

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pertunjukan teater *Nostalgia Sebuah Kota* menjadi salah satu karya monumental bagi Iswadi Pratama. Karya ini merupakan titik awal Iswadi Pratama tercatat sebagai seniman teater yang cukup diperhitungkan di Indonesia. *Nostalgia Sebuah Kota* pertama kali dipentaskan di Jakarta pada Oktober 2003 dengan meraih peringkat ketiga GKJ Award 2003: Anugrah Festival Teater Alternatif se-Indonesia dan didaulat sebagai lakon terbaik pertama. Tahun berikutnya, *Nostalgia Sebuah Kota* dipentaskan secara keliling di Bandung, Jakarta, dan Makassar atas dana hibah Yayasan Kelola.¹ Pada Mei 2005 *Nostalgia Sebuah Kota* kembali digelar dalam acara *Indonesian Performing Art Mart* (IPAM).²

Tidak saja di Indonesia, pada tahun 2010 naskah lakon *Nostalgia Sebuah Kota* dipentaskan dalam skala internasional dengan Kristof Szabo, seorang berkebangsaan Hungaria sebagai sutradara. Pementasan ini merupakan kolaborasi seniman-seniman seni pertunjukan asal Jerman, Belanda, Hongaria, Spanyol, Rusia, Pantai Gading, dan Indonesia. Pementasan kemudian berlangsung di kota Kohl, Jerman. Tahun 2012 lakon *Nostalgia*

¹ kelola.or.id/seniman/iswadi-pratama/

² <https://m2indonesia.com/tokoh/sastrawan/iswadi-pratama.htm>

Sebuah Kota telah diterjemahkan ke dalam bahasa Jerman dan Inggris dan diterbitkan oleh Universitas Hamburg, Jerman.³

Nostalgia Sebuah Kota bercerita tentang orang-orang yang kehilangan sebagian dirinya dari sisi kehidupan. *Nostalgia Sebuah Kota* memiliki perspektif yang personal dan intim dalam melihat sesuatu, dengan intensitas bahasa personal (*personal pronoun*⁴). Pertunjukan ini mengajak pembaca atau penonton memasuki tema-tema yang sangat luas tentang kota, kampung, ataupun tanah kelahirannya. Di dalamnya ada benturan nilai, perubahan sosio-historis dan kultural sebuah masyarakat. Lakon *Nostalgia Sebuah Kota* juga memiliki tema tentang cinta dan rasa kesepian. Kesepian di sini bukan karena kesendirian tetapi karena disisihkan dari masyarakat.

Szabo menjelaskan, bahwa pertunjukan yang digarapnya hanya kepingan-kepingan cerita yang ada dalam *Nostalgia Sebuah Kota*. Baginya, jika ingin mementaskan *Nostalgia Sebuah Kota* secara utuh, penonton butuh waktu untuk menonton selama 48 jam. Hal ini disebabkan, setiap kalimat memiliki imaji yang potensial untuk dikembangkan dan ekspresi yang bisa dituangkan dalam bentuk gerak, bahwa teks itu sangat kaya pemaknaannya bisa berlapis-lapis, dan sangat kuat menggambarkan gerakan tubuh. Ada ketidaksengajaan, kebetulan, dan *chaos* serta bahasanya sangat liris, bebas, dan asosiatif. Penonton yang menyaksikan pertunjukan ini dapat menginterpretasi secara bebas dan terbuka.

³ <https://borobudurwriters.id/highlight/puisi-puisi-iswadi-pratama/>

⁴ kata ataupun kalimat yang digunakan sebagai kata ganti untuk menunjukan orang atau penamaan. Kata ganti ini digunakan untuk orang, hewan, benda, atau hal lainnya secara spesifik dan tergantung pada peran (subjek, objek, dan posesif).

