

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teater di Indonesia telah mulai menapaki jejaknya sejak ditemukannya berbagai kreativitas teater yang bercorak tradisional hingga berkembangnya teater yang kemudian dianggap sebagai representasi teater modern. Yudiaryani (dalam *Mengemas Teater Modern Indonesia Berbasis Tradisi*, 2014: 1) menyebut modern sebagai penyikapan secara ruang dan waktu oleh para kreator teater dengan cara menunjukkan adanya perubahan tampilan teaternya menjadi teater yang bersifat kekinian. Menurut Yudiaryani corak dan gaya teater modern ini merupakan kebalikan dari teater tradisional yang memiliki pola ekspresi (penerapan) yang berulang dan mengakar dari budaya tradisi masyarakat setempat.

Menilik perkembangan teater di Sumatera Barat, maka sejak lama masyarakat Minangkabau sesungguhnya telah memiliki berbagai jenis teater tradisional seperti: randai, dan berbagai ragam teater tutur seperti tupai janjang dan si jobang. Seiring itu pula, munculah berbagai teater modern yang bergerak dengan perubahan-perubahan dan mengusung semangat kekinian (yang tak lepas dari pengaruh Teater Barat), meskipun tetap menempatkan Minangkabau sebagai pencirian yang etnosentris, baik dalam formulasi (dialog dan pemanggungan) maupun dalam bentuk gagasan

(*contents*). Hal ini dilakukan sebagai upaya melakukan berbagai pembebasan (kriterium Yudiaryani dalam melihat teater modern), yang pada akhirnya dapat dikategorikan sebagai teater modern Minangkabau. Dengan demikian, dalam teater modern Minangkabau perubahan-perubahan adalah keniscayaan dalam melahirkan konvensi teater modern Minangkabau yang baru.

Lakon *Caruik Sanjo Hari*, adalah upaya untuk mengeksplorasi bentuk dan gaya teater menuju perubahan teater modern Minangkabau yang baru tersebut. *Caruik Sanjo Hari*, yang berarti umpatan di senja hari, merupakan ungkapan harafiah untuk melihat pergaulan masyarakat Minangkabau, melalui miniatur pasar sebagai ruang ekspresi publik yang otentik dan realistis. Pilihan kata *caruik* (umpatan) adalah ungkapan sarkas bahwa dalam lingkup pasar maka kekasaran ucapan tidak bisa dilihat sebagai kejahatan atau keculasan. Bahkan, dalam pergaulan pasar, umpatan adalah justru menjadi tanda keakraban.

Landasan yang lebih penting dari penciptaan teater *Caruik Sanjo hari* juga karena pemahaman substansial betapa penciptaan *mise on scene* (*spectacle*) merupakan bagian yang sangat penting dalam kreativitas teater. Begitu pentingnya unsur *mise on scene*, sehingga tak kurang seorang Patrice Pavis (dalam *Performing Arts Journal Publications*, 1983: 13) menyebut *mise on scene* sebagai wacana yang tidak sekedar bersifat pengulangan atau reproduksi naskah, bahkan menurutnya, *mise on scene* merupakan aktualisasi dari suatu ungkapan kebenaran yang diyakini kreator atau

senimannya. Menariknya, penempatan *mise on scene* tersebut tak jarang akan menimbulkan kontroversi, terutama jika dikaitkan dengan posisi publik penikmat dalam meresepsinya. Di satu sisi, banyak penyajian teater yang tampilannya sangat berorientasi pada eksplorasi dan optimalisasi sisi-sisi intrinsiknya sebagai capaian terpenting, tapi di sisi lain juga banyak ditemukan pertunjukan yang memang disiapkan untuk menempatkan akomodasi terhadap selera penonton sebagai indikasi kualitas sajian (Suisno, 2010: 3).

Polarisasi pemanggungan (*spectacle*) teater seperti yang disimpulkan di atas, dapat ditilik dari fenomena seni teater modern Minangkabau, yang berkembang sejak awal tahun 1990-an hingga sekarang. Perkembangan teater modern Minangkabau pada kurun waktu itu, telah mengalami situasi yang terlihat fraksional atau pengkubuan. Situasi fraksional tersebut ditandai dengan munculnya dua sisi pemanggungan teater yang sama-sama menonjol dan terlihat saling bertolak belakang. Di satu sisi, muncul teater fraksi pertama yang menganggap kompleksitas dalam *spectacle* sebagai kemesthian. Pandangan tersebut berangkat dari keniscayaan teater yang harus mementingkan diskursus sosial dan respon isu-isu yang aktual. Kompleksitas pun dimaknai sebagai simbol-simbol pemanggungan yang harus memperlihatkan pemaknaan multi tafsir. Pada teater ini, ukuran artistik yang ideal adalah gaya pemanggungan yang harus mengajak berpikir para penontonnya secara intens. Panggung menghadirkan banyak simbol yang terkadang tidak mementingkan narasi atau alur.

