikut ini adalah skema diagram “matrik kondisional” yang menjadi dasar peneliti untuk menunjukkan konsekuensi-konsekuensi yang di-grounded-kan menjadi sejumlah temuan teoritis penelitian, seperti telah dikemukakan di atas.

GAMBAR 74. Skema Diagram “Matrik Kondisional”



---

## SIMPULAN BERDASARKAN TEORI ANALISIS

---

1. Berdasarkan teori semiotika teater Kowzan-Elam, analisis tekstual terhadap teater periode layar menyimpulkan:
  - 1.1 Sistem Transformabilitas Tanda dalam teater periode layar adalah sistem suspensi Fungsi Layar menuju Signifikasi Layar. Suspensi adalah cara meningkatkan efek pejal dari tingkat konotasi tanda (teknik/fungsi layar) menuju tahap metabahasa tanda (estetik/signifikasi layar).
  - 1.2 Tujuan Komunikasi Tanda dalam teater periode layar adalah menunjukkan Strategi Visualisasi untuk menggali Makna Perubahan Ruang dengan Teknik Komutasi. Komutasi adalah cara menciptakan dua akses persepsi secara ulang-alik, antara persepsi kognitif (akali) dan persepsi metakognitif (intuisi).
2. Berdasarkan teori Subjek Fenomenologis dan teori *Dasein* dari fenomenologi Heideggerian, analisis filosofis terhadap teater periode layar menyimpulkan:
  - 2.1 Pertunjukan teater periode layar dari “kategori teknik” merupakan realisasi filosofis dari format dongeng. Format dongeng mampu menyajikan realitas fantasi, pemberontakan visual, tetapi tetap berada dalam tujuan moral menjaga harmoni.
  - 2.2 Pertunjukan teater periode layar dari “kategori estetika” secara filosofis merupakan reinkarnasi episteme dan bentuk koeksistensi estetika dari spirit Bali tradisional. Spirit Bali tradisional itu memberi ciri meleburnya batas imajinasi dan kenyataan, visualisasi tanpa pespektif, adegan multi-fokus, dan anakronisme peristiwa.
  - 2.3 Pertunjukan teater periode layar dari “kategori epistemik” secara filosofis adalah invensi dari absurditas tradisional. Absurditas tradisional adalah cara bekerja bertolak dari yang ada, optimasi atas keterbatasan, diperluas dengan melibatkan kekuatan naluri untuk mengubah yang tidak mungkin menjadi mungkin.
3. Berdasarkan teori Habitus, teori Arena dan teori Modal Simbolik dari Pierre Bourdieu, analisis kreativitas teater periode layar dalam konteks keindonesiaan menyimpulkan:
  - 3.1 Posisi teater periode layar dalam *habitus* teater modern Indonesia, sesuai doxa utama dalam *habitus* teater modern Indonesia, adalah melakukan kategori-kategori pemaknaan baru terhadap warisan bentuk dan jiwa teater tradisional/rakyat. Dalam perspektif sosio-

keaktivitas, teater periode layar adalah bentuk reinterpretasi tradisi melalui jalur jiwa/spirit tradisi.

- 3.2 Posisi kreativitas teater periode layar memperlihatkan situasi persinggungan lintas pengaruh, yang terjadi dalam Arena teater modern Indonesia. Teater periode layar adalah pertemuan dari tiga irisan, yaitu: tradisi baru, teater politik dan teater metaforik.
- 3.3 Teater periode layar adalah refleksi dari modal kognitif (*values*) yaitu orientasi proses, modal teknis (*dramaturgy*) yaitu teater sebagai “esai visual” dan modal spiritual (*ethos*), yaitu berkesenian sebagai *dharma*.
4. Cara untuk melihat dan menilai fenomena kreativitas teater periode layar dalam konteks penegasan ciri keindonesiaan, mengembangkan sejumlah teori. Teori-teori tersebut adalah: Teori Replikasi Idiom, Teori Ruang Majemuk, Teori Teater Piktografik, Teori Estetika Migrasi, dan Teori Tran-substansiasi Identitas.

---

#### SIMPULAN BERDASARKAN TEORISASI SECARA GROUNDED

---

Penggunaan *Grounded Theory* sebagai teori pembingkai, selanjutnya menjadi dasar untuk menjelaskan sejumlah konsekuensi yang ditarik dari fenomena teater periode layar, dalam kaitannya sebagai manifestasi dari proses migrasi fisik, migrasi epistemik, migrasi estetis dan migrasi identitas. Konsekuensi-konsekuensi tersebut merupakan konstruksi teori substantif “Estetika Migrasi”.

Teori adalah “keterkaitan masuk akal” di antara konsep-konsep dan serangkaian konsep. Konseptualisasi teoritis berkonsentrasi pada “pola” aksi, interaksi dan proses. Proses adalah resiprositas antara aksi dan interaksi yang terjadi dalam rentang perubahan. Teori adalah konsekuensi yang ditarik dari kondisi-kondisi. Jika kondisi sama, konsekuensi pun akan serupa pula. Berikut ini adalah sejumlah pernyataan proposisional peneliti, berdasarkan hubungan sebab-akibat yang bisa dikemukakan sebagai dialektika antara proses migrasi-kreasi-teorisisasi:

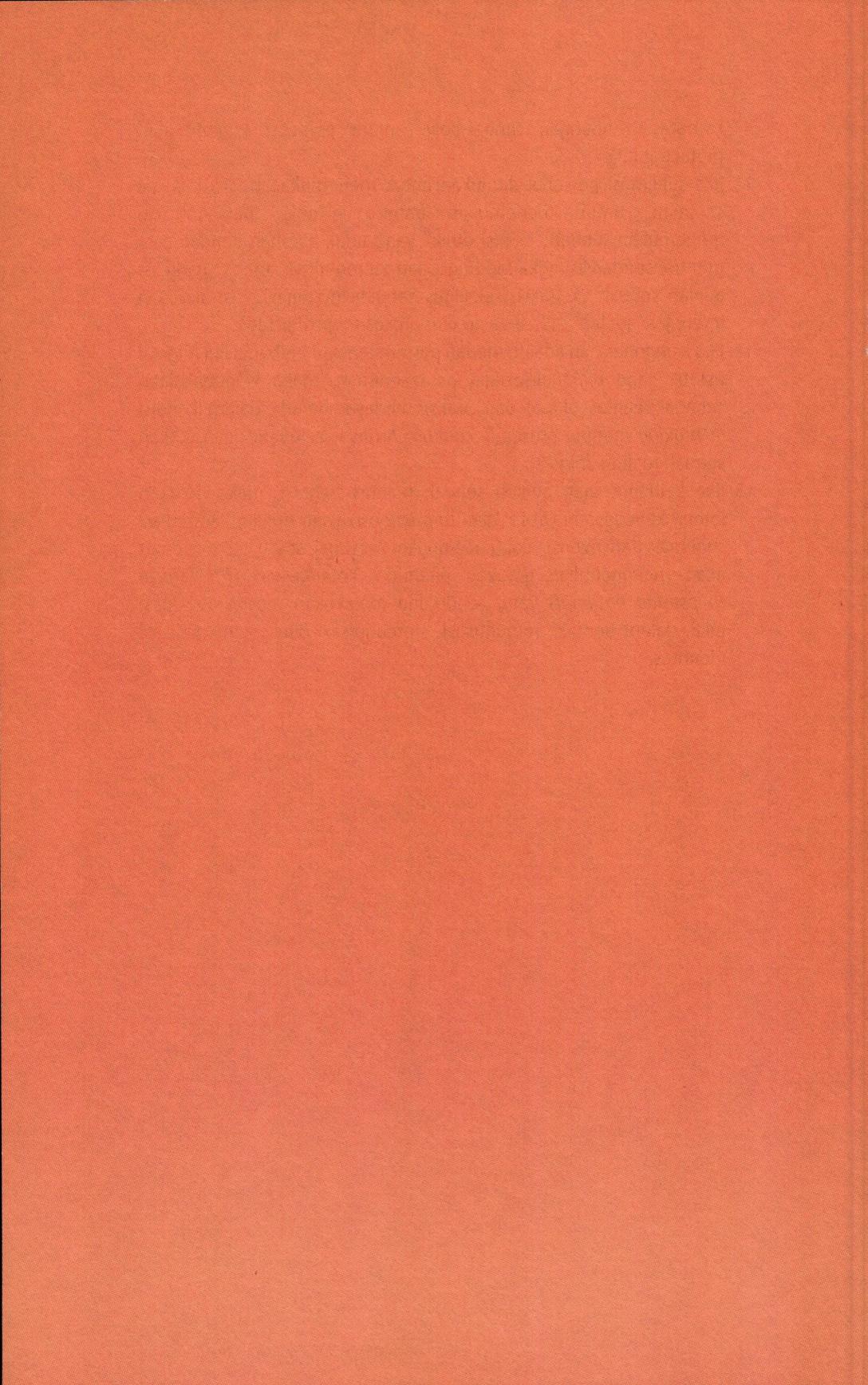
1. Jika tujuan ideasional seniman untuk melakukan migrasi estetis adalah menempatkan posisi kreasinya dalam latar baru keindonesiaan, maka migrasi estetis itu sekaligus berarti migrasi budaya.
2. Jika migrasi budaya itu menghasilkan identitas estetis sebagai ciri tekstual karya, dan identitas estetis itu mencerminkan refleksi filosofis dari nilai-nilai tradisi etnikinya, maka hubungan identitas estetis dan refleksi filosofis itu akan menunjukkan tujuan individuasi seniman

dalam *ranah* keindonesiaan.

3. Jika budaya asal seniman memberi akar kesadaran yang kuat pada nilai-nilai mental (*jiwa*) tradisi, maka jiwa tradisi itu akan mengalami proses sublimasi nilai pada tingkat personal, untuk menjadi basis kesadaran baru dalam latar keindonesiaan.
4. Jika migrasi budaya digunakan sebagai strategi berkarya dari budaya etnik menuju ranah keindonesiaan, maka proses migrasi itu akan melibatkan migrasi epistemik dan migrasi estetik. Migrasi epistemik adalah pergeseran *world-view* seniman. Migrasi estetik adalah tahap perpindahan model pengucapan seninya.
5. Jika migrasi epistemik dicerminkan secara konsisten dalam migrasi estetikanya, maka realisasi kreativitas akan menunjukkan migrasi identitas seniman sebagai bentuk prosesual aktualisasi diri.
6. Migrasi epistemik yang dilakukan Putu Wijaya adalah melakukan sublimasi terhadap nilai-nilai inspiratif budaya asal, meliputi nilai ontologis (*desa-kala-patra*); nilai epistemologis (*rwa bhineda, puyung maisi, ana tan ana*); nilai kosmologis (*tri hita karana, bhuwana alit-bhuwana ageng*); nilai etis (*nempahang raga, menyame braya*, mitologi *Calonarang*, hak *tawan karang*) dan nilai estetis (lukisan Bali tradisional, *bebagrigan*).
7. Jika migrasi epistemik sebagai upaya mengambil sari atau esensi reflektif dari nilai-nilai budaya asal menjadi nilai eksistensial-kultural seniman, maka migrasi epistemik tersebut merupakan bentuk tran-substansiasi identitas; sebuah restrukturasi kesadaran eksistensial-kultural seniman untuk menentukan posisi dalam *habitus* keindonesiaan.
8. Kreasi Teater Periode Layar, ditinjau dari konteks migrasi epistemik Putu Wijaya, adalah wujud dari strategi replikasi idiom. "Replikasi Idiom" adalah proses *rejoinder* atau menenun kembali idiom-idiom dalam struktur baru fungsi tanda dan perubahan fenomenologi tanda.
9. Estetika Migrasi Teater Periode Layar dicirikan oleh model presentasi teater visual, dengan menonjolkan peristiwa multi-fokus, permainan citra-citra surealistik, gambar yang multi-bingkai, amplifikasi dan polifoni bunyi sebagai struktur laten narasi meditatif, serta penampakan figur figur distortif yang tidak bersifat antroposentrik tapi lebih atavistik.
10. Dalam teater periode layar, wujud estetik replikasi idiom itu dapat dipahami sebagai bentuk koeksistensi-estetik dari sublimasi personal atas nilai-nilai budaya asal Bali, yaitu cara menyuguhkan bahasa "piktografik" teater dan konsep "ruang majemuk", melalui sistem suspensi tanda (efek pejal dari konotasi ke metabahasa) dan akses

komutasi (hubungan timbal-balik antara persepsi kognitif dan metakognitif).

11. Jika sublimasi personal ditujukan untuk menemukan tradisi internal seniman, untuk menemukan bahasa estetika personal<sup>nya</sup>; menemukan sebuah “esensi etnik” yang tidak harafiah dengan cara mentransendensi ungkapan-ungkapan stereotipnya, maka replikasi adalah sebuah ekstraksi, sekaligus sebuah interogasi. Ekstraksi dan interogasi adalah esensi dasar dari proses migrasi estetik.
12. Jika keindonesiaan adalah medan pertemuan dari berbagai lini migrasi estetik yang diaktualisasikan para seniman, maka keindonesiaan sebagai realitas aktual dan praksis budaya, berada dalam kondisi *in making* menuju proses *becoming*. Artinya, keindonesiaan adalah sebuah realitas migrasi.
13. Jika keindonesiaan adalah sebuah realitas migrasi, maka gerakan lateral kebudayaan (*from local to postlocal*) yang melibatkan proses sublimasi dan invensi nilai (pada tingkat personal, sosial, institusional) akan menggantikan gerakan piramidal kebudayaan (*from local to pseudo national*) yang cenderung melakukan proses devaluasi nilai, dalam bentuk romantisasi, stereotipisasi dan seremonialisasi identitas.



## EPILOG

Penelitian ini telah menerapkan sebuah model analisis untuk membaca keterhubungan antara tiga konteks utama dalam proses kreativitas seorang seniman teater. Tiga konteks utama dalam proses kreativitas itu adalah tekstual pertunjukan, makna filosofis pertunjukan, dan tujuan kreativitas.

