

MENCARI IDE: PENCIPTAAN PERTUNJUKAN TEATER SEMINAR

Damar Rizal Marzuki

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Kesenian Jakarta

E-mail: damarrizal@ikj.ac.id

Abstrak

Proses penciptaan seni pertunjukan teater selalu diawali dengan pencarian sebuah ide. Dalam pencarian ide seorang aktor sering terinspirasi dari pengalaman di kehidupan sehari-hari. Pada umumnya proses penciptaan pertunjukan teater berawal dari naskah atau cerita yang dipentaskan, namun pada kenyataannya sebuah karya bisa dicetuskan dari berbagai hal, salah satunya melalui kegiatan seminar. Artikel ini akan menguraikan karya pertunjukan yang berasal dari pencarian ide dan proses kreatif penulis untuk membuat pertunjukan melalui presentasi seminar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan kepada proses latihan di lapangan. Riset artistik dilakukan oleh seorang aktor melalui penjelajahan dalam ruang keseharian. Tujuan penelitian yang dilakukan ini menjadi semacam pemetaan seorang aktor dalam seluruh proses pencarian ide. pemetaan ini menghasilkan ruang kreatif untuk kemudian menjadi struktur dalam sebuah pertunjukan teater. Teknologi berperan penting mengisi ruang ekspresi utama dalam penyampaian materi pertunjukan. Kehadiran multimedia (audio visual) sebagai penghubung antara aktor di atas panggung dan peristiwa luar panggung menjadi sebuah kebaruan pada karya ini. Hasil penciptaan karya ini adalah pertunjukan teater seminar yang dipentaskan di gedung pertunjukan oleh seorang aktor dengan permainan multimedia.

Kata Kunci : pencarian ide, seminar, aktor

Abstract

Looking For Ideas : Creation of Seminar Theater Show. The process of creating theatrical performing arts always begins with the search for an idea. In searching for ideas, an actor is often inspired by experiences in everyday life. In general, the process of creating a theatrical performance begins with a script or story being staged, but in reality a work can be initiated from a variety of things, one of which is through seminars. This article will describe performance works that originate from the search for ideas and the author's creative process to make performances through seminar presentations. This study uses a qualitative method with an approach to the training process in the field. Artistic research is carried out by an actor through exploration in everyday space. The purpose of this research is to become a kind of completion of an actor in the whole process of finding ideas. this depiction produces a creative space to then become a structure in a theatrical performance. Technology plays an important role in filling the main expression space in supplying performance material. The presence of multimedia (audio visual) as a link between actors on stage and events off stage is a novelty in this work. The result of the creation of this work is a seminar theater performance which is staged in the theater by an actor with a multimedia game.

Keywords: idea search, seminars, actors

PENDAHULUAN

Teater tidak lagi hanya berfungsi sebagai upacara ritual (keagamaan), seperti pada awal kemunculannya di Yunani pada masa sebelum masehi. Teater hadir juga sebagai kesenian (hiburan). Teater menjadi lengkap dan utuh apabila terdapat sinergi antara tiga unsur penting yang bertemu. Tiga unsur itu adalah aktor, tempat dan penonton.

Beberapa tahapan agar pertunjukan teater bisa tercipta yaitu dimulai dari menyiapkan naskah drama yang akan dipentaskan, lalu sutradara menganalisis dan mempelajari naskah yang akan dipentaskan, kemudian memilih pemain atau aktor yang akan memerankan drama di pentas, terus melanjutkan proses dengan menentukan bentuk serta gaya pentas, dengan beberapa kali latihan dengan seluruh tim, mulai dari reading, blocking, hingga teater dipentaskan.

Pada tahapan proses berikut adalah bagaimana pada umumnya pertunjukan teater terwujud, namun dalam penciptaan pertunjukan teater perlu ada eksplorasi dalam berproses kreatif, maka dari itu penulis mencoba membuat alur lain dalam penciptaan proses seni pertunjukan teater, dengan sebuah eksperimen mengulik sudut pandang seorang aktor melakukan pencarian ide dalam kesehariannya.

Aktor adalah seseorang yang memainkan peran tertentu dalam suatu aksi drama. Dalam proses kreatifnya seorang aktor mempunyai banyak pendekatan metode untuk menghidupi sebuah peran. Konstantin Stanislavski¹ menciptakan sebuah metode untuk membantu aktor menghidupkan karakter yang kelak akan ia mainkan di panggung dengan benar-benar hidup, otentik, dan dapat dipercaya. Hidup di sini berarti sang aktor dapat atau mampu menghadirkan karakter baik dari sisi lahir maupun batinnya secara tepat dan wajar. Karakter yang tadinya hanya berupa gambaran samar yang dibubuhkan penulis lakon di dalam teksnya, kemudian oleh aktor ditubuhkan di atas panggung. "Stanislavski mendefinisikan aktor yang "mengalami" sebagai aktor yang bermain "secara kredibel". Artinya aktor benar-benar berpikir, menginginkan, berjuang, berlaku jujur, dalam urutan yang logis dengan cara yang manusiawi, di dalam karakter, dan membuat dirinya (sebagai aktor) sejajar dengan apa yang dilakukan atau dialami tokoh.² Dalam penggarapan kepada para aktor supaya dapat memahami dan memainkan tokoh yang akan dimainkan dalam naskah teater.