Sementara itu, Sabine Müller yang menerjemahkan naskah *Nostalgia Sebuah Kota* ke Bahasa Jerman berkomentar, bahwa naskah lakon karya Iswadi Pratama itu juga bercerita tentang cinta, seperti yang terlihat pada kutipan:

Tak usah kau telepon. Aku akan pulang larut malam. Bersihkanlah buku-buku dari debu. Tinggalkan catatan jika pergi. Ah, ya, sepatumu penuh lumpur dan radio belum kau matikan sejak semalam. Jangan kau hisap racun serangga itu, aku tak mau menguburkanmu. Aku mencintaimu, tapi aku tak punya hati....⁵

Berdasarkan pendapat di atas, *Nostalgia Sebuah Kota* berpotensi untuk dikembangkan baik dari sisi imaji maupun secara gerak, sehingga *Nostalgia Sebuah Kota* dapat dipentaskan secara utuh. Tema-tema yang dihadirkan dalam cerita adalah tema yang universal seperti, cinta dan rasa kesepian. Hal ini terlihat dari dialog yang diucapkan aktor secara liris dan memberikan kebebasan ruang interpretasi. Secara keseluruhan, dalam pertunjukan *Nostalgia Sebuah Kota*, dialog yang diucapkan aktor berupa potongan-potongan monolog singkat, dan sewaktu-waktu juga tergambar berbentuk puisi-puisi liris. Puisi liris diartikan sebagai gaya puisi yang menekankan pengungkapan perasaan melalui kata-kata dengan rima dan tata bahasa teratur. Sementara itu, Iswadi Pratama mengatakan bahwa pertunjukan *Nostalgia Sebuah Kota* tidak berangkat dari teks lakon⁶.

Bentuk pertunjukan *Nostalgia Sebuah Kota* memperlihatkan paduan unsur ketubuhan dan paduan dialog yang puitik. Kekuatan secara ketubuhan

⁵ <https://www.dw.com/id/nostalgia-sebuah-kota-pentas-di-jerman/a-6276833>

⁶ Wawancara dengan Iswadi Pratama, Padang 21 Februari 2018.

ini terlihat dari gerak-gerak simbolik yang dipadukan dengan narasi yang puitik. Hal yang melatar belakangi munculnya gerak ini dalam karya Iswadi Pratama tentunya memerlukan analisis mendalam. Sementara itu, kekuatan puitis dari narasi diduga muncul dari sisi pribadi Iswadi Pratama sendiri yang selain sebagai sutradara teater juga telah lebih dahulu dikenal sebagai seorang penyair. Oleh sebab itu, besar kemungkinan bahwa *Nostalgia Sebuah Kota* adalah pertunjukan yang diilhami dari puisi.

Karya-karya Iswadi Pratama sebelum *Nostalgia Sebuah Kota*, dapat dikelompokkan menjadi dua: Pertama, karya yang berangkat dari teks lakon yang ditulis orang lain; kedua adalah karya yang berangkat teks lakon yang ditulis sendiri. Atas pengelompokan tersebut dapat disimpulkan bahwa Iswadi Pratama memiliki kecenderungan menggarap pertunjukan yang berangkat dari teks lakon, sehingga proses penciptaan pertunjukannya dapat digambarkan dengan istilah yang lazim dinamakan sebagai *from page to stage*⁷. Konsep seperti ini biasanya digunakan untuk menciptakan teater-teater bergaya realisme dan biasanya didasari pada teks lakon.

Artinya, pertunjukan-pertunjukan ini merupakan pertunjukan dramatik yang dapat ditelisik menggunakan konsep Letwin (2010) dan George Kernodle (1976). Ada tiga hal yang harus dimiliki dalam seni dramatik, yaitu tema, plot, dan tokoh. Letwin menjelaskan bahwa bentuk pertunjukan teater dapat dilihat dari *plot, character, theme, genre, and style* yang kemudian

⁷ Istilah yang digunakan Vincent Murphy dalam bukunya *Page to Stage: The Craft of Adaptation* (2013) yang berarti panduan atau langkah-langkah yang digunakan dalam mengadaptasi karya sastra ke panggung.

disebutnya dengan istilah *The Architecture of Drama*. Berbeda dengan George Kernodle yang menyebut konsepnya sebagai analisis struktur (*character, plot, theme*) dan tekstur (*dialog, spectacle, mood*). Kedua konsep tersebut pada dasarnya memiliki kesamaan, yakni sama-sama berangkat dari konsep tragedi yang baik versi Aristoteles. Struktur ini kemudian dikembangkan oleh Gustav Freytag menjadi suatu irama dramatik yang memiliki unsur-unsur yang meliputi; eksposisi, komplikasi, krisis, klimaks, resolusi, dan konklusi.