Spectacle dalam pandangan teater fraksi pertama ini, merupakan mozaik peristiwa yang berusaha meminimalisir bahkan meniadakan dialog (verbalitas). Dengan demikian, tokoh-tokoh dalam teater ini merupakan representasi simbol-simbol dan media gagasan penulis lakon atau sutradara atas abstraksinya pada realitas sosial yang menjadi kegelisahannya.

Berseberangan dengan teater di atas, juga muncul teater fraksi kedua yang mengakomodasi bahasa percakapan sebagai unsur vital. Idiom-idiom yang bersifat simbolis harus diminimalisir (sekalipun tidak untuk dihilangkan sama sekali). Bahasa dalam bentuk penuturan dialog merupakan faktor determinan atas terbentuknya narasi. Teater ini memformulasi pementasan dengan mengedepankan pemanggungan tidak hanya sebagai fragmentasi peristiwa tetapi yang terpenting adalah menjadi cerita yang bergerak dengan distingsi penokohan yang terbaca secara jelas. Pendeknya teater ini adalah teater yang berusaha akomodatif atas interes publik yang bersifat sosial kultural, dan mengukuhkan konvensinya pada hal-hal yang familiar di masyarakat, bahkan seringkali harus menyentuh budaya populis. Verbalitas pada teater jenis ini seolah menjadi dekontruksi tentang budaya (Minangkabau) di tengah alam modernitas yang bergulir. Pemanggungan dalam teater fraksi ke dua ini, merupakan tafsir ulang atas fenomena sosial budaya, meskipun masih dihadirkan dalam formulasi konvensional

Fraksi pertama dalam perkembangan teater modern Minangkabau dapat dilihat pada perkembangan *Komunitas Seni Hitam Putih*, binaan Yusril sedangkan pada fraksi kedua dapat dilihat pada pertunjukan-pertunjukan

Bumi Teater di bawah binaan Wisran Hadi. Tanpa menafikan keberadaan banyak kelompok teater di Sumatera Barat yang lain, maka setidaknya *Komunitas Hitam Putih* dan *Bumi Teater* lah yang bisa dilihat sebagai cermin terciptanya ketegangan di antara dua fraksi teater sebagaimana yang dijabarkan di atas. Dua kelompok ini pulalah yang dapat dianggap sebagai refleksi dari keberadaan teater modern Minangkabau, yang saling bertarung untuk mengukuhkan karakter dan gaya pemanggungan, yang menjadi kredo estetikanya. Betapa pun sesungguhnya kedua komunitas tersebut memiliki lahan yang sama dalam menggali muatan pertunjukan, karena sama-sama sangat konsisten dalam mengeksplorasi idiom-idiom dan persoalan-persoalan Minangkabau kontemporer. Pada konteks ini, tidaklah berlebihan jika kedua kelompok tersebut dapat disebut sebagai presentasi teater modern Minangkabau.

Secara umum, dua fraksi teater tersebut memang memiliki *Spectacle* yang berbeda, tetapi jika ditilik secara cermat, selain memiliki kesamaan dalam hal pengusungan idiom-idiom ke-Minangkabau-an, kedua fraksi teater tersebut ternyata juga masih merupakan ekspresi teater yang sama-sama mengalami proses stilisasi sehingga tidak mencerminkan gaya bertutur realitas publik secara general. Stilisasi tersebut mungkin tidak berlangsung pada sisi pemanggungan dan materi artistik (sebagaimana yang menjadi konsentrasi teater fraksi pertama), tetapi stilisasi bisa jadi menyeruak pada aspek bahasa percakapan, lewat penuturan kata atau sintaksis yang terseleksi sehingga menghasilkan tampilan akting yang formal atau

sebaliknya menjadi aksi parodi yang tidak menghendaki peleburan pemeran dengan karakter dalam penokohan. Dalam kaitan ini, munculah asumsi yang berkembang bahwa beberapa karya Wisran Hadi (Bumi Teater) dapat dipersepsikan sebagai teater yang menggambarkan realitas masyarakat Sumatera barat. Bahkan kritikus Sahrul N, menyebutnya sebagai “teater realisme Sumatera Barat” (Sahrul N, 2005: 32).

Ungkapan teater realisme Sumatera Barat yang disematkan pada Bumi Teater tersebut, pada dasarnya hanya berpijak pada pengkaitan realitas sosial, yang menurut Sahrul N sangat relevan dengan interaksi masyarakat Sumatera Barat, terutama jika dikaitkan dengan bahasa sehari-hari masyarakat Minangkabau yang kental sekali dengan bahasa permainan atau bahasa kiasan. Dalam konteks ini, generalisasi kritikus Sahrul N di atas, tidaklah sepenuhnya tepat terlebih jika dilihat dari fungsi bahasa kiasan sebagai bahasa penuturan dalam interaksi sosial yang bersifat formal, atau bahasa penuturan yang secara intensif hanya dipergunakan dalam interaksi sosial masyarakat terdidik dan elit (penghulu, alim ulama dan cerdik pandai). Padahal, ada latar sosial yang sebenarnya juga mencerminkan ragam bahasa penuturan, yang sama sekali berbeda dengan fakta di atas, yakni bahasa penuturan yang seringkali dipergunakan pada lingkup masyarakat pinggiran di Sumatera Barat, seperti di pasar, di palanta maupun di arena berburu.