Dari proses tersebut menunjukkan bahwa aktor mempunyai tujuan khusus yaitu menuju sebuah pentas drama, akhirnya penulis melakukan beberapa percobaan dan merumuskan pada permasalahan penciptaan seni tentang proses bagaimana seorang aktor bertindak dalam keseharian dan mempresentasikan apa yang dilakukannya dalam hidup sehari-hari kepada audiens.

Pada umumnya proses penciptaan pertunjukan teater berawal dari naskah atau cerita yang dipentaskan, namun pada kenyataannya sebuah karya bisa dicetuskan dari berbagai hal, salah satunya melalui kegiatan seminar. Secara etimologis, kata seminar ini berasal dari bahasa Latin "*seminarium*" yang memiliki arti "tanah tempat menanam benih". Dari arti secara harfiah tersebut, maka seminar didefinisikan sebagai suatu bentuk pengajaran akademis, biasanya diselenggarakan oleh universitas ataupun organisasi.

Penulis mendapatkan pengalaman ketika mulai pertama kali masuk sekolah pada program S2 penciptaan seni Pascasarjana IKJ, kelas dibuka oleh acara seminar di ruang Auditorium. Terbagi dalam dua sesi, pertama, memperkenalkan program perkuliahan, dan kedua, penyampaian materi dengan sebuah tema khusus. Sampai terus berjalannya proses perkuliahan, seminar dan presentasi menjadi metode yang paling sering digunakan dalam prosesnya.

Di dalam kelas, metode pengajaran seminar terasa lebih santai dan pemateri lebih interaktif dengan peserta juga dikarenakan oleh multimedia sebagai media pendukung. Penulis merasakan perbedaan konsep dalam proses menerima materi pengajaran, yang biasa pada kuliah S1 setiap harinya menjalani praktek di panggung untuk menampilkan peran dari sebuah cerita naskah. Namun kebiasaan menjalani proses keaktoran masih terus terbawa sampai hidup keseharian.

Adapun kesamaan metode antara menyampaikan materi lewat seminar dan pentas di atas panggung, yaitu sama merasakan suasana tampil dalam pertunjukan, ketika aktor berada di panggung juga saat berada di depan ruang auditorium untuk mempresentasikan materi yang diterima oleh penonton ataupun peserta seminar, kekuatan itu muncul hingga selalu ada perasaan bahwa saat ini sedang ditonton. Misalnya pada suatu peristiwa beberapa saat sebelum presentasi, muncul perasaan grogi, rasa ini sangat mirip dengan keadaan beberapa detik sebelum saya memasuki panggung teater. Akibat kejadian tersebut, akhirnya sebuah seminar

¹ Konstantin Stanislavski adalah seorang inovator teater dan seni peran asal Rusia

² <https://akuaktor.com/mengenal-sedikit-lebih-dalam-sistem-stanislavski/>

menjadi sarana aktor untuk berlatih keaktoran saat ini. Hal yang dilakukan itu hanya menentang kebiasaan dalam menghadapi penampilan di panggung. Sehingga peristiwa itu menjadi aktivitas yang lebih spontan dan merangsang pikiran untuk cepat bertindak. Misalnya, jika akting di panggung, aktor menerima naskah atau garis besar cerita yang dilatih dan ditampilkan di depan penonton. Sedangkan sebuah seminar, pemateri menyusun sebuah ide untuk dipresentasikan kepada peserta seminar. Penemuan itu yang menjadi persamaan proses dalam menyerap teks lalu diekspresikan lewat aksi tubuh dan tutur kata.

Konsep seminar yang penulis sajikan yaitu teknisnya sama seperti presentasi pada biasanya, memakai laptop dengan aplikasi Power Point yang diproyeksikan pada layar. Konten yang ada dalam presentasi di setiap halaman berisi kata atau kalimat yang menjadi plot cerita sebagai acuan untuk menuturkan cerita. Di antara berlangsungnya presentasi juga disertakan multimedia sebagai pendukung, yaitu menampilkan video dan audio yang saya buat merupakan bagian dari penyampaian ekspresi dalam seminar.

Penulis melihat ada beberapa karya pertunjukan yang dipentaskan dengan konsep seminar, antara lain: Karya dari seniman desain Irwan Ahmett dan Tita Salina yang berjudul "*Urban Play*", Irwan Ahmett dan Tita Salina percaya bahwa manusia terlahir untuk bermain, dimulai dari zaman bermain di bawah terang purnama hingga era tablet digital, permainan selalu dijadikan alasan untuk lari dari rutinitas, kompetisi, membunuh waktu luang hingga memberikan sebuah sensasi kesenangan. Irwan Ahmett dan Tita Salina sepakat bahwa bermain bisa membawa mereka ke dalam dimensi kreativitas yang menyenangkan. Permainan yang mengasyikkan membutuhkan alat dan media, untuk itu Ahmett dan Salina memilih kota Jakarta sebagai bagian dari permainannya. Ahmett dan Salina memutuskan untuk mengeksplorasi kembali ruang publik di sudut-sudut kota Jakarta yang semakin hari kian teraniaya oleh warganya! Mereka akan berinteraksi melalui mentalitas komunikasi visual dengan semangat improvisasi yang akan menggiring keduanya merasakan sensitivitas baru; melihat sisi menyenangkan dari kota Jakarta yang menyedihkan.³