Untuk dapat memahami saling keterhubungan itu, penulis telah menggunakan sejumlah teori. Teori-teori tersebut meliputi teori semiotika teater Kowzan-Elam (Sintaksis Tanda-Komunikasi Tanda), teori fenomenologi Heideggerian (Subjek-*Dasein*) dan teori sosiologi Bourdieu (*Habitus-Arena-Modal Simbolik*).

Hasil penelitian telah menunjukkan perluasan cara pemahaman terhadap kesalingterhubungan antara subjek-seniman, makna karya-karyanya serta posisi karya itu dalam sejarah. Hal demikian menunjukkan bahwa penggunaan teori yang relevan dan memadai, dapat memberi kemampuan pada eksplorasi analisis dan konstruksi teoritik, yang dapat dihasilkan oleh peneliti.

Meski demikian, penelitian terhadap karya-karya teater periode layar ini masih bersifat sinkronik, sementara pendekatan analisisnya masih berorientasi pada pendekatan *idiografis*. Untuk itu, kehandalan sebuah struktur teori atau model triangulasi teori, masih harus diuji pada tingkat penelitian yang lebih luas. Tingkat penelitian yang lebih luas itu tentunya berdasarkan sampel yang lebih representatif secara historis, menggunakan pendekatan diakronik, untuk dapat menerapkan pendekatan dan menarik kesimpulan secara *nomotetis*.

Dalam konteks ini, penulis menyarankan pentingnya dilakukan studi teori secara khas dan terstruktur dalam konteks penelitian budaya, agar wilayah kajian ini dapat membangun tradisi akademik yang lebih spesifik dan progresif, dengan memanfaatkan perkembangan ilmu-ilmu budaya yang saat ini berkembang. Hal demikian sangat penting dilakukan di tingkat institusi akademik, agar penelitian dalam konteks kajian budaya tidak dihadapkan pada situasi simplifikasi atau improvisasi teori.

Hasil yang ditawarkan oleh penelitian ini diharapkan dapat membuka dialog dan pengembangan wacana seni, khususnya wacana seni pertunjukan di Indonesia. Akhirnya penulis berharap, penelitian ini bisa bermanfaat untuk bidang kajian budaya, dunia seni pertunjukan, khususnya dalam pengembangan studi teater modern di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adian, Donny Gahral. 2010. *Pengantar Fenomenologi*. Depok: Penerbit Koekoesan.
- Allen, Graham. 2000. *Intertextuality*. USA and Canada: Routledge.
- Aston, Elaine & Savona. 1994. *Theatre as Sign System, A Semiotic of Text and Performance*. USA and Canada: Routledge.
- Barker, Chris. 2000. *Cultural Studies, Theory and Practice*. London: SAGE Publication.
- Barthes, Roland. 2012. *Elemen-elemen Semiotika*. Kahfie Nazaruddin, penerj. Yogyakarta: Jalasutra.
- Berger, Arthur Asa. 2010. *Pengantar Semiotika*. M. Dwi Marianto, penerj. Yogyakarta: Penerbit Tiara Wacana.
- Benedetto, Stephen Di. 2010. *The Provocation of the Senses in Contemporary Theatre*. New York: Routledge.
- Boden, Margaret. 2009. Creativity: How Does It Work ? Dalam Krausz, Michael, Dutton, Denis, Bardsley, Karen. *"The Idea of Creativity"*. Leiden-Boston: Brill.
- Bordieu, Pierre. 2010. *Arena Produksi Kultural*. Yudi Santosa, penerj. Bantul: Kreasi Wacana
- \_\_\_\_\_, Pierre. 2011. *Choses Dites, Uraian & Pemikiran*. Ninik Rochani Sjams, penerj. Bantul: Kreasi Wacana.
- \_\_\_\_\_, Pierre. 1992. *The Rules of Art*. Translated by S Emanuel. Oxford: Polity Press, 1996a
- \_\_\_\_\_, Pierre. 1990a. *In Other Words: Essay toward a reflexive sociology*. Stanford: Stanford University Press.
- \_\_\_\_\_, Pierre dan J.C. Passeron. 2000. *Reproduction in Education, Society and Culture*. Translated by Richard Nice. London: Sage, [1970].
- \_\_\_\_\_, Pierre. 1990b. *The Logic of Practice*. Stanford: Stanford University Press.
- Brockelman, Thomas P. 2001. *The Fame and the Mirror, On Collage and the Postmodern*. Illinois: Northwestern University Press.
- Caseaux, Clive. 2000. *The Continental Aesthetics Readers*. USA and Canada: Routledge.
- Casey, Edward S. 1997. *The Fate of Place, A Philosophical History*. California: University of California Press.
- Cobley, Paul, ed. 2010. *The Routledge Companion to Semiotics*. USA and Canada: Routledge.
- Courtney, Richard. 1990. *Drama and Intelligence, A Cognitive Theory*. Canada: McGill-

Queen's University Press.

- Cilliers, Paul. 2002. *Complexity and Modernism*. USA and Canada: Routledge.
- Creswell, John W. 2007. *Qualitative Inquiry & Research Design Choosing Among Five Approaches*. United Kingdom: Sage Publication, Inc.
- Crowther, Paul. 1993. *Critical Aesthetics and Postmodernism*. New York: Oxford University Press.
- Crozier, W. Ray & Chapman, ed. *Cognitive Process in the Perception of Art*. Amsterdam and New York: Elsevier Science Publisher B.V., Elsevier Science Publishing Company, Inc.
- Denzim, Norman K & Lincoln. 2009. *Handbook of Qualitative Research*. Dariyatno, Badrus Samsul Fata, Abi, John Rinaldi, penerj. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dinkgrafe, Daniel Meyer. 2005. *Theatre and Consciousness, Explanatory Scope and Future Potential*. Bristol, UK: Intellect Books.
- Dubet, Francois, ed. 2008. 'Migration' in William Outhwhite. *Ensiklopedi Pemikiran Sosial Modern (The Blackwell Dictionary of Modern Social Thoughts)*. Tri Wibowo B.S. penerj. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Durrant, Sam & Lord, ed. 2007. *Essay in Migratory Aesthetics*. Amsterdam-New York: Rodopi B.V.
- Eagleton, Terry. 1991. *Ideology, An Introduction*. New York: Verso
- Eco, Umberto. 2009. *Teori Semiotika*. Inyik Ridwan Muzir, penerj. Bantul: Kreasi Wacana.
- Edkins, Jenny & Williams, ed. 2009. *Teori Teori Kritis*. Teguh Wahyu Utomo, penerj. Yogyakarta-Surabaya: Pustaka Baca.
- Edkins, Jenny dan Nick Vaughan-Williams, ed. 2009. *Critical Theories and International Relations*. Abingdon: Routledge.
- Elam, Keir. 2002. *The Semiotic of Theatre and Drama*. USA and Canada: Methuen & Co.
- Eliade, Mircea. 2002. *The Myth of External Return or, Cosmos and History*. New Jersey: Princeton University Press.
- Elkins, James, ed. 2008. *The State of Art Criticism*. New York-UK: Routledge.
- Fortier, Mark. 2002. *Theory/Theatre*. London, USA, Canada: Routledge.
- Fuhrer, Urs. 2004. *Cultivating Minds, Identity as Meaning-Making Practice*. USA and Canada: Routledge.
- Gaut, Berys & Lopes. 2005. *The Routledge Companion to Aesthetics*. London and New York: Routledge.
- Gee, James Paul. 2011. *An Introduction to Discourse Analysis, Theory and Method*, Third Edition. USA and Canada: Routledge.
- \_\_\_\_\_, James Paul. 2011. *How to Do Discourse Analysis, A Tool Kit*. USA and Canada: Routledge.
- Glendinning, Simon. 2007. *In the Name of Phenomenology*. New York: Routledge.
- Grabes, Herbert. 2008. *Making Strange, Beauty, Sublimity, and the (Post)Modern 'Third Aesthetics'*. Amsterdam-New York: Rodopi.
- Grenfell, Michael & Cheryl Hardy. 2007. *Art Rules: Pierre Bourdieu and Visual Arts*. New York USA: BERG.
- Harrop, John. 1992. *Acting*. London and New York: Routledge.
- Harker, Richard, ed. 1990. *(Habitus x Modal) + Ranah = Praktik*, Pipit Maizier, penerj. Yogyakarta-Bandung: Jalsutra.
- Hatoyo, Budiman S. 1995. Wawancara dengan Putu Wijaya, "Mengarang itu Berjuang", dalam majalah Berita Buku, Thn.VII, Oktober-November, No. 54.**

- Hecht, Heiko, ed. 2003. *Looking into Pictures*. United State of America: Massachusetts Institut of Technology.
- Herman, Vimala. 1995. *Dramatic Discourse*. USA and Canada: Routledge.
- Hoed, Benny H. 2011. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.
- Jackson, Peter. 2010. 'Teori Teori Kritis' (*Critical Theorists and International Relation*), dalam Jenny Edkins and Nick Vaughan-Williams, ed. Teguh Wahyu Utomo, penerj., *Pierre Bourdieu*. Yogyakarta: BACA.
- Jacquette, Dale. 2002. *Ontology*, Chesham. UK: Acumen Publishing Limited.
- Jenkins, Richard. 2004. *Membaca Pikiran Pierre Bourdieu*. Nurhadi, penerj. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Kaufman, James C., ed. 2010. *The Cambridge Handbook of Creativity*. USA: Cambridge University Press.
- Kleden, Ignas. 2004. *Sastra Indonesia dalam Enam Pertanyaan*. Jakarta: Grafiti Press.
- Kresna, Sigit B. 2001. *Putu Wijaya Sang Teroris Mental, dan Pertanggungjawaban Proses Kreatifnya*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- L'Abate, Luciano, ed. 2012. *Paradigms in Theory Construction*. Atlanta, USA: Springer Science and Business Media.
- Lehmann, Hans-Thies. 2006. *Postdramatic Theatre*. USA and Canada: Routledge.
- van Leeuwen, Theo & Jewitt, ed. 2008. *Handbook of Visual Analysis*. London, California, India, Singapore: SAGE.
- Vickers, Adrian. 2012. *Bali Tempo Doeloe*. Tim Komunitas Bambu, penerj. Depok: Komunitas Bambu.
- Levinson, Jerrold. 2006. *Contemplating Art, Essay in Aesthetics*. New York: Oxford University Press.
- Livingstone, Paisley. 2007. *Art and Intention, A Philosophical Study*. New York: Clarendon Press Oxford.
- Lopes, Dominic. 2004. *Understanding Pictures*. New York: Oxford University Press.
- Louitts, Barbara E. 2007. *Making the Implicit Explicit*. Canada: Stylus Publishing, LLC.
- Malna, Afrizal. 2010. *Perjalanan Teater Kedua: Antologi Tubuh dan Kata*. Yogyakarta: iCAN (Indonesia Contemporary Art Network)
- de Marinis, Marco. 1993. *The Semiotics of Performance*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Martin, Bronwen & Ringham. 2000. *Dictionary of Semiotics*. New York: Casell.
- van Maanen. 2009. *How to study Art Worlds*. Netherlands: Amsterdam University Press.
- McFee, Graham. 2011. *Artistic Judgement: A Frame Work for Philosophical Aesthetics*. London-New York: Springer.
- Meusburger, Peter & Funke, Wunder, ed. 2009. *Milieus of Creativity, An Interdisciplinary Approach to Spatiality of Creativity*. Germany: Springer.
- Muller, Cornelia. 2008. *Metaphors Dead and Alive, Sleeping and Waking*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Oddey, Allison & White, ed. *The Potential of Space*. USA, UK: Intellect Books.
- Outwaite, William. 2008. *Ensiklopedi Pemikiran Sosial Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Parry, Joseph D., ed. 2011. *Art and Phenomenology*. USA and Canada: Routledge.
- Paltridge, Brian & Starfield. 2007. *Thesis and Dissertation, Writing in Second Language*. London and New York: Routledge.

- Pickering, Michael, ed. 2008. *Research Methods for Cultural Studies*. Edinburgh, Great Britain: Edinburgh University Press Ltd.
- Piliang, Yasraf Amir. 2008. *Multiplisitas dan Diferensi*. Bandung, Yogyakarta: Jelasutra.
- \_\_\_\_\_, Yasraf Amir. 2012. *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung: Matahari.
- Pope, Rob. 2005. *Creativity, Theory, History, Practice*. London and New York: Routledge.
- Potter, Nicole, ed. 2002. *Movement for Actors*. Canada: Allworth Press.
- Puchner, Martin. 2010. *The Drama of Ideas, Platonic Provocations in Theatre and Philosophy*. New York: Oxford University Press.
- Putra, I Nyoman Darma, I Gde Pitana, ed. 2011. *Bali dalam Proses Pembentukan Karakter Bangsa*. Denpasar, Bali: Pustaka Larasan.
- Prihatmi, Th Rahayu. 2001. *Karya-karya Putu Wijaya, Perjalanan Pencarian Diri*. Jakarta: Grasindo.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Ilmu Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rendra. 1982. *Mempertimbangkan Tradisi*. Jakarta: Pustaka Gramedia
- Runco, Mark A. & Pritzker, ed. 1999. *Encyclopedia of Creativity*. USA: Academic Press.
- \_\_\_\_\_, Mark A. 2007. *Creativity, Theories and Themes: Research, Development and Practice*. USA: Elsevier.
- Sarup, Madan. 1996. *Identity, Culture and the Postmodern World*. Athens: University of Georgia Press.
- Saukko, Paula. 2003. *Doing Research in Cultural Studies*. London, California, New Delhi: SAGE Publication Ltd.
- Sawyer, R. Keith. 2006. *Explaining Creativity*. New York: Oxford University Press, Inc.
- Scharfstein, Ben-Ami. 2009. *Art without Borders*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Schmidt, Kerstin. 2005. *The Theatre of Transformation*. Amsterdam-New York: Rodopi.
- Sepherd, Simon & Wallis. 2004. *Drama/Theatre/Performance*. London and New York: Routledge.
- Shanks, Andrew. 2003. *Civil Religion*. Yogyakarta: Jelasutra.
- Simon, Jules. 2011. *Art and Responsibility*. New York: The Continuum International Publishing Group.
- Soemanto, Bakdi, ed. 2000. *Kepingan Riwayat Teater Kontemporer di Yogyakarta*. Yogyakarta: Kalangan Anak Zaman.
- Stake, Robert E. 2010. *Qualitative Research Studying How Things Work*. New York: The Guilford Press.
- Sternberg, R.J., & Davidson, J.E. 1983. Insight in the gifted. *Educational Psychologist*, 18.
- \_\_\_\_\_, R.J., & Lubart, T.I. 1995. *Defying the Crowd: Cultivating Creativity in a Culture of Conformity*. New York: Free Press.
- Stevenson, Deborah. 2003. *Cities and Urban Culture*. Philadelphia, USA: Open University Press.
- Stucky, Nathan & Wimmer, ed. 2002. *Teaching Performance Studies*. USA: Southern Illinois University.
- Sumardjo, Jakob. 2010. *Eстетika Paradoks*. Bandung: Sunan Ambu Press STSI
- \_\_\_\_\_, Jakob. 1992. *Perkembangan Teater Modern dan Sastra Drama Indonesia*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Sunardi, ST. 2002. *Semiotika Negativa*. Yogyakarta: Penerbit Kanal.