Jika dilihat dari konsep itu, maka patut diduga bahwa *Nostalgia Sebuah Kota* bukan suatu teater dramatik. Pasalnya, bentuk pertunjukan ini tidak bisa didekati dengan menggunakan konsep Aristoteles. Meminjam istilah Letwin tentang 'arsitektur' drama, maka arsitektur pertunjukan *Nostalgia Sebuah Kota* adalah bentuk arsitektur yang lain. Sebab, teks lakon yang lazimnya menjadi sumber awal proses penciptaan sudah tidak diposisinya tersebut, melainkan tercipta di dalam proses dan mencapai final di akhir proses. Sementara itu di sisi lain, tokoh yang dihadirkan juga sulit diidentifikasi secara fisiologis, sosiologi, dan psikologis, sebagaimana biasanya tokoh-tokoh dalam teater dramatik dapat dianalisis.

Proses penciptaan *Nostalgia Sebuah Kota* karya Iswadi Pratama tidak diawali dari lakon, tetapi dari sesuatu yang lain yang bukan lakon, berproses, dan pentas terjadi, kemudian diangkat ke atas kertas, sehingga kertas dalam pengertian 'lakon' atau 'teks teater' tercipta justru ketika bersamaan pertunjukan siap dipentaskan. Iswadi Pratama juga menggarap karya-karya

yang berangkat dari teks lakon, namun proses seperti ini tidak dilakukannya dalam *Nostalgia Sebuah Kota*. Sebaliknya, Iswadi Pratama dalam *Nostalgia Sebuah Kota* justru sepertinya mencoba suatu metoda penciptaan yang berbeda dengan proses sebelumnya. Selama ini dapat dibayangkan tahapan yang dilalui dalam proses penciptaan teater yang berangkat dari teks lakon, menjadi menarik untuk ditelisik tahapan yang dilakukan untuk menciptakan teater yang tidak berangkat dari teks lakon, tetapi sama-sama menuju pentas.

Setiap seniman yang menciptakan karya seni tentunya akan memikirkan karya apa yang akan diciptakan serta memiliki alasan mengapa harus diciptakan. Seniman adalah mereka yang mampu menelaah kandungan ketidaksadaran kolektif dengan intuisi. Dalam pertunjukan *Nostalgia Sebuah Kota*, sebagian besar dialognya didominasi oleh ingatan tentang kota, kisah percintaan, dan rasa kesepian. Maka, dugaan bahwa *Nostalgia Sebuah Kota* merupakan sebuah karya penemuan yang berangkat dari kondisi psikis. Karya psikologis adalah karya individu kreatif yang menjelaskan cinta, keluarga, dan lingkungan. Sementara, karya penemuan adalah karya yang berasal dari ketidaksadaran kolektif (Damajanti, 2013: 105).

Dugaan itu semakin kuat jika memperhatikan bahwa karya pertunjukan *Nostalgia Sebuah Kota*, yang pada teks lakonnya tertulis berjudul *Nostalgia Sebuah Kota; Kenangan Tentang Tanjung Karang* itu memiliki memberi kesan adanya subjektivitas atau hal yang pribadi, yakni nostalgia dan kenangan. Kata 'nostalgia' secara Bahasa Indonesia diartikan sebagai suatu kerinduan yang kadang-kadang berlebihan kepada sesuatu yang sangat jauh letaknya

atau yang sudah tidak ada lagi, atau semacam kenangan manis pada masa yang telah silam. Kedua, lebih jauh, nostalgia adalah suatu fenomena psikologi. Hal itu dapat dilihat dari etimologi dari kata 'nostalgia' itu sendiri yang berasal dari Bahasa Yunani '*nostos*' yang berarti kembali, dan '*algos*' yang berarti menderita sakit psikologis, sehingga kata 'nostalgia' dapat ditafsirkan sebagai penderitaan psikologis yang disebabkan oleh kerinduan yang luar biasa untuk kembali ke tanah air. (Anderson, 2011: 6).