Pertunjukan: *Performance Lecture* dari Museum *Nobel Prize*. Sains dan seni pertunjukan bergabung saat Museum *Nobel Prize* dan Dramaten berkolaborasi dalam menghadirkan serangkaian *Performance Lecture* – format yang menyampaikan pengetahuan dengan menggunakan perangkat teater, berdasarkan kehidupan sehari-hari berbagai peneliti. Ini adalah cara baru untuk mengeksplorasi dan mengkomunikasikan sains dengan bantuan teknik seni pertunjukan. Sebelumnya, peneliti robotika Danica Kragić Jensfelt memberikan ceramah kinerja tentang robot, profesor fisika teoretis Ulf Danielsson memberikan ceramah tentang alam semesta, peneliti psikologi Armita Golkar berbicara tentang ketakutan, profesor ekonomi Micael Dahlen memberikan pertunjukan tentang kebahagiaan, dan profesor filsafat Åsa Wikforss memberikan satu ceramah. pada kebenaran.⁴

Melihat karya karya tersebut penulis melihat bagaimana sebuah ide dipresentasikan secara performatif di atas panggung, maka dalam penciptaan pertunjukan teater ini penulis menemukan ruang baru dalam menyampaikan sebuah cerita yaitu proses mengolah pengalaman pencarian ide seorang aktor lalu kemudian dipentaskan ke dalam sebuah pertunjukan seminar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus merupakan penelitian yang mendalam tentang individu, satu kelompok, satu organisasi, satu program kegiatan, dan sebagainya dalam waktu tertentu.⁵ Studi kasus menghasilkan data untuk selanjutnya dianalisis untuk menghasilkan rumusan bentuk pertunjukan. Riset artistik dilakukan oleh seorang aktor melalui penjelajahan dalam ruang keseharian. Penelitian kualitatif dimulai dengan ide yang dinyatakan dengan pertanyaan penelitian (research questions). Pertanyaan penelitian tersebut yang nantinya akan menentukan metode pengumpulan data dan bagaimana menganalisisnya. Metode kualitatif bersifat dinamis, artinya selalu terbuka untuk adanya perubahan, penambahan, dan penggantian selama proses analisisnya (Srivastava, A. & Thomson, S.B., 2009, dikutip dalam Ardianto, 2019).⁶

³ (<https://rujak.org/urban-play/>)

⁴ <https://nobelprizemuseum.se/en/performance-lecture-about-our-time-on-earth/>

⁵ <https://uin-malang.ac.id/r/100601/jenis-dan-metode-penelitian-kualitatif.html>

⁶ <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html#:~:text=Metode%20kualitatif%20merupakan%20metode%20yang,suatu%20fenomena%20Oyang%20lebih%20komprehensif.>



Tak ada suatu peristiwa yang istimewa jika keseharian dilalui begitu saja, mungkin tidak akan menemukan apapun yang bisa dijadikan bahan materi untuk diceritakan. Kesadaran itu yang memicu aktor untuk beraksi mencurigai pada setiap momen, lalu mencoba mengamati setiap aksi yang dilakukannya. Mulai dari hal yang alamiah sampai kebiasaan keseharian, misalnya bangun tidur, berkedip, bernapas, duduk melamun di kamar kost, pergi ke kamar mandi untuk cuci muka, mencari sarapan, menyalakan motor, mengendarai motor, berhenti di lampu merah, berangkat ke tempat kerja, dan lain-lain. Semua aktivitas selalu menjadikan pertanyaan dalam hati, “kenapa semua itu dilakukan?” Lalu pertanyaan itu dipertanyakan kembali, sampai merespon apapun yang sangat dekat yang terjadi di sekitar kita, dan hal ini menjadi dasar seorang aktor berpikir dan merasakan. Menjalani aktivitas sehari-hari berikut adalah rangkaian proses penciptaan sebuah karya seni yang diawali dengan kesulitan menemukan ide.

Mencari ide menjadi sebuah wahana untuk menciptakan suasana, maka kepekaan pikiran dan perasaan seorang aktor menjadi senjata utama untuk menyadari setiap yang terjadi pada dirinya. Dengan merespon setiap tindakan aktor akan mengetahui kapan dan dimana saja dia berpikir dan tidak memikirkan apapun. Terkadang kita menyadari ide justru muncul saat tidak ingin memikirkannya, misalnya ketika berkendara motor, jalan kaki, sedang mandi, makan. Sebaliknya, ide tidak pernah hadir di waktu kita memikirkan. Karena menyadari peristiwa seperti ini, maka muncul sebuah percobaan untuk tidak memikirkan apapun dalam proses penciptaan seni, tapi aktor harus bertindak pergi kemanapun, melakukan aktivitas apapun selain memikirkan ide karya. Hingga akhirnya menyadari mengapa harus mencari-cari ide untuk menciptakan sebuah karya?