Bahasa penuturan masyarakat di pasar, palanta dan kegiatan berburu justru memperlihatkan secara dominan sebagai penuturan yang bergaya sarkastis, penuh cemooh dan *satire*. Inilah perspektik yang kiranya luput

dalam penempatan terminologi realisme di Sumatera Barat sebagaimana yang disimpulkan kritikus Sahrul N tersebut. Terlebih lagi, Bumi Teater masihlah menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa penuturan dalam dialog ataupun monolog pada tokohnya sehingga dengan sendiri akan susah menghindari proses stilisasi yang justru memberi jarak pada realitas masyarakat, dalam hal ini masyarakat Minangkabau.

Fenomena di atas dengan demikian membutuhkan sebuah eksplorasi terhadap capaian estetik atau artistik yang mampu meneguhkan sebuah gaya realisme dalam pemanggungan teater modern Minangkabau. Suatu teater yang mampu menjadi antitesa atas dua fraksi di atas, yakni sebuah gaya pemanggungan teater yang mampu menjangkau kehidupan masyarakat Sumatera Barat yang lebih populis, bersifat keseharian dan mencerminkan bahasa ucap masyarakat marginal yang bersifat harafiah. Suatu teater yang mampu menempatkan bahasa lokal dengan diksi yang populis, di mana aksen pengucupannya akan mampu memberikan refleksi pada tampilan *gesture*, mimik, musikalitas dan aksi-aksi personal Minangkabau. Suatu teater yang pada akhirnya akan menjadi rujukan identitas bagi penggiat teater sesudahnya, yakni dalam atributnya yang baru sebagai teater realisme Minangkabau.

Selain itu, perkembangan teater modern Minangkabau juga memerlukan pencarian sebuah gaya pemanggungan teater, yang tidak hanya menegaskan pentingnya kritik pada budaya Minangkabau, tetapi juga mampu memberikan gambaran masyarakat Minangkabau menghadapi dinamika

ekonomi, sosial dan politik yang berdampak pada kehidupannya pada era kekinian. Suatu teater yang kontennya disajikan dengan bahasa tutur yang terjangkau bobot pencernaannya pada multi segmen penonton, dan akhirnya pula, suatu teater yang mampu menggambarkan masyarakat Minangkabau secara natural dan otentik. Dalam konteks ini, maka dipilihlah pasar sebagai latar peristiwa.

Dipilihnya pasar sebagai latar cerita, tidak lain karena pasar telah menjadi ruang heterogen yang menampung dan menjadi tempat bertemunya beragam pandangan, beragam ideologi, beragam segmentasi ekonomi dan pendidikan yang masing-masing membawa beban persoalan berbeda-beda. Itulah sebabnya, pasar menjadi wahana luas untuk menggambarkan persoalan masyarakat Minangkabau kotemporer. Selain karena pasar menjadi perspektif yang lebih jelas untuk mengamati berbagai kecenderungan perilaku manusia (*human behavior*) yang menjadi *meinstream* dalam kultur Minangkabau. Dengan demikian, Pasar selain menjadi tempat silang keragaman latar sosial dan ekonomi para pengunjungnya, juga menjadi gambaran secara otentik, bagaimana masyarakat Minangkabau pinggiran berinteraksi dan bertukar cara pandang melalui beragam gagasan yang dituturkan secara sarkas, natural dan terutama (jika disimak dari interaksi sesama para penjual atau pedagang) secara realistik. Pasar, dengan demikian dipilih untuk mengukuhkan bobot realisme dalam penciptan atau perancangan ini.

Proyeksi pasar dalam pemanggungan juga memberi peluang pada penggambaran konflik dalam realitas sosial menjadi bingkai pemanggungan realisme. Suatu gaya pertunjukan yang tak bisa menafikan percakapan (*ota*), baik yang terdengar normatif maupun yang kasar (*caruik*) *secara* apa-adanya, terutama saat para pedagang hendak meninggalkan pasar di *sanjo* (senja atau sore) hari. Itulah sebabnya lakon dalam penciptaan teater realisme ini diberi judul *Caruik sanjo hari*.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penciptaan ini adalah:

“Bagaimana Penciptaan Teater yang bertitik tolak dari lakon *Caruik Sanjo Hari* dengan penyajian bergaya Realisme Minangkabau ?”

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Tujuan dari penciptaan ini adalah:

1. Mewujudkan pementasan teater yang bertitik tolak dari lakon *Caruik Sanjo Hari* dengan penyajian bergaya Realisme Minangkabau

2. Meneguhkan Gaya Realisme Minangkabau sebagai bagian dari keragaman gaya teater yang berkembang di Sumatera Barat melalui pementasan teater dari lakon *Caruik Sanjo Hari*

3. Mengembangkan teater bergaya Realisme yang berpijak pada realitas masyarakat Sumatera Barat baik secara konseptual maupun praktik