Memperhatikan hal itu, dapat diduga pula bahwa pertunjukan teater *Nostalgia Sebuah Kota* sebagai karya seni tentunya dipengaruhi oleh daya atau dorongan psikologis sutradaranya. Dalam psikoanalisis, psike manusia dibagi menjadi tiga yaitu sadar, prasadar, dan ketidaksadaran. Fokus Freud dalam psikoanalisis ditempatkan pada ketidaksadaran, meskipun telah diketahui bahwa ketidaksadaran adalah wilayah yang sangat jauh dan sulit untuk dijangkau oleh pikiran manusia. Freud menawarkan metode 'interpretasi mimpi' untuk mendekati wilayah ketidaksadaran. Artinya, mimpi adalah jembatan utama untuk mengenali wilayah ketidaksadaran. Karena mimpi yang dipahami sebagai alam bawah sadar, sebenarnya bukanlah alam bawah sadar melainkan alam prasadar, karena kalau tidak ada mimpi (prasadar), ketidaksadaran yang merupakan alam yang lebih besar dari kehidupan mental manusia tidak akan pernah dijangkau. Oleh karena itu, dalam penelitian ini pertunjukan teater *Nostalgia Sebuah Kota* akan dianalogikan sebagai wujud mimpi dari sutradaranya.

Ketidaksadaran merupakan tempat di mana mimpi itu berasal dan bersembunyi. Perpindahan dari sadar ke ketidaksadaran dilakukan dengan tidur sehingga mimpi muncul sebagai efek dari ketidaksadaran. Meskipun mimpi tidak dapat dibuktikan dengan logika namun hal itu terjadi. Terlepas dari benar atau tidaknya bahwa mimpi mewakili alam bawah sadar manusia tidaklah menjadi persoalan, tetapi bagaimana mimpi itu bisa terjadi dan dipengaruhi oleh alam bawah sadarlah yang akan dicoba ditelisik melalui psikoanalisis.

Berdasarkan pemaparan di atas, besar kemungkinan bahwa arsitektur yang sepintas terbaca dalam pertunjukan, bukanlah arsitektur yang sebagaimana dipahami secara konvensional. Karena itu, diperlukan jawaban atas arsitektur yang digunakan Iswadi Pratama untuk membangun pertunjukan. Tidak hanya perihal bentuk, aspek yang perlu diperhatikan dalam sebuah pertunjukan adalah alasan dibalik penciptaannya. Jika ditinjau dari proses penciptaannya yang berbeda dengan pertunjukan sebelumnya, dugaan yang paling dekat adalah bahwa Iswadi Pratama mempunyai motif khusus dalam pertunjukan ini, tapi belum diketahui. Hal ini menjadi menarik untuk ditelisik, karena akan memberikan penjelasan tentang alasan-alasan dibalik penciptaannya. Pertunjukan *Nostalgia Sebuah Kota* dalam konteks ini akan dipahami sebagai produk, hasil, situasi psikis sutradara.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini bermaksud untuk menjajaki alasan-alasan Iswadi Pratama di balik penciptaan pertunjukan *Nostalgia Sebuah Kota*. Maka dari itu, terbentuklah beberapa rumusan dalam penelitian ini yang akan dijawab di antaranya:

1. Bagaimana bentuk pertunjukan *Nostalgia Sebuah Kota* karya Iswadi Pratama?
2. Bagaimana jika pertunjukan *Nostalgia Sebuah Kota* Iswadi Pratama dilihat dari sudut pandang psikoanalisis?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mencapai hasil yang diinginkan, penelitian ini mengacu pada rumusan masalah agar didapat tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan tentang bentuk pertunjukan *Nostalgia Sebuah Kota* karya Iswadi Pratama.
2. Menemukan faktor-faktor, alasan, atau wujud ketidaksadaran Iswadi Pratama dalam pertunjukan *Nostalgia Sebuah Kota*.

D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilakukan, maka diperoleh data dan informasi. Hasil dari penelitian ini dapat berguna baik secara akademis maupun secara praktis.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pada dunia ilmu pengetahuan terkait dengan perkembangan kajian seni pertunjukan secara umum dan kajian teater secara khusus dan menambah khasanah keilmuan tentang teori, pendekatan, hingga konsep yang digunakan dalam melihat suatu pertunjukan teater.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengkaji seni pertunjukan dalam melakukan penelitian terhadap bentuk-bentuk teater postdramatik dan dapat memberikan sumbangan dalam memudahkan penelitian-penelitian selanjutnya, terutama penelitian dengan objek formal dan material yang serupa.