Penciptaan seni pertunjukan teater selalu dimulai dengan pencarian ide. Seorang seniman terus mengalami kegelisahan pada saat akan melakukan sesuatu. Dalam proses penciptaan seni ini penulis sebagai seorang aktor yang sedang mencari ide karya pertunjukan teater. Bagi seorang aktor, proses pencarian ide di tempat latihan tidak akan pernah selesai sampai pada waktunya tampil di atas panggung pertunjukan.

PEMBAHASAN

Proses ini berawal dari pencarian ide seorang aktor yang sering terinspirasi dari kehidupan kesehariannya, mereka selalu diganggu oleh rasa kegelisahan sewaktu mulai mencari ide. Hal itu terus berulang ketika hendak mulai melakukan sesuatu. Berbagai peristiwa tercipta ketika sedang mencari ide, maka akhirnya sebuah proses pencarian ide tersebut menjadi kegiatan seorang aktor dalam merangkai sebuah karya pertunjukan teater.

Arti kata “mencari” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah berusaha mendapatkan (menemukan, memperoleh). Sedangkan “Ide” adalah suatu proses yang mendorong atau merangsang pikiran untuk melakukan suatu tindakan terutama melakukan sesuatu yang kreatif. Dapat disimpulkan mencari ide merupakan suatu proses di mana mental dirangsang untuk melakukan tindakan setelah melihat atau mempelajari sesuatu yang ada di sekitar.

Proses mencari ide yang dilakukan yaitu merespon setiap kejadian yang dilewati sehari-hari. Merekam segala aktivitas di mana situasi dapat merangsang atau memicu terciptanya inspirasi kreatif, misalnya saat membaca buku saya menemukan kata-kata yang dapat dieksplorasi, ketika melihat ruang publik, ketika mencoret-coret kertas kosong, ketika mendengar pembicaraan orang, ketika melakukan beberapa jenis aktifitas fisik, bahkan saat merenung dan berbagai macam kegiatan.

Ketika berada di sebuah ruang, di manapun, seorang aktor menyadari bahwa dirinya sedang dalam rangka pencarian ide, antara lain, di ruang latihan, panggung teater yang kosong, titik titik lokasi tertentu, malam hari di bawah lampu temaram jalanan, kamar kost, toilet, waktu hujan turun di balik jendela kamar, di depan dinding mural, di jalanan macet, di jalan tol, di rest area, di ruang tunggu, di waktu mendengar lagu-lagu yang terputar secara acak di daftar lagu *smartphone*.

Penciptaan Pertunjukan ini tidak melewati proses sebagaimana mestinya sebuah pertunjukan drama konvensional, seperti dimulai dengan menentukan naskah, memilih pemain, membentuk gaya dan konsep pertunjukan, blocking, latihan dan pentas. Pertunjukan ini berangkat dari pencarian di dalam keseharian lalu kemudian dipentaskan oleh seorang aktor dengan konsep mempresentasikan melalui kegiatan Seminar. Konten dalam presentasi berikut ialah seseorang mencoba mengungkapkan setiap apa yang dirasakan, misalnya pada saat presentasi terlihat sedang kebingungan di depan orang-orang, dan mengeksplorasi kebingungan yang merupakan bagian dari aksi naluri yang dirasakan langsung oleh seorang aktor.

Dari proses ini penulis menghubungkan kejadian tersebut dengan teori fenomenologi yang mengatakan bahwa :

“Phenomenology is a philosophy of experience. For phenomenology the ultimate source of all meaning and value is the lived experience of human beings. All philosophical systems, scientific theories, or aesthetic

judgments have the status of abstractions from the ebb and flow of the lived world. The task of the philosopher, according to phenomenology, is to describe the structures of experience, in particular consciousness, the imagination, relations with other persons, and the situatedness of the human subject in society and history. Phenomenological theories of literature regard works of art as mediators between the consciousnesses of the author and the reader or as attempts to disclose aspects of the being of humans and their worlds. The modern founder of phenomenology is the German philosopher Edmund Husserl (1859–1938), who sought to make philosophy "a rigorous science" by returning its attention "to the things themselves" (zu den Sachen selbst). The road to a presuppositionless philosophy, he argues, begins with suspending the "natural attitude" of everyday knowing, which assumes that things are simply there in the external world." (Grodén, 2005)

("Fenomenologi adalah filsafat pengalaman. Bagi fenomenologi, sumber utama dari semua makna dan nilai adalah pengalaman hidup manusia. Semua sistem filosofis, teori ilmiah, atau penilaian estetika memiliki status abstraksi dari pasang surut dunia yang hidup. Tugas filsuf, menurut fenomenologi, adalah mendeskripsikan struktur pengalaman, khususnya kesadaran, imajinasi, hubungan dengan orang lain, dan kedudukan subjek manusia dalam masyarakat dan sejarah. Teori fenomenologi sastra menganggap karya seni sebagai mediator antara kesadaran pengarang dan pembaca atau sebagai upaya untuk mengungkapkan aspek-aspek keberadaan manusia dan dunianya. Pendiri fenomenologi modern adalah filsuf Jerman Edmund Husserl (1859–1938), yang berusaha menjadikan filsafat sebagai "ilmu yang ketat" dengan mengembalikan perhatiannya "pada hal-hal itu sendiri" (zu den Sachen selbst). Jalan menuju filosofi tanpa presuposisi, menurutnya, dimulai dengan menanggukkan "sikap alami" dari pengetahuan sehari-hari, yang mengasumsikan bahwa segala sesuatu ada di dunia luar.) (Grodén, 2005)