- Suyanto, Bagong & Amal, ed. 2010. *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Thompson, John B. 1991. 'Preface', for *Language and Symbolic Power*. Cambridge: Polity.
- Turner, Victor W. & Bruner, ed. 1986. *The Anthropology of Experience*. USA: University of Illinois Press.
- Tymieniecka, Anna-Teresa, ed. 2011. *Phenomenology, Logos and Life*. London, New York: Springer.
- Urban, Greg. 2001. *Metaculture*. USA: University of Minnesota Press.
- Waskul, Dennis & Vannini, ed. 2006. *Body/Embodiment*. England, USA: Ashgate Publishing Limited.
- Weisberg, Robert W. 2006. *Creativity, Understanding Innovation in Problem Solving, Science, Invention and the Arts*. New Jersey, Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Werlen, Benno. 1993. *Society, Action and Space, An Alternative Human Geography*. London: Routledge.
- Wijaya, Putu. 1997. *NgEH, Kumpulan Esai*. Jakarta: Pustaka Firdaus.
- \_\_\_\_\_, Putu. 2004. *ZOOM*. Jakarta: PT Cahaya Kristal Media Utama.
- Woodward, Kath. 2002. *Understanding Identity*. New York, USA: Oxford University Press Inc.
- Wuisman, Jan J.J.M. 2013. *Teori & Praktek, Memperoleh Kembali Kenyataan Supaya Memperoleh Masa Depan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Yohanes, Benny. 2002. *Pertumbuhan Pemodelan Teater di Indonesia*, draft penelitian. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Zarrilli, Philip B. & McConachie, Williams, Sorgenfre, ed. 2006. *Theatre Histories*. Second Edition. New York and London: Routledge.
- Zhang, Li-fang, ed. 2012. *Handbook of Intellectual Style, Preferences in Cognition, Learning and Thinking*. New York: Springer Publishing Company, LLC.

## DOKUMEN ESAI YANG DITULIS PUTU WIJAYA

1. Teater *Luka* (1975)
2. Teater Diam (1976)
3. Keadilan (1977)
4. Kebenaran (1977)
5. Teater Bodoh (1977)
6. Teater Pencuri (1978)
7. Kesetiaan Profesi (1978)
8. Konsep (1982)
9. Konsep Kepengarangan Saya (1982)
10. Masa Depan Teater Kita (1983)
11. Aduh dan Tak Aduh (tanpa tahun)
12. Teater Masa Depan (tanpa tahun)
13. Konsep Tontonan (1985)
14. Ilmu Tonton-Menonton-Tontonan (1) (1985)
15. Meditasi di Madison (1986)
16. Kreativitas (1990)
17. Sastra Teror (1990)
18. Tenaga Dalam (1990)
19. Teater Tradisi Baru (1990)
20. Kesenian Adalah (1990)
21. Seniman (1990)
22. Lakon (1990)
23. Menulis Cerita Lakon (1990)
24. Saya Ini Cuma Badut Biasa (1990)
25. Tradisi (1992)
26. Tradisi di atas Tradisi (1992)
27. Tubuh Imajiner (1992)
28. Ada Tapi Tak Ada (1992)
29. Tontonan (1993)
30. Ilmu Tonton-Menonton-Tontonan (2) (1983)
31. Teater Eksperimental (1993)
32. Tontonan (1993)
33. Teater Kontemporer (1993)
34. Takaran (1994)
35. Pergeseran Nilai (1994)
36. Tradisi Baru (1994)
37. Teror Mental (1995)
38. Seni Kontemporer (1995)
39. Logika Dongeng (tanpa tahun)
40. Bebagrigan (tanpa tahun)
41. Broadway (1995)
42. Kebenaran Yang Berbeda (1995)
43. Dongeng (1996)
44. Anekdote (1996)
45. Pelacuran Teater (1996)

46. Jeprut (1996)
47. Teror Anekdot (1996)
48. Mengarang Adalah Berjuang (1998)
49. Berpikir Kritis dan Kreatif (1998)
50. Teater Mandiri (1999)
51. Teror Untuk Rakyat (2001)
52. Tontonan Teror Mental Adalah Konsep Teater Kami (2001)
53. Peta Teater Modern Indonesia (2004)
54. Lakon-lakon Teror Mental (2010)
55. Kebalian Dalam Ruang Kosmopolitan (2011)

## DOKUMEN WAWANCARA

1. Wawancara Putu Wijaya dengan Kalangan Anak Zaman (2000)
2. Wawancara Putu Wijaya dengan Veronita Agnez (2007)
3. Wawancara Putu Wijaya melalui Facebook dan Twitter dengan Wahyu Dewanto, Fransiscus Unggul, Tri Suci, D.Martanto, Sitok, Sri Endang Purnama (2011)

1. Matrik Karya-Karya Teater Putu Wijaya Secara Kronologis

No	Tahun	Judul	Tema	Bentuk	Gaya	Isi Cerita dan Substansi Pertunjukan	Latar Karya
1	1965	DALAM CAHAYA BULAN	Sosial	Komedi	Realisme Plot Linear Diksi Kolokial	Nenek mencari cucunya. Cucu yang dikabarkan mati, ternyata hidup. Nenek protes kepada nasib yang tidak pasti.	Yogyakarta
2	1966	ORANG ORANG MALAM	Sosial	Komedi Tragik	Realisme Plot Sirkular Diksi Kolokial	Tentang orang-orang yang saling berpapasan dan tetap tidak saling mengenal sampai akhir cerita.	Yogyakarta
3	1966	TAK SAMPAI TIGA BULAN	Sosial	Tragedi	Realisme Plot Linear Diksi Kolokial	Tentang perempuan gila yang dihormati oleh pihak tak bertanggung jawab. Cerita dilatarbelakangi konflik antara para buruh dan majikan di suatu pabrik. Tahun 1974, ketika Putu Wijaya sudah bermukim di Jakarta, cerita ini ditulis ulang menjadi novel, dengan judul Pabrik	Yogyakarta
4	1967	LAUTAN BERNYANI	Psikologis	Tragedi	Non Realisme Plot Linear Diksi Ekspresionistik	Tentang kapal yang kandas di pantai. Sang Kapten tidak mau turun dari kapal, karena dihantui oleh kutukan dari roh-roh yang wilayahnya telah diganggu oleh datangnya armada pembangunan. Konflik antara kepentingan sekular dan kepercayaan mistis. Tokoh utama ditampilkan sebagai sosok eksistensial. Melalui naskah lakon ini Putu Wijaya meyakini telah menemukan inti pikiran Bali, yaitu ana tan ana (ada ketika tak ada dan tak ada ketika ada). Sejak itu Putu Wijaya tidak lagi menyangsikan Bali sebagai akar budayanya.	Bali-Yogyakarta
5	1970	MATAHARI PENGHABISAN	Psikologis	Tragedi	Non Realisme Plot Linear Diksi Ekspresionistik	Tentang pesakit yang sedang menghadapi hukuman mati. Dalam kesepiannya, dia bicara dengan keoak dan bekas pacarnya. Dia gagah dan tidak kenal takut. Akhirnya, pesakit itu mencekik dirinya sendiri, karena tidak sudi dibunuh. Tokoh sebagai sosok eksistensial.	Yogyakarta
6	1970	BILA MALAM BERTAMBAH MALAM	Psikologis	Komedi Tragik	Realisme Plot Linear Diksi Kolokial-Dialek	Tentang kisah cinta yang terhambat karena perbedaan kasta antara si pria dan wanita. Tokoh Gusti Biang, ibu si pria mewakili gambaran cara berpikir lama yang mementingkan hierarki. Akhirnya, kekolotan adat harus disikapi dengan terbuka, karena zaman tidak berbalik ke belakang, tapi mengarah ke depan.	Bali

No	Tahun	Judul	Tema	Bentuk	Gaya	Isi Cerita dan Substansi Pertunjukan	Latar Karya
7	1975	ADUH	Sosial-Politik	Komedi Tragik	Non Realisme Plot Sirkular Diksi Trivial- Urban Karakter Anonim	Sekelompok orang sedang bekerja. Lalu ada orang mengaduh minta tolong. Para pekerja merasa terganggu, terpaksa bertanya-tanya tanpa sempat menolong, sampai yang mengaduh mati. Menggambarkan ekses dari Darwinisme sosial dengan latar moralitas urban yang miskin empati pada nasib orang lain. Gambaran yang aneh dan ironis, di mana tragedi orang lain justru dijadikan objek tontonan oleh yang lain. Karakter karakter ditampilkan sebagai sosok anonim.	Jakarta
8	1975	LHO	Sosial-Politik	Teater Rupa	Non Realisme Non Cerita/ Plot Non Dialog Non Karakter	Teater Seni Rupa Putu Wijaya yang pertama. Konsep artistik: Teater <i>Luka</i> . Teater yang mengandalkan aksi aksi dramatik, komposisi gerak, rupa, dan musik, tanpa mata rantai cerita. Kerja kolaborasi antara teater (Putu Wijaya), seni rupa (Nashar) dan musik (Kompang Raka, Wayan Diya). Ada adegan kontroversial: di akhir pertunjukan, pemain dimasukkan ke dalam gerobak, telanjang bulat dan dijatuhkan ke dalam kolam. Di kolam, beberapa pemain berak, sambil bicara politik. Putu Wijaya dipanggil ke KOMDAK, karena gubernur Ali Sadikin gusar mendengar kabar tersebut.	Jakarta
9	1975	ENTAH	Sosial	Teater Rupa	Non Realisme Non Cerita/ Plot Non Dialog Non Karakter	Melanjutkan eksperimen teater seni rupa. Konsep artistik: Teater Bodoh. Skeneri pertunjukan menggunakan kain, yang dikomposisi menjadi bidang-bidang.	Jakarta
10	1975	NOL	Sosial	Teater Rupa	Non Realisme Non Cerita/ Plot Non Dialog Non Karakter	Putu Wijaya meniadakan unsur cerita, konflik, aspek tontonan, peristiwa pertunjukan dibiarkan tanpa tujuan. Konsep artistik: Pertunjukan terus berlangsung, sampai penonton satu per satu pergi. Penonton tidak menyukai. Putu Wijaya mengakui kehilangan penonton.	Jakarta
11	1976	DAG DIG DUG	Psikologis	Komedi	Realisme Plot Linear Diksi Kolokial	Tentang sepasang suami istri dalam usia tua. Suatu hari kedatangan tamu, mengabarkan bahwa pemuda yang pernah kost di rumah itu dikabarkan meninggal. Si suami kemudian terobsesi untuk mempersiapkan kematiannya sendiri dengan cara yang sangat teliti, sehingga mengubah suasana kehidupan di rumah itu menjadi sangat berbau kematian. Kematian yang ditunggu ternyata tidak datang sebagaimana diharapkan.	Yogyakarta-Kyoto

No	Tahun	Judul	Tema	Bentuk	Gaya	Isi Cerita dan Substansi Pertunjukan	Latar Karya
12	1976	ANU	Sosial	Komedi Absurd	Non Realisme Plot Sirkular Diksi Metaforik Karakter Anonim	Tentang kekacauan dan kegagalan komunikasi, karena dampak distorsi bahasa. Setiap tokoh saling mempertanyakan apa yang dimaksud lawan bicara sambil secara terus menerus menggunakan kata "anu" sehingga ucapan-ucapan menciptakan <i>chaos</i> . Individu diperlihatkan sebagai bagian dan sekaligus terpenjara dalam kelompok. Pengaruh teater absurd tampak dari pilihan tema dan situasi konyol, di mana kekuatan nalar tidak lagi berfungsi sebagai penuntun pikiran.	Jakarta
13	1977	EDAN	Moral	Teater Rupa	Non Realisme Karakter Impersonal Diksi Urban Spektakel Visual	Menggambarkan konflik antar kelompok. Individu menjadi subordinan kelompoknya. Perang adalah konflik laten dalam kehidupan. Manusia beradab juga dapat melakukan praktek kanibalisme, bahkan menikmatinya. Kritik terhadap moralitas semu, dalam masyarakat yang sok beradab. Teater dengan banyak bumbu visual. Benda-benda seperti tambang, tongkat dan bendera, dipersonifikasi sebagai "peran",	lowa- Jakarta
14	1977	HUM PIM PAH	Sosial-Politik	Komedi Tragik	Non Realisme Karakter Simbolik Diksi Formal Spektakel Visual	Kebenaran ternyata tidak satu. Kebenaran bisa saling bertentangan. Benturan antara versi-versi kebenaran itulah yang menjadi bencana. Konflik menggambarkan kegagalan masyarakat menemukan pemimpinnya. Banyak yang mampu bicara bagus, tapi tak ada yang berhasil mempraktikkannya. Kita bukan tidak punya pemimpin, tapi kalibernya tidak sesuai dengan kelas persoalan yang dihadapi. Cerita merupakan kritik terhadap kegagalan penguasa.	Jakarta
15	1982	DOR	Sosial-Politik	Komedi Tragik	Ekspressionisme Karakter Simbolik Diksi Formal	Menggambarkan keadaan pengadilan yang tak bergigi. Tokoh Hakim diprovokasi oleh media dan masyarakat untuk menghukum putera Gubernur yang telah membunuh seorang pelacur. Tapi hati nurani hakim merasa, yang terbunuh adalah manusia bejat yang pantas mati. Pertentangan antara keadilan yuridis dengan keadilan nurani, membuat keadilan tak bisa diterapkan, sehingga terpaksa diapungkan. Kritik terhadap otoritas dan empati hukum yang tidak konsisten, sehingga hanya melahirkan situasi keadilan yang pincang dan terkontaminasi banyak kepentingan.	Jakarta