Dari peristiwa berikut lalu penulis menemukan konsep *anti-acting* dalam sebuah teknik keaktoran, yaitu sebuah aksi bertema tentang "aku" bukan menirukan siapa-siapa (tidak bertindak menjadi lakon dalam teks drama), tetap menjadi diri sendiri akan tetapi tidak memamerkan ke-aku-nya, dan malah menertawakan aksinya yang mengkritisi diri sendiri. Jika dijadikan suatu rumusan dalam teater, hal ini berhubungan dengan unsur media ekspresi aktor yaitu tubuh dan suara. Aksi ketubuhan dan dialog dalam rangka memainkan sebuah peran, sedangkan *anti acting* menghilangkan unsur peran dalam berakting, karena yang dilakukan ialah bercerita tentang apapun dalam proses mencari ide, dimana saja dia berada dan fokus dengan observasi pada setiap peristiwa.

Dalam artikel *Culture is the body* Suzuki Tadashi⁷ menyatakan bahwa "melihat peradaban sendiri muncul terkait dengan fungsi tubuh. Perkembangannya diartikan sebagai perluasan sensorik bertahap dari mata, telinga, hidung, lidah dan kulit. Berbagai penemuan-penemuan seperti teleskop dan mikroskop muncul dari aspirasi manusia dan upaya untuk melihat lebih banyak lewat indera penglihatan. Seiring waktu, pencapaian peradaban yang kemudian sering dikaitkan dengan modernisasi (TOGA, 2007)". Seorang aktor mengolah ekspresi dalam sesi latihan di setiap ruang, namun kenyataan yang terjadi di lapangan, yaitu, kosong, dan diam tidak ada bayangan apapun, kekeringan imajinasi. Tiba tiba seorang aktor kehilangan aksi tanpa ada tujuan apapun, tanpa ide. Selanjutnya Aktor melakukan pencarian ke tempat lain (ke luar ruangan latihan) yang dipikir lebih dapat merangsang ide. Dalam rangka latihan pergi jalan-jalan, mencari satu tempat dan hanya merenung. Di antara kebuntuan tersebut, mencoba untuk mencatat dalam buku diary berisi tentang setiap pikiran dan tindakan yang dilakukan.

Percobaan pertama, pada forum diskusi penciptaan seni penulis sempat mengutarakan ide tentang *diary*, cerita kehidupan sehari-hari. Penulis memperlihatkan sebuah tulisan yang merupakan dari hasil eksplorasi, dan respon terhadap lingkungan di sekitar. Dengan sebuah konsep tulisan yang sangat acak, kadang seperti puisi, esai, atau sekedar coretan harian saja. pada saat itu yang penulis alami yaitu masih dalam tahap *framing*. Tahap ini adalah tahap di mana saya memisah-misahkan dan mengumpulkan ide apa saja yang telah ditemukan selama berproses. Mulai dari kehidupan sehari-hari di perkotaan, proses latihan seorang aktor, hingga menjadi sebuah catatan proses. Setelah itu tanpa mengetahui tahap selanjutnya bagaimana cara mengembangkannya, namun konsisten terus menulis dan merekam video melalui kamera handphone walaupun sering tidak ada ide.

Percobaan Kedua, Eksperimen saat mencoba melakukan presentasi pertama di ruang diskusi, Penulis mencoba menceritakan tentang apa saja yang dilakukan hasil latihan selama seminggu sebelumnya, yaitu tentang kesadaran tubuh untuk bergerak. Hasilnya menjadi sebuah tampilan monolog yang merespon situasi di sekitarnya menjadi bahan cerita. Dalam kondisi seperti itu, yang dilakukan yaitu terus berimprovisasi memunculkan naluri keaktoran untuk merespon ruang dan berdialog dengan tema "tanpa ide". Penulis

⁷ <https://www.scot-suzukicompany.com/en/philosophy.php>



mempunyai pendapat “apakah tanpa ide bisa menciptakan sebuah cerita?” bertepatan dengan pertanyaan itu seketika dapat ide atas tindakan yang baru saja dilakukan, hal itu dapat dibaratkan seperti seorang aktor yang kehilangan dialog di atas panggung, dan setelah itu saya harus mulai intensif mencari inspirasi untuk mendapatkan ide.

Percobaan pada pertemuan diskusi selanjutnya, penulis bersiap-siap untuk tidak melakukan presentasi. Namun pikiran dan perasaan memiliki naluri untuk tampil, maka penulis mencoba menunjukkan kemampuan yang sudah biasa terlatih bagi seorang aktor untuk berimprovisasi di depan penonton. Hasilnya gagal, tidak siap presentasi, tidak ada ide, lalu penulis memutuskan untuk mengekspolrasi kegagalan tersebut dengan mencari kemungkinan lain dalam proses penciptaan karya.

Pembentukan karya pertunjukan teater

“Pengalihan wahana berarti pengalihan cara penyampaian pesan, gagasan, atau perasaan. Gagasan yang semula disampaikan melalui cerita dari novel harus dialihkan melalui wahana atau media lain seperti film atau komik, perasaan yang semula diungkapkan hanya dengan sebatas lagu dialihkan dengan disampaikan dengan pentas tari atau lain sebagainya. Perubahan yang terjadi dalam alih wahana ini mencakup dalam berbagai komponen, misalnya cerita yang semula dinikmati dengan dibaca menjadi dapat dinikmati hanya dengan menontonnya saja, atau karya seni yang semula dapat dikerjakan oleh satu orang seperti cerpen, novel, atau komik, menjadi harus dikerjakan dengan orang banyak karena proses alih wahana menjadi sebuah karya seni dengan gambar gerak seperti film atau animasi. Peralihan wahana berarti juga perubahan bentuk, perubahan bentuk dari yang lama ke bentuk yang baru, ketika karya seni beralih wahana maka mengalami perubahan dan penyesuaian dengan wahana yang baru. (Damono, 2016)”

Teori Alih Wahana tersebut menjadi dorongan penulis untuk mengubah proses pencarian ide dalam kejadian sehari-hari menjadi sebuah struktur yang akan diekspresikan ke dalam bentuk pertunjukan teater. Penulis mengumpulkan catatan yang telah dilakukan selama ini, lalu kembali beraktivitas keseharian seperti biasa. Selanjutnya merancang bentuk pertunjukan seperti apa yang akan dipentaskan.

Ide ini menjadi sebuah catatan jurnal proses kreatif atau bahkan sebuah kritik terhadap diri sendiri selama penulis mulai hidup di suatu kota. Selama proses ini penulis menuturkan segala apa yang dipikirkan dan rasakan di depan ruang diskusi penciptaan seni dengan melakukan sebuah dialog yang dimainkan oleh “aktor dan laptop”, tema yang diangkat oleh penulis yaitu menampilkan sebuah presentasi tentang hidup di perkotaan.



Gambar 1. Presentasi di depan ruang kelas

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada presentasi dengan bertutur cerita yang dilakukan, penulis menyadari belum menemukan sebuah bentuk pertunjukan seperti apa yang akan disajikan untuk kebutuhan pertunjukan teater, namun pada pengalaman tersebut melihat kehadiran aktor yang bermain dengan laptop di dalam ruang yang interaksi bersama penonton, peristiwa itu penulis menentukan konsep pertunjukan bergaya presentasi dalam sebuah seminar.

“Performativity’ as a concept is closely related to postmodernism. The postmodern view does not see the idea of ‘performance’ as intrinsically artistic or theatrical, but as something that pervades the fabric of the social, political and material world. It is an inalienable part of what constitutes power and knowledge. Teaching and lecturing, political speech-making and religious sermonising illustrates this characteristic of performativity.

The postmodern view of things posits a standpoint that culture has become a commodity in itself, rather than a critique of commodity. This shift from modernist to postmodernist thinking in the arts can be located in the 1950s, with movements such as abstract expressionism, modernist poetry and existentialism in literature and philosophy representing a high flowering of the modernist impulse. (Schechner, 2002)

('Performativitas' sebagai sebuah konsep erat kaitannya dengan postmodernisme. Pandangan postmodern tidak melihat ide 'kinerja' sebagai sesuatu yang artistik atau teatral secara intrinsik, tetapi sebagai sesuatu yang melingkupi jalinan dunia sosial, politik dan material. Ini adalah bagian yang tidak dapat dicabut dari apa yang merupakan kekuatan dan pengetahuan. Pengajaran dan ceramah, pidato politik dan khotbah agama menggambarkan karakteristik performativitas ini.

Pandangan postmodern tentang hal-hal menempatkan sudut pandang bahwa budaya telah menjadi komoditas itu sendiri, bukan kritik terhadap komoditas. Pergeseran dari pemikiran modernis ke postmodernis dalam seni dapat ditemukan pada tahun 1950-an, dengan gerakan-gerakan seperti ekspresionisme abstrak, puisi modernis dan eksistensialisme dalam sastra dan filsafat mewakili perkembangan pesat dari dorongan modernis.) (Schechner, 2002)

Bertolak dari teori *performance* oleh Schechner mengarahkan sebuah proses pengumpulan materi menjadi proses kinerja menyusun pola pertunjukan teater. Persiapan hingga penyusunan konsep mulai dari materi, hingga segala perlengkapan presentasi. Namun proses ini membuat seorang aktor mengalami pemberontakan rasa dan pikiran, karena melangkahi kebiasaan aktor yang harus melalui tahap penguasaan naskah drama. Maka dari itu aktor gelisah lebih daripada melakukan presentasi seminar, lalu kemampuan batin seorang aktor panggung muncul di saat waktu pertunjukan seminar tiba. Akhirnya dalam berlangsungnya pertunjukan, penyampaian materi yang tersusun dalam presentasi sangat membantu dalam mengekspresikan peristiwa.