No	Tahun	Judul	Tema	Bentuk	Gaya	Isi Cerita dan Substansi Pertunjukan	Latar Karya
16	1983	BLONG	Sosial	Komedi	Lenong	Tentang bendera pusaka yang hilang ketika hendak dikibarkan. Hal demikian menimbulkan kecurigaan, hasutan, dan akhirnya menggambarkan rasa kebangsaan yang compang-camping. Ditampilkan dalam bentuk teater fiesta, mengerahkan rombongan drumband, pemain silat kungfu, kelompok vocal group, mahasiswa IKJ, total sekitar 100 pemain. Mengedepankan konsep, teater sebagai tontonan.	Jakarta
17	1983	TAI	Psikologis	Tragedi	Non Realisme Karakter Simbolik Diksi Formal-Urban	Tentang penulis sejarah yang hendak menuliskan lagi sejarah, dengan memenangkan manusia. Percampuran situasi konfliktual antara sejarah eksternal dengan sejarah personal Putu Wijaya, yang saat itu berada di tubir keretakan kehidupan keluarganya.	Jakarta
18	1985	FRONT	Sosial	Tragedi	Non Realisme Karakter Simbolik Diksi Formal-Urban	Ide cerita berasal dari peristiwa Tanjung Priok, konflik horisontal antara aspirasi masyarakat sipil dengan represi militer. Bercerita tentang kerajaan yang hendak membersihkan negerinya. Pahlawan-pahlawan dipancing supaya menumpas pemberontakan anak muda agar mati semua. Putu Wijaya melibatkan personel Warkop Prambors (Dono, Kasino, Indro), yang berperan sebagai tim wartawan. Kritik sosial tentang pemerintahan represif yang memakan korban putra-putra terbaiknya sendiri. Motif kritik ini dialamatkan pada sistem pemerintahan Orde Baru.	Jakarta
19	1985	LOS (Tetralogi LOS-AUM- GERR-ZAT)	Sosial	Tragedi	Teatralisme Karakter Alienasi Diksi Formal-Urban	Modifikasi dan aproksimasi dari peristiwa faktual Kusni Kasdut, yang harus menghadapi hukuman mati, karena membunuh polisi. Digambarkan si terhukum terus tertidur sampai hukuman mati dilaksanakan. Dalam keadaan tidur ia ditembak. Tapi jantungnya terus berdetak, tak mau diam, sehingga seluruh kota terganggu. Penerapan yang lebih eksplisit dari konsep "teater teror mental". Tokoh boneka besar, yang diberi nama Bandot, sebagai representasi si terhukum, disiksa dan dihajar oleh penduduk kota yang terganggu. Sejak itu tokoh Bandot kerap muncul dalam pertunjukan teater Putu Wijaya.	Jakarta

No	Tahun	Judul	Tema	Bentuk	Gaya	Isi Cerita dan Substansi Pertunjukan	Latar Karya
20	1985	AUM	Sosial-Politik	Komedi Tragik	Teatricalisme Karakter Alienasi Diksi Formal-Urban	Modifikasi dan aproksimasi dari peristiwa bunuh diri massal di Guyana dan sejumlah peristiwa aneh lain: ular berkepala dua, ibu melahirkan kembar sembilan, burung yang melakukan bunuh diri beramai-rami dengan menabrakkan tubuhnya ke tembok. Kisahnya tentang tuntutan masyarakat suku terhadap Bupati, yang diminta untuk memberi jawaban terhadap sejumlah fenomena tak masuk akal: ada lelaki bunting, ada warga lahir bertangan banyak, ada yang kepalanya yang suka terbang. Bupati tak mampu menjawab. Suku itu lalu menghadap Gubernur dengan tuntutan jika Gubernur juga tak mampu menjawab, mereka akan bunuh diri. Unsur ketidak-masukakalan dalam menggambarkan peristiwa dan karakter, adalah teknik distorsi epistemik yang dipakai Putu Wijaya sebagai ciri dari konsep "teror mental".	Jakarta-Madison-New York
21	1986	GERR	Sosial	Komedi Tragik	Teatricalisme Karakter Alienasi Diksi Formal-Urban	Tentang seorang suami yang mati tetapi bangun dan hidup lagi. Seluruh keluarga yang sudah menangis tiga hari tiga malam terkejut. Perubahan itu terlalu sulit diterima anggota keluarga, karena mereka sudah terlanjur saling membagi warisan. Akhirnya mereka beramai-ramai mengejar lelaki malang itu untuk dibunuh, supaya semua rencana bisa dilanjutkan. Lelaki menjerit minta tolong. Penjaga kubur menyarankan supaya dia ganti nama agar selamat. Kritik dan parodi terhadap praktik kanibalisme sosial yang bisa terjadi bahkan di wilayah hubungan domestik antar anggota keluarga.	Jakarta
22	1986	ZAT	Sosial-Politik	Komedi Tragik	Teatricalisme Karakter Alienasi Diksi Formal-Urban	Tentang ibu yang akan membarak diri setelah menerima wahyu bahwa harus diselenggarakan upacara korban untuk mengembalikan harga diri bangsa supaya tidak menjadi bangsa ketengan. Upacara dijaga para badut yang ternyata makhluk dari luar angkasa. Komedi tentang aspek ketakhayulan dalam masyarakat transisi, sehingga melahirkan ikhtiar jalan keluar yang ganjil.	Jakarta

No	Tahun	Judul	Tema	Bentuk	Gaya	Isi Cerita dan Substansi Pertunjukan	Latar Karya
23	1988	AIB	Sosial-Politik	Tragedi	Teatricalisme Karakter Alienasi Diksi Trivial-Urban	Ada suara yang terus menangis dari dalam tanah. Menandakan masyarakat yang sudah lalai merawat warisan leluhurnya. Suara tangis itu berasal dari kepala yang bergelantungan. Pak Lurah, Bu Lurah, aparat keamanan, berusaha menghilangkan suara itu, tapi suara tangis tetap terdengar hingga pertunjukan usai. Gaya bercerita dan pola pemanggungan diadopsi dari konsep pertunjukan Aduh (1975) dan Front (1985); komposisi permainan kelompok, teatricalisasi pada kostum dan rias, berakhir open ending.	Amerika-Jakarta
24	1989	YEL	Sosial-Politik	Teater Rupa	Non Realisme Non Cerita/ Plot Non Dialog Non Karakter	Mengadopsi kembali gaya pertunjukan Lho (1975), tanpa dialog, didominasi komposisi gerak dan musik. Basis visualisasi pada permainan efek bayang-bayang, seperti wayang. Dipentaskan sepanjang tahun 1989-1990, di 4 kota di Amerika, melalui program KIAS.	Jakarta-Illinois
25	1990	BOR	Sosial-Politik	Teater Rupa	Teatricalisme Plot Sirkular Diksi Urban Karakter Eksagarasi	Bercerita tentang bumi yang sudah tua, moral manusia semakin rombeng, tidak ada lagi yang berani menegakkan keluhuran budi pekerti, karena takut dianggap tolok di masa kebut-kebutan dengan kenikamatan. Menggunakan idiom dan atmosfer pertunjukan wayang: dalang, layar, gamelan, wayang, penari, penjual makanan; divariasikan dengan efek visual multi-media. Citra-citra visual disajikan tumpang-tindih, disharmoni visual ditajamkan dengan amplifikasi efek-efek bunyi, dan klimaks visual yang diwarnai spektakel kepala terpenggal, tertontar	Jakarta-Illinois
26	2000	The Coffin is too Big for the Hole	Sosial-Politik	Teater Rupa	Teatricalisme Plot Linear Diksi Urban Karakter Alienasi dan Eksagarasi	Cerita hasil adaptasi dari monolog Kuo Pao Kun: The Coffin is too Big for the Hole. Cerita tentang penguburan mayat yang ditolak oleh petugas pemakaman, karena ukuran mayat melebihi ukuran panjang makam, yang sudah ditentukan pemerintah. Ironi tentang regulasi sosial yang begitu ketat, sehingga tidak bisa mentoleransi realitas keberagaman yang muncul dalam kenyataan. Penggunaan layar besar lebih dinamis, amplifikasi bunyi, permainan bayang-bayang, dan konsep pencahayaan secara direct illumination.	Jakarta-Tokyo

No	Tahun	Judul	Tema	Bentuk	Gaya	Isi Cerita dan Substansi Pertunjukan	Latar Karya
27	2002	LUKA	Sosial Politik	Teater Rupa	Teatralisme Plot Linear Diksi Urban Karakter Alienasi dan Eksagerasi	Gambaran tentang problem hierarki otoritas dalam masyarakat modern. Tema mengangkat relasi disharmonis antara penguasa dan wong cilik. Eksplorasi artistik yang ditonjolkan berupa citra-citra piktorial layar dan tubuh, dan pergantian ruang realistik dan ruang metafisik.	Jakarta-Berlin
28	2002/4	WAR	Moral-Sosial	Teater Rupa	Teatralisme Non Cerita/ Plot Diksi Urban Karakter Alienasi dan Eksagerasi	Masih merupakan perkembangan dan eksplorasi visual dari bentuk teater rupa, dengan fokus tema tentang perang. Putu Wijaya mempertanyakan makna perang yang diperlawankan dengan makna damai. Dalam kenyataan, perang dan damai bisa dipertukarkan, karena kekuatan dan logika kekuasaan.	Jakarta-Bratislava
29	2003	NGEH	Sosial	Teater Rupa	Non Cerita/ Plot Non Dialog Non Karakter	Versi modifikasi teater rupa untuk acara ART SUMMIT II	Jakarta
30	2004	ZOOM	Moral-Sosial	Teater Rupa	Non Cerita/ Plot Non Dialog Non Karakter	Melibatkan hampir seratus peserta workshop. Format pertunjukan tanpa cerita dan dialog; didominasi permainan layar, komposisi gerak, bayangan dan cahaya, untuk menghadirkan citra-citra visual yang bernuansa surealistik, simbolik, dan imajinatif	Jakarta
31	2004	ZERO	Identitas	Teater Rupa	Non Cerita/ Plot Non Dialog Non Karakter	Eksplorasi citra-citra visual dipadukan dengan aksentuasi gamelan Bali, transformasi gestur tubuh menjadi bentuk living statue, teater piktografik, dan penekanan pada suasana mitis yang intens.	Jakarta-Cairi-Praha-Bratislava
32	2004	JANGAN MENANGIS INDONESIA	Sosial-Politik	Teater Rupa	Non Realisme Non Cerita/ Plot Diksi Urban Karakter Alienasi	Bentuk modifikasi dari pertunjukan War (2002), menggabungkan teater rupa dengan kata, komentar terhadap situasi perpolitikan Indonesia. Secara lebih khusus, pertunjukan dipersembahkan untuk almarhum Harry Roesli.	Jakarta
33	2006	ZETAN	Moral	Komedi Tragik	Non Realisme Plot Linear Diksi Urban Karakter Individual	Eksperimen memadukan teater cerita dengan latar visual yang lebih simbolik. Penggunaan layar besar memperkaya bentuk-bentuk sugesti visual, sehingga meminimalkan penggunaan props secara realistik.	Jakarta