Gambar 2. Pertunjukan dalam Seminar

Sumber: Dok.Pribadi

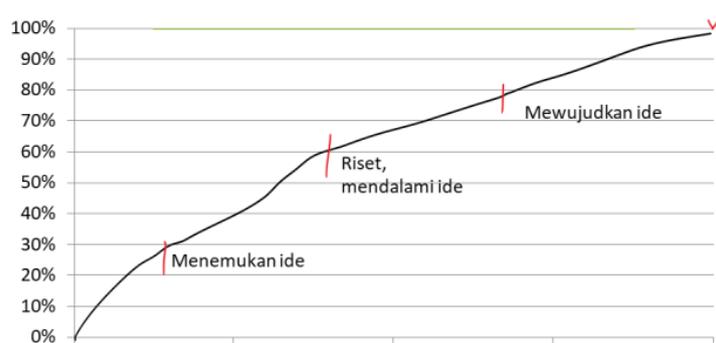
“So far, this entry has treated theatrical performance and performance art as fundamentally the same. But that is regarded as a contentious standpoint by some theater and performance theorists. And the distinction between theater and performance, even if only alleged, has been a growing concern in theater studies and performance theories since at least the beginnings of the twentieth century, when Spingarn and Matthews debated whether one should emphasize either the “theatricality” of theater or the adherence of a performance to a written script (Matthews 1910; Spingarn 1911 [1931]). Their debate concerned text-based theater, and they each thought of “performance” in terms of theatrical performances of texts. But the wrinkle is that if there is a profound difference between performance as an art and theater as an art, then before one can describe an instance of theater, one has to know it is one and not an instance of performance art instead.(Hamilton, 2019)”

(“Sejauh ini, perlakuan pertunjukan teater dan seni pertunjukan pada dasarnya sama. Tapi itu dianggap sebagai sudut pandang yang diperdebatkan oleh beberapa ahli teori teater dan pertunjukan. Dan perbedaan antara teater dan pertunjukan, bahkan jika hanya diduga, telah menjadi perhatian yang berkembang dalam studi teater dan teori pertunjukan setidaknya sejak awal abad ke-20, ketika Spingarn dan Matthews memperdebatkan apakah seseorang harus menekankan "teatral" teater, atau kepatuhan pertunjukan pada naskah tertulis (Matthews 1910; Spingarn 1911 [1931]).

Perdebatan mereka menyangkut teater berbasis teks, dan mereka masing-masing memikirkan “pertunjukan” dalam kerangka pertunjukan teater teks. Tetapi kerutannya adalah bahwa jika ada perbedaan besar antara pertunjukan sebagai seni dan teater sebagai seni, maka sebelum seseorang dapat mendeskripsikan suatu contoh teater, kita harus mengetahuinya dan bukan contoh seni pertunjukan.”)(Hamilton, 2019).

Penulis menemukan kendala dalam proses penciptaan ini akan memperlakukan pencarian ide ini menjadi pertunjukan teater yang seperti apa . Kemudian masuk studio untuk membuat struktur karya dengan cara mewujudkan ide-ide yang telah didapatkan hingga terciptalah sebuah karya seni. Berikut proses kreatif yang penulis awalnya harapkan, mungkin tahapan ini semua dilakukan oleh setiap seniman hingga terciptanya sebuah karya.

PROGRESS



Gambar 3. ilustrasi tahapan proses penciptaan karya
Sumber: dokumentasi pribadi

Namun yang penulis alami secara langsung, sulitnya proses mencari ide ini menjadi persoalan yang sangat serius. Hingga banyak melewati tahapan-tahapan yang semestinya dilakukan. Dari kejadian demikian timbul kesadaran bahwa ide muncul berdasarkan dari kesulitan menemukan ide. Penulis mulai mempersoalkan persoalan yang dialami, mulai dari kesulitan mendapatkan ide, terus mencari ide, belum mendapatkan ide, kehilangan ide, sampai tidak pernah mendapatkan ide. Maka, berawal dari melawan progress yang seharusnya terjadi, justru menciptakan tindakan-tindakan yang ternyata pada akhirnya membentuk sebuah proses mencipta.

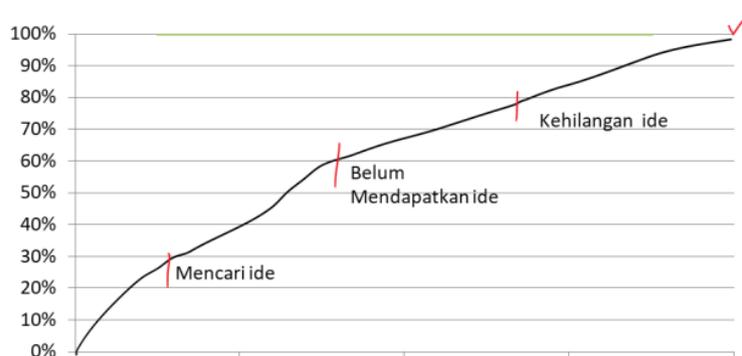
YANG SAYA ALAMI



Gambar 4. Ilustrasi Tahapan proses yang terjadi
Sumber: dokumentasi pribadi

Lalu apakah ini adalah sebuah karya yang sudah tercipta? bahwa persoalan muncul dari sebuah persoalan , hingga membuat aktor terus bergerak mencari ide. Yang penulis alami selama ini yaitu hilang kenyataan bahwa ide harus didapatkan. Tapi saya masuk kedalam persoalan itu dan perlahan menciptakan struktur yang sesuai seperti pada tahapan proses yang seharusnya.