2. MATRIK TAHAP-TAHAP MIGRASI ESTETIK PADA KARYA TEATER PUTU WIJAYA

No	Tahun	Judul	Tema	Bentuk	Gaya	Isi Cerita dan Substansi Pertunjukan	Latar Karya
1	1965	DALAM CAHAYA BULAN	Sosial	Komedi	Realisme Plot Linear Diksi Kolektif	Nenek mencari cucunya. Cucu yang dikabarkan mati, ternyata hidup.	Jayakarta
2	1967	LAUTAN BERNYANYI	Psikologis	Tragedi	Non Realisme Plot Linear Diksi Ekspresionistik	Tentang kapal yang kandas di pantai. Sang Kapten tidak mau turun dari kapal, karena dihantui oleh kutukan dari roh-roh yang wilayahnya telah diganggu oleh datangnya armada pembangunan. Konflik antara kepentingan sekuler dan kepercayaan mistis. Tokoh utama ditampilkan sebagai sosok eksistensial. Melalui naskah lakon ini Putu Wijaya meyakini telah menemukan inti pikiran Bali, yaitu ana tan ana (ada ketika tak ada dan tak ada ketika ada). Sejak itu Putu Wijaya tidak lagi menyangsikan akar budayanya.	Bali Jayakarta
3	1975	ADUH	Sosial-Politik	Komedi Tragik	Non Realisme Plot Sirkular Diksi Privat Urban Karakter Anonim	Sekelompok orang sedang bekerja. Lalu ada orang mengaduh minta tolong. Para pekerja merasa terganggu, terpaksa bertanya-tanya, tanpa sempat menolong, sampai yang mengaduh mati. Menggambarkan eksek dari Darwinisme sosial, dengan latar moralitas urban, yang miskin empati pada nasib orang lain. Gambaran yang aneh dan ironis, di mana tragedi orang lain justru dijadikan objek tontonan oleh yang lain. Karakter karakter ditampilkan sebagai sosok anonim.	Jakarta
4	1975	LHO	Sosial-Politik	Teater Rupa	Non Realisme Non Cerita/ Plot Non Dialog Non Karakter	Teater Seni Rupa Putu Wijaya yang pertama. Konsep artistik: Teater <i>Luka</i> . Teater yang mengandalkan aksi aksi dramatik, komposisi gerak, rupa dan musik, tanpa mata rantai cerita. Kerja kolaborasi antara teater (Putu Wijaya), seni rupa (Nashar) dan musik (Kompang Raka,Wayan Diya). Ada adegan kontroversial: di akhir pertunjukan, pemain dimasukkan ke dalam gerobak, telanjang bulat dan dijatuhkan ke dalam kolam. Di kolam, beberapa pemain berak, sambil bicara politik. Putu Wijaya dipanggil ke KOMDAK, karena gubernur Ali Sadikin gusar mendengar kabar tersebut.	Jakarta

No	Tahun	Judul	Tema	Bentuk	Gaya	Isi Cerita dan Substansi Pertunjukan	Latar Karya
5	1988	LOS (Tetralogi LOS-AUM-GERR-ZAT)	Sosial	Tragedi Teater Teror Mental	Meta Teater, Karakter, Aktor, Aktres, Musik, Properti	Modifikasi dan aproksimasi dari peristiwa faktual Kusni Kasdu yang harus menghadapi hukuman mati, karena membunuh polisi. Digambarkan si terhukum terus tertidur sampai hukuman mati dilaksanakan. Dalam keadaan tidur ia ditembak. Tapi jantungnya terus berdetak, tak mau diam, sehingga seluruh kota terganggu. Penerapan yang lebih eksplisit dari konsep "teater teror mental". Tokoh boneka besar yang diberi nama Bandot, sebagai representasi si terhukum, disiksa dan dihajar oleh penduduk kota yang terganggu. Sejak itu tokoh Bandot kerap muncul dalam pertunjukan teater Putu Wijaya.	Jakarta
6	1989	YEL	Sosial Politik	Teater Rupa	Meta Teater, Non Verbal, Plot, Non Dialog, Non Karakter	Mengadopsi kembali gaya pertunjukan Lho (1975), tanpa dialog, didominasi komposisi gerak dan musik. Basis visualisasi pada permainan efek bayang-bayang, seperti wayang. Dipentaskan sepanjang tahun 1989-1990, di 4 kota di Amerika, melalui program KIAS.	Jakarta, Illinois
7	2000	The Coffin is too Big for the Hole	Sosial Politik	Teater Rupa	Teater Kolosal, Plot Linear, Musik, Properti, Karakter, Aktor, Aktres dan Eksegrasi	Cerita hasil adaptasi dari monolog Kuo Pao Kun: The Coffin is too Big for the Hole. Cerita tentang penguburan mayat yang ditolak oleh petugas pemakaman, karena ukuran mayat melebihi ukuran panjang makam, yang sudah ditentukan pemerintah. Ironi tentang regulasi sosial yang begitu ketat, sehingga tidak bisa mentoleransi realitas keberagaman yang muncul dalam kenyataan. Penggunaan layar besar lebih dinamis, amplifikasi bunyi, permainan bayang-bayang, dan konsep pencahayaan secara direct illumination.	Jakarta, Tokyo
8	2002	LUKA	Sosial Politik	Teater Rupa	Meta Teater, Plot Linear, Karakter, Aktor, Aktres dan Eksegrasi	Gambaran tentang problem hierarki otoritas dalam masyarakat modern. Tema mengangkat relasi disharmonis antara penguasa dan wong cilik. Eksplorasi artistik yang ditonjolkan berupa citra-citra piktorial layar dan tubuh, dan pergantian ruang realistik dan ruang metafisik.	Jakarta, Berlin
9	2004	ZERO	Identitas	Teater Rupa	Meta Teater, Non Verbal, Plot, Non Dialog, Non Karakter	Eksplorasi citra-citra visual dipadukan dengan aksentuasi gamelan Bali, transformasi gestur tubuh menjadi bentuk living statue, teater piktorial dan penekanan pada suasana mitos yang intens.	Jakarta, Cali, Praha, Bratislava

No	Tahun	Judul	Tema	Bentuk	Gaya	Isi Cerita dan Substansi Pertunjukan	Latar Karya
10	2006	ZETAN	Kemampuan Visual	Paduan Teater Cerita dengan Latar Simbolik	Realisme Simbolik	Eksperimen memadukan teater cerita dengan latar visual yang lebih simbolik. Penggunaan layar besar lebih statis, bentuk-bentuk sugesti visual diperkaya dengan penggunaan props secara nonrealistik.	

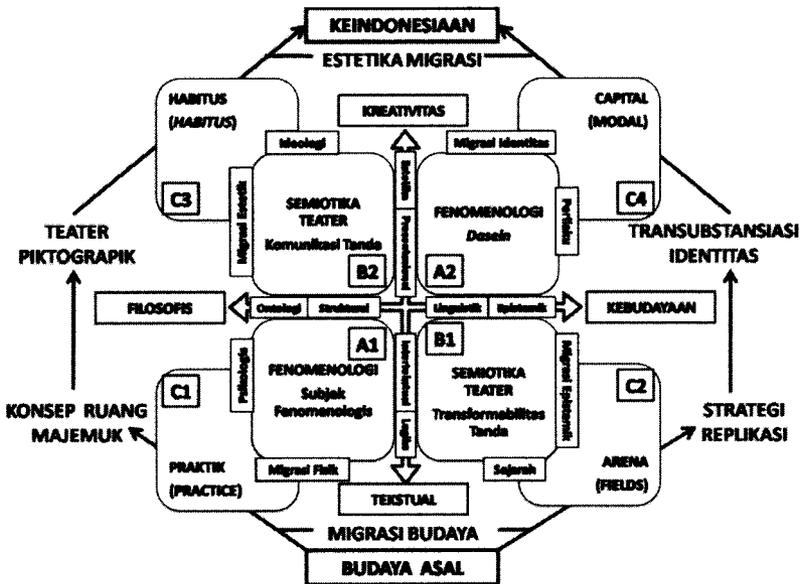
### 3. MATRIK HUBUNGAN MIGRASI FISIK, EPISTEMIK, ESTETIK PADA KARYA TEATER PUTU WIJAYA

No	Tahun	Migrasi Fisik	Orientasi Epistemik	Implikasi Artistik	Judul Karya
1	1965	Bali - Yogyakarta	Sosial-Realisme	Komedi Plot Linear Diksi Kolokial Karakter Realistik	Dalam Cahaya Bulan (1965) Orang Orang Malam (1966) Tak Sampai Tiga Bulan (1966) Dag Dig Dug (1976)
2	1967	Bali - Yogyakarta	Psikologis-NonRealisme	Tragedi Plot Linear Diksi Ekspresionistik Karakter Realistik-Simbolik	Lautan Bernyanyi (1967) Matahari Penghabisan (1970) Bila Malam Bertambah Malam (1970)
3	1975	Yogyakarta - Jakarta	Sosial Politik-NonRealisme	Komedi Tragik Plot Sirkular Diksi Trivial Urban Karakter Anonim	Aduh (1975) Anu (1976) Edan (1977) Hum Pim Pah (1977) Dor (1982) Blong (1983) Tai (1983) Front (1985)
4	1975	Jakarta	SosialPolitik-NonRealisme	Teater Rupa Non Realisme Non Cerita/plot Non Dialog Non Karakter	Lho (1975) Entah (1975) Nol (1975)
5	1985	Jakarta	Sosial-Teatricalisme	Teater Teror Mental Karakter Alienasi Diksi Kolokial Urban	Los (1985) Aum (1985) Gerr (1986) Zat (1986) Aib (1988)
6	1989	Jakarta - Illinois	SosialPolitik-MetaRealisme	Teater Rupa Non Cerita/Plot Non Dialog Non Karakter	Yel (1989) Bor (1990)
7	2000/02	Jakarta-Tokyo-Berlin	SosialPolitik-Teatrealisme	Teater Rupa Plot Linear Diksi Urban Karakter Alienasi dan Eksagarasi	The Coffin is too Big for the Hole (2000) Luka (2002) War (2002/4) Ngeh (2003)
8	2004	Jakarta-Cairi-Praha-Bratislava	Identitas-MetaRealisme	Teater Rupa Non Cerita/Plot Non Dialog Non Karakter	Zero (2004) Zoom (2004) Jangan Menangis Indonesia (2004) Zetan (2006)

#### 4. FOKUS ANALISIS TEATER PUTU WIJAYA PERIODE LAYAR

No	Tahun	Judul	Tema	Bentuk	Gaya	Isi Cerita dan Substansi Pertunjukan	Latar Karya
1	2000	The Coffin is too Big for the Hole	Sosial-Politik	Teater Rupa	Teatricalisme Plot Linear Diksi Urban Karakter Alienasi dan Eksagarasi	Cerita hasil adaptasi dari monolog Kuo Pao Kun: <i>The Coffin is too Big for the Hole</i> . Cerita tentang penguburan mayat yang ditolak oleh petugas pemakaman, karena ukuran mayat melebihi ukuran panjang makam, yang sudah ditentukan pemerintah. Ironi tentang regulasi sosial yang begitu ketat, sehingga tidak bisa mentoleransi realitas keberagaman yang muncul dalam kenyataan. Penggunaan layar besar lebih dinamis, amplifikasi bunyi, permainan bayang-bayang, dan konsep pencahayaan secara direct illumination.	Jakarta-Tokyo
2	2002/4	LUKA	Sosial-Politik	Teater Rupa	Teatricalisme Plot Linear Diksi Urban Karakter Alienasi dan Eksagarasi	Gambaran tentang problem hierarki otoritas dalam masyarakat modern. Tema mengangkat relasi disharmonis antara penguasa dan wong cilik. Eksplorasi artistik yang ditonjolkan berupa citra-citra piktorial layar dan tubuh, dan pergantian ruang realistik dan ruang metafisik.	Jakarta-Berlin
3	2004	WAR	Moral-Sosial	Teater Rupa	Teatricalisme Non Cerita/ Plot Diksi Urban Karakter Alienasi dan Eksagarasi	Masih merupakan perkembangan dan eksplorasi visual dari bentuk teater rupa, dengan fokus tema tentang perang. Putu mempertanyakan makna perang yang diperlawankan dengan makna damai. Dalam kenyataan, perang dan damai bisa dipertukarkan, karena kekuatan dan logika kekuasaan.	Jakarta
4	2004	ZERO	Identitas	Teater Rupa	Non Cerita/ Plot Non Dialog Non Karakter	Eksplorasi citra-citra visual dipadukan dengan aksentuasi gamelan Bali, transformasi gestur tubuh menjadi bentuk living statue, teater piktografik dan penekanan pada suasana mistis yang intens.	Jakarta-Cairi-Praha-Bratislava
5	2006	ZETAN	Moral	Komedi Tragik	Non Realisme Plot Linear Diksi Urban Karakter Individual	Eksperimen memadukan teater cerita dengan latar visual yang lebih simbolik. Penggunaan layar besar memperkaya bentuk-bentuk sugesti visual, sehingga meminimalkan penggunaan props secara realistik.	Jakarta

## Bagan Hubungan Lintas Teori, Lintas Analisis dan Bidang Irisan



### Penjelasan Bagan

No	TEORI FENOMENOLOGI	
1	Bidang A1	Menjelaskan hubungan filosofis antara keyakinan ontologis dengan konsep epistemik dan estetik penciptaan teks pertunjukan, dalam kaitannya dengan perkembangan psikologis Putu Wijaya sebagai seniman.
	Bidang A2	Menjelaskan hubungan kultural antara penemuan estetika teater dengan pemikiran dialektis dalam penciptaan karya, dalam kaitannya dengan ekspresi dan sikap etis Putu Wijaya sebagai seniman teater modern.
	Bidang A3-C1	Menganalisis hubungan antara perubahan orientasi filosofis Putu Wijaya sebagai implikasi migrasi fisik, dan kaitannya dengan konsep praktik seni yang dipilihnya.
	Bidang A4-C2	Menganalisis hubungan antara migrasi identitas Putu Wijaya dengan realitas kebudayaan yang mempengaruhinya, dalam kaitannya dengan tujuan pembentukan dan penggunaan kapital simboliknya sebagai seniman.