PROGRESS Mencari IDE



Gambar 5. Ilustrasi Progress penciptaan karya Seminar Mencari Ide

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penciptaan karya ini adalah pertunjukan teater seminar yang dipentaskan di gedung pertunjukan oleh seorang aktor dengan permainan multimedia. Dipentaskan pertama kali kepada publik pada platform Postfest 2018 pada tanggal 28 Juli 2018. Karya tersebut ditampilkan di Teater Luwes Institut Kesenian Jakarta dengan setting artistik sebuah kafe.

Dalam pertunjukan ini penulis sebagai pemateri dalam sebuah seminar yang memberikan materi tentang proses mencari ide kepada penonton.



Gambar 6. Pertunjukan Seminar (Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada pertunjukan teater seminar ini, penulis membuat pernyataan kepada penonton tentang karya yang belum sempat diselesaikan ini, yang akan terus berkembang menyesuaikan dengan perjalanan proses seorang aktor dalam menyusuri kehidupan sehari-harinya



Gambar 7. Pertunjukan Teater Seminar (Sumber : dokumentasi pribadi)

Bentuk pertunjukan teater seminar ini, menciptakan kebaruan dalam penyajian drama teater, karena pada pertunjukan tersebut telah bermain sebelum bentuk itu “tercipta”. Ini menjadikan sebuah disiplin dan kerajinan melihat bentuk karya dan terlibat di dalamnya hingga itu menjadi bahan pencarian ide dalam karya ini. Karya Pertunjukan teater seminar adalah sebuah cara meriset sesuatu, pertunjukan teater yang menggunakan konsep anti teater, karena di dalamnya penulis sebagai pencipta karya tidak memastikan bahwa karya ini adalah “pertunjukan yang jadi”, namun berlangsung dan hidup dalam satu peristiwa yang terjadi saat itu juga. Bahkan konsep setiap dialog aktor yang muncul pada saat pertunjukan, merupakan keberadaan dan kesadaran sebagai aktor yang merespon di ruang tersebut hingga menciptakan dialog-dialog. Maka jika karya ini dipentaskan lagi, akan terus berubah menyesuaikan dengan peristiwa apa yang akan terjadi pada proses-proses lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Ardianto, Yoni. 2019. Memahami metode penelitian kualitatif. djkn.kemenkeu.go.id. Diakses pada 22 Desember 2022 dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>
- Damono, Sapardi Djoko. 2016. Alih Wahana. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Editor (Anonim) nobelprizemuseum.se. About Performance Lecture. Diakses pada 22 desember 2022, dari <https://nobelprizemuseum.se/en/performance-lecture-about-our-time-on-earth/>
- Editor (Anonim).2009. Culture Is The Body, diakses pada 23 desember 2022 dari <https://www.scot-suzukicompany.com/en/philosophy.php>
- Elisa. rujak.org. 2 Agustus 2012. Urban Play. Diakses pada 22 desember 2022, dari <https://rujak.org/urban-play/>
- Groden, Michael. 2005. Johns Hopkins Guide for Literary Theory and Criticism entry. www.brown.edu. Diakses pada 23 desember 2022 dari https://www.brown.edu/Departments/Joukowsky_Institute/courses/architecturebodyperformance/1065.html#:~:text=Phenomenology%20is%20a%20philosophy%20of,flow%20of%20the%20lived%20world.
- Hamilton, James R., 2019. "Philosophy of Theater", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2019 Edition), diakses dari <https://plato.stanford.edu/archives/win2019/entries/theater/>
- UKEssays. (November 2018). Richard Schechner's Performance Theory. Diakses dari <https://www.ukessays.com/essays/drama/richard-schechners-performance-theory.php?vref=1>

DATA PENULIS

1. Nama Lengkap : Damar Rizal Marzuki
2. Biografi Penulis :
Damar Rizal Marzuki Adalah Dosen pada Program Studi Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Insititut Kesenian Jakarta. Lulusan Sarjana pada Program Studi Seni Teater Institut Kesenian Jakarta (IKJ) pada 2015 dan Program Penciptaan Seni di Pascasarjana IKJ pada 2018. Saat ini penulis juga sedang berproses menjadi sutradara dan aktor. Karya terakhirnya yang disutradarai dan dimainkannya bersama kelompok teaternya yaitu Pertunjukan daring *Ditunggu Dogot* Karya Sapardi Djoko Damono, live di Youtube Institut kesenian Jakarta pada 29 Mei 2020. Karya tunggalnya yang terbaru adalah *Seminar Mencari Ide* yang dipentaskan pada Postfest 2019 di Teater Kecil, Juli 2018, sebagai karya pada program komite Teater Dewan Kesenian Jakarta yang berjudul Lintas Media.
3. No. Hp : 085716841792
4. Afiliasi : Institut Kesenian Jakarta