2	<b>TEORI SEMIOTIKA TEATER, TEORI RUANG MAJEMUK, TEORI ONTOLOGI LAYAR</b>	
	Bidang B1	Menafsirkan makna struktural dan aspek-aspek linguistik pertunjukan sebagai indikator estetika teater periode layar, dalam kaitannya dengan migrasi epistemik yang dikembangkan Putu Wijaya.
	Bidang B2	Menafsirkan kandungan intertekstual dan tujuan presentasional teks pertunjukan sebagai perwujudan dari tahap migrasi estetika yang dialami Putu Wijaya.
	Bidang B3-C1	Menjelaskan tujuan komunikasi tanda dalam tekstualitas pertunjukan teater periode layar, dengan latar belakang sejarah perkembangan teater modern Indonesia, yang dikaitkan dengan strategi Putu Wijaya untuk meneguhkan posisi dalam <i>arena</i> estetika teater modern.
	Bidang B4-C2	Menjelaskan tujuan kreativitas teater periode layar sebagai pilihan ideologi artistik Putu Wijaya, dalam kaitannya dengan kondisi habitus yang terbentuk dalam kehidupan teater modern Indonesia.
3	<b>TEORI HABITUS, TEORI ARENA, TEORI PRAKTIK, TEORI KAPITAL</b>	
	Bidang C1-A3-B3	Melakukan sintesis pemahaman antara sikap filosofis Putu Wijaya yang menghasilkan sistem transformabilitas tanda, di mana sistem itu dilihat sebagai modus produksi budaya yang terbentuk dari strategi praktik dalam arena keindonesiaan.
	Bidang C2-A4-B4	Melakukan teorisasi kreativitas teater periode layar sebagai bentuk estetika migrasi, yang telah memberi pengaruh dalam membentuk identitas keindonesiaan, di mana konsep estetika migrasi tersebut merupakan respon terhadap habitus melalui penggunaan modal simbolik yang dimiliki Putu Wijaya sebagai sineman teater.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Matrik Hubungan Migrasi Fisik, Epistemik dan Estetik pada Karya Teater Putu Wijaya	9
Gambar 2. Tabel Karya-karya Representatif Putu Wijaya dalam Migrasi Bali-Yogya-Jakarta	10
Gambar 3. Tabel Taksonomi Teori Dan Relevansi Untuk Penelitian	27
Gambar 4. Skema Pembacaan Teater Periode Layar sebagai Migrasi Estetik	28
Gambar 5. Skema Penggunaan Teori dalam Penelitian	29
Gambar 6. Skema Fenomenologi Heideggerian	36
Gambar 7. Kritik Heidegger atas Epistemologi Cartesian	38
Gambar 8. Skema Konsep 'Ruang Majemuk' pada Panggung Prosenium	40
Gambar 9. Bagan Model Analisis Sintaksis Pertunjukan Pendekatan Tadeusz Kowzan	54
Gambar 10. Bagan Model Analisis Komunikasi Pertunjukan Pendekatan Keir Elam	54
Gambar 11. Bagan Integrasi Analisis Semiotika Teater Kowzan-Elam	55
Gambar 12. Skema Habitus Menurut Model Pierre Bourdieu	57
Gambar 13. Skema Field menurut Model Pierre Bourdieu	60
Gambar 14. Tabel Data Dokumentasi Pertunjukan	67
Gambar 15. Skema Prosedur Interpretasi	74
Gambar 16. Tabel Tahap-tahap Analisis Data	75
Gambar 17. Skema Tahap-tahap Interpretasi	76
Gambar 18. Tabel Analisis Migrasi Estetik Tingkat Tekstual Pertunjukan	77
Gambar 19. Tabel Analisis Migrasi Estetik Tingkat Filosofis	77
Gambar 20. Tabel Analisis Migrasi Estetik Tingkat Kreativitas Kultural	79
Gambar 21. Perbandingan Pengertian antara Drama, <i>Theatre</i> , <i>Performance (Art)</i>	84

Gambar 22. Skema Analisis Etimologis Konsep Migrasi	97
Gambar 23. Skema Analisis Konsep Migrasi Estetik	05
Gambar 24. Skema Tekstual Pertunjukan <i>The Coffin is too Big for the Hole</i> (2000)	108
Gambar 25. Skema Tekstual Pertunjukan <i>Luka</i> (2002)	109
Gambar 26. Skema Tekstual Pertunjukan <i>War</i> (2004)	110
Gambar 27. Skema Tekstual Pertunjukan <i>Zero</i> (2004)	111
Gambar 28. Skema Tekstual Pertunjukan <i>Zetan</i> (2006)	112
Gambar 29. Skema Sistem Transformabilitas Tanda Teater Periode Layar	117
Gambar 30. Skema Tujuan Komunikasi Tanda Teater Periode Layar	121
Gambar 31. Skema Sistem Suspensi dan Teknik Komutasi Teater Periode Layar	122
Gambar 32. Skema Modus Konotasi dan Modus Metabahasa Teater Periode Layar	123
Gambar 33. Skema Manifestasi Multitekstual Pertunjukan Teater Periode Layar	127
Gambar 34. Skema Keyakinan Dasar Putu Wijaya	134
Gambar 35. Skema Manifesto Seni Putu Wijaya	139
Gambar 36. Skema Tujuan Migrasi Penulis Naskah drama Modern Indonesia	148
Gambar 37. Skema "Pandangan-dunia" (world-view) Putu Wijaya	153
Gambar 38. Skema Pembentukan Pengetahuan Proses Berkarya Putu Wijaya	157
Gambar 39. Skema Penemuan Wacana dan Dasar Rasionalitas Seni Putu Wijaya	163
Gambar 40. Skema Ontologi Migratif: Putu Wijaya sebagai Subjek Fenomenologi	164
Gambar 41. Skema Tipe Pertunjukan Teater Putu Wijaya	181
Gambar 42. Skema Gaya Aktिंग Pertunjukan Teater Putu Wijaya	188
Gambar 43. Skema Mode Visualisasi Teater Putu Wijaya	197
Gambar 44. Skema Tata Pertunjukan Teater Putu Wijaya	206
Gambar 45. Skema Pemikiran Dialektis Putu Wijaya	215
Gambar 46. Skema Struktur Tema dan Konvensi Berpikir Putu Wijaya	221
Gambar 47. Skema Realisasi Dasein: Putu Wijaya sebagai Seniman Teater Modern	222
Gambar 48. Skema Hubungan Migrasi Fisik dan Migrasi Identitas Putu Wijaya	228
Gambar 49. Presentasi Tanda Aural Teater Periode Layar	234
Gambar 50. Presentasi Tanda Piktorial Teater Periode Layar	234
Gambar 51. Presentasi Tanda Visual Teater Periode Layar	235
Gambar 52. Presentasi Tanda Verbal Teater Periode Layar	235
Gambar 53. Presentasi Tanda Fisikal Teater Periode Layar	36
Gambar 54. Skema Latar Sosiologis dan Respon Estetik Teater Modern Indonesia	249
Gambar 55. Skema Latar Ideologis dan Bentuk Oposisi Estetik Teater Modern Indonesia Periode Orde Baru	265
Gambar 56. Skema Struktur Manifes Teater Periode Layar	268

Gambar 57. Skema Makna Laten Teater Periode Layar	272
Gambar 58. Model Episteme Cartesien	273
Gambar 59. Model Episteme nonCartesien	273
Gambar 60. Skema Kreativitas Sintagmatis dan Paradigmatis dan Konstruksi Teori	275
Gambar 61. Skema Fisikal, Dinamika, dan Arsitektural Layar	277
Gambar 62. Ontologi Layar dalam Relasi Teknik, Estetik, Metaforik	279
Gambar 63. Skema Panggung Prosenium sebagai Ruang Majemuk	282
Gambar 64. Strategi Visualisasi dalam Ruang Majemuk dan Esensi 'Teror Mental'	284
Gambar 65. Teater Piktografik sebagai Konfrontasi Tanda Tanda	87
Gambar 66. Tabel Pergeseran Paradigma Estetika Teater Periode Layar	291
Gambar 67. Skema Perubahan Fenomenologi Tanda sebagai Manifestasi Migrasi Estetik prosenium	293
Gambar 68. Skema Tran-substansiasi Identitas Putu Wijaya Melalui Migrasi Estetik	297
Gambar 69. Tabel Hubungan Migrasi Fisik, Epistemik dan Estetik pada Karya Naskah Drama Putu Wijaya	305
Gambar 70. Skema Habitus Teater Modern Indonesia sebagai Modus Penemuan Identitas Estetik Berdasarkan Pemaknaan Baru atas Tradisi	312
Gambar 71. Skema Posisi Estetika Periode Layar dalam Arena Teater Modern Indonesia	325
Gambar 72. Skema Estetika Migrasi Putu Wijaya sebagai Identitas Keindonesiaan	342
Gambar 73. Skema Multi-tekstual Teater Periode Layar	347
Gambar 74. Skema Diagram "Matrik Kondisional"	349

## DAFTAR SINGKATAN

Daftar singkatan merupakan judul esai yang ditulis Putu Wijaya, judul naskah drama, judul pertunjukan teater, dan istilah yang digunakan sebagai acuan dan dokumen yang dianalisis dalam penelitian ini, khususnya pada bagian Analisis Filosofis dan Analisis Kreativitas Teater Periode Layar.

No	Singkatan	Tahun
1	K= Kreativitas *	1990
2	PN= Pergeseran Nilai *	1994
3	TM= Teror Mental *	1995
4	TA= Teror Anekdote *	1996
5	TTM= Tontonan Teror Mental *	2001
6	KP= Kesetiaan Profesi *	1978
7	MTK= Masa Depan Teater Kita *	1983
8	TB= Tradisi Baru *	1994
9	BT=Bertolak dari Tradisi *	2009
10	TMI= Teater Modern Indonesia *	2009
11	LI= Lakon Indonesia	2009
12	KKS=Konsep Kepengarangan Saya *	1982
13	TdT= Tradisi di atas Tradisi *	1992
14	SK= Seni Kontemporer *	1995
15	AttA= Ada tapi tak Ada *	1992
16	LD= Logika Dongeng *	1995
17	Dng= Dongeng *	1995

18	SBB= Saya ini Cuma Badut Biasa *	1990
19	Jpt= Jeprut *	1996
20	KT=Konsep Tontonan *	1985
21	Ton= Tontonan *	1993
22	Tkr=Takaran *	1994
23	Adt= Anekdote *	1996
24	Bgg= Bebagrigan	1995
25	TD=Tenaga Dalam *	1990
26	Lkn= Lakon *	1990
27	MdM= Meditasi di Madison	1986
28	TS=Teater Spiritual *	1999
29	TL=Teater <i>Luka</i> *	1975
30	TD=Teater Diam *	1976
31	TB=Teater Bodoh *	1977
32	TBr= Tradisi Baru	1999
33	TE= Teater Eksperimental *	1993
34	PT=Pelacuran Teater *	1996
35	BYA=Bertolak dari Yang Ada *	1999
36	TI=Tubuh Imajiner *	1992
37	KB=Kebenaran yang Berbeda *	1995
38	Kbn=Kebenaran *	1997
39	TMt=Teror Mental *	1999
40	KPSN=Kisah Perjuangan Suku Naga **	1975
41	KK=Kapal Kapal **	1970
42	MBPDH=Merah Bolong Putih Dobleng Hitam***	1997
43	ORBA=Orde Baru	

Keterangan:

\* = Judul esai ditulis oleh Putu Wijaya

\*\* = Judul Naskah Drama

\*\*\* = Judul Pertunjukan Teater

## GLOSARIUM

- Alienasi:** Dalam tradisi Marxis, alienasi adalah proses historis di mana manusia semakin terasing dari alam dan dari produk hasil aktivitas mereka (komoditas dan kapital, institusi sosial, dan kebudayaan); yang kemudian oleh generasi selanjutnya dipandang sebagai kekuatan yang tertindas, yakni sebagai realitas yang teralienasi.
- Anomie:** Berasal dari bahasa Yunani, *anomia* artinya tanpa hukum. Istilah ini mengandung konotasi ketimpangan, keingkaran, ketidakadilan, dan kekacauan.
- Authority:** Hak untuk meminta dan menerima kepatuhan yang didasarkan pada kesepakatan bersama. Di dalam relasi kepatuhan itu, ada dua komponen yang terlibat. Pertama, tidak adanya penilaian pribadi. Kedua, identifikasi hanya terhadap otoritas yang diakui.
- Bahasa Piktografik:** Cara mengkomposisi gambar sebagai representasi dari sintaksis kalimat. Cara ini menunjukkan strategi pemanggunaan untuk menyampaikan informasi verbal melalui persuasi piktorial. Gambar menunjukkan dua lapis makna, yaitu makna manifes dan makna laten. Makna manifes adalah arti harafiah (*physical appearance*) dari tanda piktorial. Makna laten adalah lapisan asosiatif gambar yang menumbuhkan sublimasi makna (*sublimation of meaning*).
- Common grounds:** Dasar-dasar persamaan yang diwujudkan menjadi acuan bagi terbentuknya suatu regulasi sosial dan identitas kolektif sebuah komunitas.
- Dasein (*being-in-the world*):** Menjelaskan hubungan ke-aku-an (*I*) dengan kehadiran yang-lain (*otherness*). Menjelaskan bagaimana ke-aku-an meresap dan terlibat dalam pergeseran dunia. Pergeseran dunia itu telah memberi implikasi pada makna eksistensi (*I-Being-there*) menjadi nilai kehadiran yang bersifat koeksistensial (*They-Being-with*). Sifat kehadiran yang berkoeksistensi ini telah membuat perubahan dalam konsep Diri.
- Deduksi-interpretatif:** Cara yang diterapkan untuk mengetahui ciri suatu fenomena, bukan berdasarkan penjelasan menurut hubungan logis deduktif (*law fact relationship*), tetapi menurut hubungan antara bagian dan keseluruhan (*part-whole relationship*).
- Dedramatisasi:** Strategi penggunaan tanda lewat modus konfrontasi dan sifat non-hierarkis tanda-tanda, sehingga fungsi tanda-tanda tersusun secara kolaboratif sekaligus kontradiktif.

- Defamiliarisasi:** Upaya *making strange*, yaitu cara mengarahkan kesadaran atau perhatian seseorang terhadap suatu hal; termasuk membalikkan objek yang sudah disadari menjadi sesuatu yang harus dicermati kembali; dari sesuatu yang sudah lazim, dikenali, langsung dipahami, menjadi sesuatu yang aneh, sesuatu yang menyolok, dan tidak terduga.
- Doxa:** Seperangkat nilai dan wacana utama yang disuarakan dalam Arena (*field*) sebagai prinsip-prinsip fundamental yang dilihat oleh para agen sebagai kebenaran dan kepentingan yang melekat, seperti penemu, pembaharu, seniman kontemporer, atau *avant-gardis*.
- Dramaturgi:** Strategi dan formulasi model pertunjukan, yang membentuk ciri signifikan pada tingkat estetik dan kreativitas visualisasi.
- Episteme nonCartesian:** Konsep berpikir divergen, salah satu cara untuk memperlihatkan pelbagai versi pemikiran sebagai gelombang komutasi antara *disorder* dengan *order*. Konsep berpikir divergen ini memperlihatkan bahwa kesadaran selalu terdiri atas lapisan majemuk yang secara bertingkat melakukan revaluasi terus menerus terhadap fiksasi konklusif pikiran.
- Estetika:** Dalam makna modernnya, estetika sering dipahami sebagai disiplin filsafat, yakni filsafat tentang fenomena estetik (objek, kualitas, pengalaman, dan nilai) atau filsafat seni (kreativitas, karya seni dan persepsinya) juga sebagai filsafat kritik seni dalam pengertian luas (metakritisisme), dan disiplin yang terkait secara filosofis dengan ketiga bidang tersebut.
- Estetika Migrasi:** Bentuk pencarian dan cara mewujudkan nilai-nilai intrinsik dan ekstrinsik pertunjukan teater, yang dihasilkan dari proses migrasi seniman. Migrasi itu meliputi migrasi fisik, migrasi epistemik, migrasi estetik, dan migrasi identitas.
- Ethos:** Kekuatan internal kesadaran yang bersumber pada kepercayaan (*believe*) kultural yang membentuk keyakinan normatif sebagai jalan kehidupan seseorang.
- Field:** Arena perjuangan tempat para aktor bersaing untuk mendapatkan pelbagai bentuk sumber daya material maupun *power* simbolis. Tujuan sentralnya memastikan “perbedaan” yang akan menjamin status aktor sosial ini. Aktualisasi “perbedaan” berfungsi sebagai sumber kekuasaan simbolik yang akan digunakan untuk mencapai keberhasilan lebih lanjut.
- Grounded Theory:** Metodologi umum untuk mengembangkan teori. Pengembangan teori berbasis pada pengumpulan dan analisis data. Teori berkembang seiring dengan berjalannya proses pengumpulan dan analisis data. Teori dikembangkan langsung dari data. Metodologi dasarnya bersifat multi-perspektif.
- Habitus:** Struktur yang mengatur (*structured structure*); merupakan hasil internalisasi atas kategori-kategori pemaknaan yang mampu membentuk hierarki dalam praktik-praktik budaya dan kode etik perilaku.
- Identity:** Cara individu memandang dirinya sebagai sebuah korelasi objek-subjek; melalui tindakan mengamati diri sendiri dan diri orang lain. Identitas diambil dari akar kata Latin, *idem*, yang mengimplikasikan arti kesamaan dan kontinuitas. Identitas merupakan “deskripsi dalam bahasa” (*description in language*) atau “konstruksi wacana” (*discursive construction*) yang berubah sesuai dengan waktu, tempat dan pemakaian (*time, place, usage*). Jadi penekanannya bukan pada

esensi, bukan pada inti, melainkan pada perubahan dalam proses konstruksi dan rekonstruksi.

**Idiografis:** Melihat keunikan kreativitas dalam konteks individual.

**Individualisme:** Berarti pembubaran ikatan sosial, pengabaian kewajiban, dan komitmen sosial oleh individu. Individualisme dikaitkan dengan pemujaan atas keunikan individu, orisinalitas individual, dan pengembangan potensi individual.

**Illusio:** Fakta yang diyakini bahwa pertandingan meraih posisi dominan adalah permainan yang paling berharga dan para pemain siap mempertaruhkan risikonya. *Illusio* adalah akar dari kompetisi antar agen untuk memperoleh *prestise*, ketenaran, kesuksesan, dan ketokohan.

**Gerakan Lateral Kebudayaan:** Hubungan dialogis *local to local* untuk menggali kemungkinan-kemungkinan substansi identitas melalui proses renegotiasi secara terus-menerus. Dalam konteks kehidupan seni, renegotiasi adalah komunikasi lintas estetika untuk meragamkan akses dan ruang bagi demokratisasi pergaulan lintas nilai. Akses dan ruang pergaulan itu berfungsi untuk membuka dan menyebarkan sumber-sumber inspiratif seni yang memungkinkan proses penggalian kemungkinan-kemungkinan substansi identitas menjadi semakin intensif untuk mewujudkan suatu sintesis yang tidak bersifat romantisasi, stereotipisasi, atau seremonialisasi.

**Kapital:** Sumber-sumber yang dimobilisasi oleh para peserta yang sama dalam upaya mereka mengejar tujuan. Tujuannya adalah mengakumulasi kapital dan memanfaatkannya untuk mendapatkan lebih banyak *power* dan posisi dominan dalam *field*.

**Karakter Alegori:** Penciptaan sosok-sosok siluet di bentangan layar sebagai bentuk impersonalisasi karakter, peralihan dari figur menjadi kontur, perubahan sandi dari latar sosial ke latar spiritual, serta pembebasan realitas tubuh dari tubuh individual menjadi bayangan tubuh arkaik.

**Karakter Polisemik Tanda (*polysemic character*):** Dialektika antara denotasi dan konotasi; yang secara konstan mengalihkan jaringan tanda dari makna primer ke makna sekundernya.

**Kreativitas Eksploratori:** Cara menggunakan konvensi yang sudah ada untuk menciptakan struktur gagasan yang baru. Kreativitas eksploratori menerapkan strategi kombinasi selektif, yaitu kemampuan menggabungkan kembali hal-hal yang semula terpisah, sehingga disatukan ke dalam keseluruhan konteks gagasan.

**Komutasi:** Cara menciptakan dua akses persepsi secara ulang-alik, antara persepsi kognitif (akali) dan persepsi metakognitif (intuisi).

**Layar:** Material yang membentang, yang melapisi atau membungkus suatu permukaan. Layar secara tersirat berarti "sesuatu yang berfungsi sebagai lapisan, untuk menunjukkan sesuatu yang terbungkus yang ada di baliknya, dengan cara menyembunyikannya".

**Migrasi:** Perpindahan orang dari satu tempat ke tempat lain. Sedang imigrasi atau emigrasi adalah perpindahan orang ke negara lain.

**Migrasi Fisik:** Dalam konteks urbanisasi, migrasi fisik ditandai oleh perpindahan dan perubahan tempat menetap, dan menunjukkan fase kehidupan dalam fiksasi ruang fisik yang baru.

**Migrasi Estetik:** Upaya memahami migrasi sebagai bentuk praktik estetika dan atau sebaliknya, memandang manifestasi estetika sebagai kategori migrasi. Dorongan dasar migrasi estetika bersumber dari faktor kebebasan. Kebebasan itu memungkinkan pelaku migrasi memasuki

pengalaman migrasi ruang. Di dalam migrasi ruang itu, pelaku migrasi mengembangkan pendekatan relasional. Migrasi estetik dengan modus relasionalitas menghadirkan pengalaman multiplisitas. Pengalaman multiplisitas inilah yang mengarahkan pelaku migrasi untuk memilih sikap nomad sebagai orientasi kerja maupun sikap hidup. Refleksi dari sikap nomad ini meneguhkan dasar epistemik dari migrasi estetik, yaitu anti-esensial.

**Nomos:** Prinsip-prinsip yang diabsahkan untuk mendefinisikan, mengklasifikasikan dan membatasi serta memapankan pengertian-pengertian tentang seni seperti konvensional, eksperimental, seni-tinggi, dan seni populer.

**Ontologi Migratif:** Cara kedirian menjelaskan fungsi kehadirannya sebagai subjek, baik sebagai subjek personal maupun sebagai subjek budaya, melalui suatu proses migrasi.

**Piktografik (pictographic):** Tulisan dalam misteri gambar, juga gambar yang mentransendensi keharfiah tulisan. Merupakan jenis narasi teater yang melintasi batas-batas nalar dan format empirik

**Polifoni Bunyi:** Komposisi dari keragaman bunyi (*sounds*) dan derau (*noises*) yang ditandai oleh perpecahan dan perpindahan motif-motif suara, menjadi suatu kolase bunyi.

**Replikasi:** Upaya menunjukkan gagasan untuk ditempatkan kembali pada posisi konseptual yang dinilai tepat.

**Replikasi Idiom:** Proses *rejoinder* atau menenun kembali idiom-idiom dalam struktur baru untuk meningkatkan kualitas pemaknaannya. Replikasi adalah cara “menjawab kembali” (*to reply*) tujuan pemaknaan dan penguatan makna yang belum terlahirkan dan tertuntaskan pada konstruksi pertunjukan sebelumnya. Replikasi adalah strategi memuakan makna tanda-tanda teatrikal dan menunjukkan hubungan intertekstualitas tanda yang dinilai lebih tepat.

**Ruang Majemuk:** Konsep pemajemukan dan pemilahan kualitas-kualitas ruang, yang sumbernya berasal dari konvensi pertunjukan wayang (*wong*) Jawa. Dalam konvensi itu, ruang pertunjukan dapat dibedakan menjadi empat ruang kategoris, yaitu dunia metafisis, dunia magis, dunia *alus*, dan dunia *wadag*. Penciptaan nilai ruang dihasilkan melalui transformasi dan dinamisasi tanda melalui bentuk-bentuk komutasi dan persuasi simbolik, tidak melalui segregasi ruang secara fisik.

**Semiotisasi:** Cara menunjukkan (*showing*) atau cara memperagakan (*displaying*) objek atau peristiwa ke hadapan penonton, yang berbeda dengan cara menggambarkan, menjelaskan, atau menyimpulkannya. Semiotisasi berbeda dengan strategi narasi, di mana manusia, objek atau peristiwa biasanya digambarkan atau diceritakan.

**Sistem Harapan (system of hope):** Bentuk praksis ideologi yang telah berfungsi efektif sebagai perekat sosial untuk membangun rasa utuh secara kolektif (*to unite collective awareness*).

**Sosiologi seni:** Usaha memahami produksi dan konsumsi seni sebagai efek, refleksi atau representasi dari proses sosial umum.

**Space:** Realitas ruang yang menunjukkan keterikatan manusia dengan tempatnya atau tendensi kehidupan sosial di suatu tempat untuk menunjukkan kekhususan lokal.

**Suspensi:** Cara meningkatkan efek pejal makna tanda dan hubungan komutatif antar tanda dari tingkat konotasi tanda menuju tahap metabahasa tanda.

**Teater Piktografik:** Presensi teater visual yang bahasa dasar dramaturginya

berpusat pada ide konfrontasi. Setiap kategori tanda melakukan fungsinya secara kolaboratif, juga sekaligus bersifat kontradiktori. Kontradiktori tanda-tanda inilah yang secara dramatik menunjukkan perbedaan prinsipil dari dramaturgi teater verbal dengan dramaturgi teater visual.

**Tradisi:** Diartikan sebagai adat yang punya akar di masa lalu dan mengandung aura sakral. Tradisi berasal dari kata kerja Latin *tradere* yang berarti menyampaikan, mentransmisikan, menyerahkan melalui waktu.

**Transformasi Tanda:** Realitas dan komposisi unsur-unsur tanda yang dapat saling dipertukarkan (*interchangeability*) atau pergantian timbal-balik (*reciprocal substitution*) dari kode atau sistem tanda yang melibatkan proses transkodifikasi antara unsur subjek aktif (aktor) dan unsur objek pasif (benda) di atas panggung.

**Transubstansiasi Identitas:** Proses penemuan identitas karya yang diwujudkan melalui migrasi, sublimasi, dan reintegrasi. Transubstansiasi adalah mengubah wujud budaya-asal seniman melalui upaya replikasi untuk menemukan kembali esensi-reflektif dari budaya-asalnya. Esensi-reflektif itu menjadi bentuk sublimasi nilai atas tradisi. Sublimasi nilai itulah yang akan diwujudkan kembali melalui reinkarnasi episteme dan bentuk koeksistensi estetik dalam karya seniman.

## TENTANG PENULIS

**Dr. Benny Yohanes** dikenal dengan nama panggung BenJon, lahir di Bandung, 15 Februari 1962, dan menempuh program doktor Kajian Budaya Universitas Padjadjaran Bandung pada angkatan I tahun 2010 sampai 2013. Dia adalah dosen di Jurusan Teater di STSI Bandung sejak tahun 1987 hingga sekarang; dosen di Fakultas Filsafat UNPAR Bandung tahun 1989-1998; dan dosen di Fakultas Desain Universitas PETRA Surabaya tahun 2003-2005. Dia juga pengajar mata kuliah *Performance Art* dan *Management Practice* di School of Business and Management (SBM) ITB sejak tahun 2004 hingga sekarang.

Dia pernah meraih Penghargaan Pertama Lomba Penulisan Kritik Teater Tingkat Nasional, Direktorat Kesenian, 1996 dan Penghargaan Pertama Lomba Penulisan Kritik Teater Tingkat Nasional, Dewan Kesenian Jakarta, 2005. Beberapa karya dramanya telah meraih penghargaan di antaranya: Penghargaan Kedua dalam kompetisi naskah drama radio diselenggarakan Kantor Berita 68H tahun 2002 atas karya *.I.Metropolutan*; Penghargaan Pertama dalam kompetisi naskah drama oleh Goethe Institut-Friedrich Nauffman Stiftung atas karya *Makan Hakan*; Penghargaan Harapan II dalam kompetisi naskah drama oleh Dewan Kesenian Jakarta atas karya *Seribu Watt*; Penghargaan Pertama Lomba Naskah Monolog Anti Budaya Korupsi, Yogyakarta, 2004 atas karya *Sphinx Tripple X,monolog*; Penghargaan The First Best Five dalam Sayembara penulisan Naskah Drama Nasional, Federasi Teater Indonesia, 2008 atas karya *CANNIBALogy*; dan Penghargaan Pemenang Utama dalam Sayembara Penulisan Lakon Realis, Komunitas Salihara tahun 2010 atas karya PERTJA.

Selain dipublikasi di beragam media cetak, esai-esai BenJon terangkum dalam buku *Teater untuk Dilakoni, Ideologi Teater Modern Kita, Mencipta*

*Teater dan Teater Indonesia, Konsep, Sejarah, Problema, serta 70 tahun Rendra.*

Sebagai sutradara, BenJon telah memanggungkan beragam naskah baik karya sendiri maupun karya pengarang lain sejak tahun 1983 sampai 2003, di antaranya: *Caligula* karya Albert Camus tahun 1983, *Pelacur Terhormat* karya Jean Paul Sartre, *Pakaian dan Kepalsuan* karya Averchenko tahun 1987, *Kisah Perjuangan Suku Naga* karya Rendra, *Amat Berontak* karya Saini KM tahun 1988, *Momok* karya BenJon, *Yang Berwajib* karya BenJon tahun 1989, *Ibunda Elektronika* karya BenJon tahun 1990, *Architruc* karya Robert Pinget tahun 1991, *Ibu Mencari Boedi* karya BenJon tahun 1992, *End Game* karya Samuel Beckett, *Bersama Tengkorak* karya BenJon tahun 1993, *Pinangan* karya Anton Chekhov, *Takoet* karya BenJon tahun 1994, *Dag Dig Dug* karya Putu Wijaya tahun 1995, *Senja dan Dua Kematian* karya Kirdjomuljo tahun 1996, *Bius* karya BenJon, *Dubur* karya BenJon tahun 1997, *Sodom Kota Binatang* karya BenJon tahun 1998, *Makan Hakan* karya BenJon, *Hikayat Celana Dalam* karya BenJon, *Boen/Cit Aku Ada Karena Aku Mesum dan Ternoda* karya BenJon tahun 1999, *Telur, Tomat dan Seteguk Darah* karya BenJon, *GigoloGalileo* karya Brecht/BenJon, *Tubuh Melayoe* karya BenJon tahun 2000, *Jas Panjang Pesanan* karya Wolf Mankowich tahun 2001, *ARKEologi BeHa* karya BenJon tahun 2003-2004, *Monolog Aku Ke Luar Menjemput Badai* karya BenJon tahun 2003, *Monolog Hamlet Inside* karya BenJon tahun 2004, *Monodrama BLACK JACK* karya BenJon tahun 2006, *Shakespeare CARNIVORA* karya BenJon tahun 2009, *Interupsi Jambal Roti* karya BenJon tahun 2009, *PERTJA* karya BenJon tahun 2011, dan *FACE* karya BenJon 2012.

***“Ketika pergi, sebenarnya kita pulang”—Putu Wijaya***

## INDEX NAMA

### A

Adrian F. Rifkin 90  
Afrizal Malna 23, 27, 258, 259  
Akhudiat 6, 8, 148, 190, 202  
Pamela Allen 15, 27, 331  
Althusser, Louis 89  
Amir Hamzah 301  
Arifin C. Noer XII, 3, 4, 6, 145, 146, 148,  
202, 205, 246, 251, 254, 294, 302,  
306, 313, 314  
Aspar Paturusi 6  
Asrul Sani 2, 244, 313

### B

Bambang Sugiharto VIII, XII  
Bambang Widoyo SP. 248  
Barthes, Roland 50  
Batteux, Charles 98  
Baumgarten, Alexander Gottlieb 98  
Bellah, Robert N 94  
Bell, Daniel 90  
Berger, Peter 94  
Blauner, Robert 96  
Boden 237, 238, 239, 357  
Boedi S. Otong 258, 259, 260  
Boen S.Oemarjati 4  
Bogatyrev 48  
Bourdieu, Pierre VIII, 26, 57, 60, 350  
Breadley, Monroe 99  
Brecht, Bertolt XI, 50  
Bullough, Edward 100  
Burgess, Ernest 87

### C

Caesar, Julius 49  
Carr 35, 172  
Caruth, Cathy 102  
Chairil Anwar 301  
Chekov, Anton 190  
Clarke 35, 172  
Cleack 94  
Cohen 95  
Corbin 12  
Creswell, John W. 29, 30, 31, 32, 33, 358

### D

Dadang Suganda VIII  
Danto, Arthur 100  
Davidson 238, 239, 360  
Denzin 12  
Dewey, John 99  
Dickie 100  
Dindon 260, 261, 263  
Donny Gahril Adian 36, 224, 357  
Dostojevsky 301  
Dubet 87, 88, 303, 304, 358  
Durkheim, Emile 90  
Durrant, Sam 8, 101, 102, 358  
Dziemidok, Bohdan 98

### E

Eko Endarmoko 85, 87  
Elam, Keir 47, 54, 75, 114  
Erikson, Erik 93  
Etchells, Tim 70  
E. Zemach, Dorothy 99

## F

Fatimah Djajasudarma VIII

## G

Geertz, Clifford 89, 91  
 Germani 94  
 Giddens, Anthony 91  
 Gissurarson, Hannes Hólmsteinn 92  
 Goenawan Mohamad 1, 4, 7  
 Goffman 94  
 Gogol, Nicolai 244, 301  
 Gorki, Maxim 301  
 Gramsci, Antonio 89  
 Guyau, Jean-Marie 95

## H

Hall, John A. 89  
 Handke, Peter 48  
 Harvey, David 91  
 Hastanto 85  
 Hegel, Georg Wilhelm 96, 98, 99  
 Heidegger, Martin 30, 34, 35, 36, 37, 38,  
 75, 172, 224, 225  
 Hemingway, Ernest 301  
 Herman, Judith 104, 359  
 Heru Kesowo Murti 247, 256  
 Heufel, Vanden 81, 82  
 Honzl, Jindrich 48, 49, 118  
 Hoskote, Ranjit 104  
 Hoving, Isabel 103, 104  
 Hulton, Peter 68, 69

## I

Ibsen 241  
 Ignas Kleden 20, 27  
 Ikranagara 6

## J

Jackson, Peter 56, 57, 58, 60, 61, 62, 310,  
 331, 359  
 Jakobson, Roman 51  
 Jakob Sumardjo 39  
 James, William 93

## K

Kant, Immanuel 98, 99, 100  
 Kaufman 238  
 Kershaw, Baz 70  
 Kilminster, Richard 96  
 Kirdjomulyo 2, 189  
 Kott, Jan 51  
 Kowzan, Tadeusz 50, 52, 54, 75  
 Krausz 237  
 Kumar 94

## L

Larrain, Jorge 94  
 Lasch, Christopher 94  
 Lebreve, Henri 91  
 Ledger, Adam J. 68, 69, 70, 71  
 Lichtenstein, Roy 93  
 Lina Meilinawati Rahayu VIII  
 Lincoln 12, 73  
 Lorca, Garcia 6, 244  
 Lord, Catherine M. 101

## M

Mannen, van 30  
 Mann, Michael 89  
 Markiewicz, Lily 103  
 Maslow, Abraham 94  
 May, Karl 301  
 McCumber 35, 172  
 McFee 239  
 Mead, George Herbert 93  
 Melzer, Annabelle 68  
 Merton, Robert 95  
 Mochtar Lubis 301  
 Moliere 244  
 Morris, Charles 21  
 Moustakas 29, 30, 31, 32, 33, 77, 78  
 Muhammad Yamin 189  
 Mukarovsky 49

## N

Nasyah Djamin 2, 189, 242  
 Nisbet, Robert 89  
 Noorca Marendra 6, 190  
 N. Riantiaro 6, 8, 256

## O

Odysseos, Louiza 34  
 Orru 95  
 Outwaite, William 359

## P

Park, Robert 87  
 Parsons, Talcott 89, 90  
 Pasternak, Boris 301  
 Paul, Heike 103  
 Pavis, Patrice 51  
 Phelan, Peggy 68  
 Piccini, Angela 68  
 Plummer, Ken 93, 94, 332  
 Poe, Edgar Allan 301  
 Pramudya Ananta Toer 301  
 Pretz 238  
 Puchner 83  
 Putu Wijaya VII, VIII, IX, XII, 3, 4, 5, 6, 7, 8,  
 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18,  
 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27,  
 28, 47, 54, 55, 65, 66, 67, 71, 73,  
 74, 75, 76, 77, 78, 79, 107, 118,  
 119, 124, 125, 127, 129, 130, 131,  
 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138,  
 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145,  
 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152,  
 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159,  
 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166,  
 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173,  
 174, 175, 176, 178, 180, 181, 182,  
 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189,  
 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196,  
 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203,  
 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210,  
 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217,  
 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224,  
 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231,  
 232, 233, 239, 240, 246, 251, 252,  
 254, 255, 265, 266, 274, 278, 279,  
 280, 281, 282, 283, 285, 288, 289,  
 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299,  
 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306,  
 307, 308, 309, 310, 311, 312, 314,  
 315, 317, 318, 319, 320, 321, 322,  
 323, 324, 326, 327, 328, 329, 330,  
 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337,  
 338, 339, 340, 341, 342, 345, 348,  
 352, 359, 360, 362, 363, 364, 365,  
 367, 368, 370, 371, 372, 375, 376

## R

Rachman Sabur 261  
 Ranciere, Jacques 90  
 Reason, Matthew 68  
 Reedy 90  
 Rendra, W.S XI, XII, 3, 4, 6, 7, 142, 145,  
 147, 148, 202, 205, 245, 246, 250,  
 253, 254, 256, 302, 305, 306, 313  
 Ricoeur, Paul 21  
 Robles, E. 244  
 Rostow 95  
 Runco 239  
 Rye, Caroline 68

## S

Sallis 36, 172  
 Sanusi Pane 1  
 Sardono W. Kusumo 6, 8, 202, 205, 306  
 Saroyan, William 301  
 Schechner, Richard 81  
 Seno Gumira Ajidarma VIII  
 Setiawan Sabana VIII  
 Shakespeare, William 6  
 Shields, Rob 91  
 Sibley, Frank 99  
 Soja, Edward 91  
 Sri Mulyono 85  
 S. Takdir Alisyahbana 2  
 Stanislavsky 241, 242, 244  
 Steinbeck, Jhon 301  
 Sternberg 238, 239  
 Stolnitz, Jerome 100  
 Strauss, Levi 12  
 Strinberg 241, 244  
 Suyatna Anirun 6, 8, 205, 313

## T

Tadeusz Kowzan 50, 52, 54, 75  
 Teguh Karya 2, 6, 148, 202, 294, 302, 313

## U

Usmar Ismail 2, 189  
 Utuy T. Sontani 2, 242

## V

Vasseur, Le 33  
Veltrusky, Jiri 47  
Vredi Kastam Marta 6

## W

Walton, Kendal 100  
Waterman 94  
Weber, Max 89, 91, 92  
Wisran Hadi 6, 8, 148, 202  
Worthen, W.B. 82

## Y

Yasraf Amir Piliang 27, 42, 85

## Z

Zich, Otakar 49

# TEATER PIKTOGRAFIK

## MIGRASI ESTETIK PUTU WIJAYA DAN METABAHASA LAYAR

BUKU INI adalah upaya untuk menggali pemahaman dan pemaknaan terhadap realitas korelasional pertunjukan teater. Hal ini berkaitan dengan bagaimana sebuah model presentasi artistik memiliki korelasi dengan perjalanan migrasi dan penyerapan gejala sosial oleh seniman yang menempatkan posisi karya teater menjadi sebuah fungsi yang khas dalam melahirkan praktik kultural.

Penelitian ini menempatkan karya-karya “teater periode layar” sebagai salah satu manifestasi epistemik dan estetik dari pengalaman migrasi Putu Wijaya. Dalam upaya tersebut, penelitian menerapkan sebuah model analisis untuk membaca hubungan antara tiga konteks utama dalam proses kreativitas seorang seniman teater. Tiga konteks utama dalam proses kreativitas itu adalah tekstual pertunjukan, latar belakang filosofis, dan tujuan kreativitas.

Teater periode layar diwujudkan sebagai presentasi piktografik. Bahasa piktografik adalah jenis narasi teater yang melintasi batas-batas nalar dan format empirik. Piktografik adalah tulisan dalam misteri gambar, juga gambar yang mentransendensi keharafiahannya tulisan. Teater periode layar dimaksudkan sebagai usaha kontemplatif Putu Wijaya untuk memasuki ruang spiritual teater lewat kekuatan bahasa rupa.

Teater piktografik menjadikan gambar sebagai kata sekaligus metakata. Sedang aspek bebunyian tidak lagi berfungsi sebagai ilustrasi auditif. Bunyi adalah eksistensi ruang. Bahkan dapat dikatakan, teater periode layar tidak distrukturkan lewat rupa, tetapi oleh kekuatan semantik bunyi. Tangga dramatik teater periode layar dibuat oleh polifoni dan surealisasi bunyi.

Teater Periode Layar dicirikan oleh model presentasi teater visual dengan menonjolkan peristiwa multifokus, permainan citra-citra surealistik, gambar yang multibingkai, amplifikasi, dan polifoni bunyi sebagai struktur laten narasi meditatif, serta penampakan figur-figur distortif yang tidak bersifat antroposentrik tapi lebih atavistik.

Karya-karya teater periode layar (2000-2006) adalah cermin dari salah satu tahap migrasi Putu Wijaya, dengan mengajukan teknik koeksistensi estetis, strategi sublimasi nilai tradisi, dan transformasi spiritualitas personal untuk menghadirkan ke-Indonesiaan posttradisi.

Penelitian ini diharapkan dapat membuka dialog dan pengembangan wacana seni, khususnya wacana seni pertunjukan di Indonesia. Penulis berharap, penelitian ini bisa bermanfaat untuk bidang kajian budaya, dunia seni pertunjukan, khususnya dalam pengembangan studi teater modern di Indonesia.



DIREKTORAT KESENIAN  
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

ISBN 978-602-5635-10-6



TIDAK DIPERJUALBELIKAN