

ARTIKEL PENELITIAN
DANA SPP/DPP 2001
NO. KONTRAK: /LP-UA/SPP-DPP/K/V/2001

**TRANSFORMASI PERMAINAN BUAIAN KALIANG
MENJADI DRAMA DAN TEATER MODERN MANDI ANGIN
(KAJIAN STRUKTURALISME)**

Drs. Syafril (Ketua)
Nukman (Anggota)
Dra. Adriyetti Amir, S.U. (Pembimbing)



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG, 2001

ABSTRAK

Drama Mandi Angin (1998) karya Wisran Hadi adalah satu di antara karya drama modern Indonesia mutakhir yang cenderung eksperimentatif dengan konsep eksperimentasi yang jelas. Demikian pula halnya dengan teaternya—dengan judul yang sama, karena diproduksi dari drama yang sama sekaligus disutradarai orang yang sama—sebagai karya pertunjukan teater modern yang cenderung eksperimentatif dengan konsep eksperimentasi yang jelas (telah dipertunjukkan sejumlah 2 kali di Padang yakni Februari 1999 dan Mei 2000, dan 2 kali di Yogyakarta dalam Pertemuan Teater Indonesia tanggal 4-7 Maret 1999).

Konsep eskperimentasi drama Mandi Angin, sekaligus juga karya teaternya, adalah transformasi suatu permainan hiburan tradisional masyarakat Minangkabau yakni buaian kaling; suatu perubahan wujud dari permainan biasa menjadi karya seni.

Dengan dominannya unsur pengungkapan atau pertunjukan Mandi Angin sebagai suatu karya drama dan karya teater, dominasi buaian kaling di dalamnya menyebabkan drama dan teater Mandi Angin menjadi karya drama dan teater yang diungkapkan atau dipertunjukkan dengan teknik buaian kaling. Meski demikian karya drama dan juga karya teater MA bukanlah sebuah permainan buaian kaling akan tetapi karya drama dan teater yang diungkapkan atau dipertunjukkan dengan buaian kaling sebagai alat sekaligus teknik pengungkapan atau teknik pertunjukan yang telah mengalami transformasi. Buaian kaling di dalam drama dan teater MA, adalah "buaian kaling transformatif".

**TRANSFORMASI PERMAINAN BUAIAN KALIANG
MENJADI DRAMA DAN TEATER MODERN MANDI ANGIN
(KAJIAN STRUKTURALISME)**

Pendahuluan

Pemanfaatan unsur-unsur budaya tradisi dalam penciptaan karya seni menyebabkan drama modern Indonesia mutakhir cenderung eksperimentatif. Kecenderungan itu umumnya juga berdampak sulitnya karya-karya demikian diterima masyarakat. Hanya karya yang memiliki konsep eksperimentasi yang jelas, yang mempertimbangkan keberadaan masyarakat dan zamannya, yang berpeluang dapat diterima.

Drama *Mandi Angin* (1998, selanjutnya ditulis *MA*) karya Wisran Hadi adalah satu di antara karya drama modern Indonesia mutakhir yang cenderung eksperimentatif dengan konsep eksperimentasi yang jelas. Empat kali pementasan teater yang diproduksi dari drama ini dengan disaksikan penonton yang relatif berlimpah, secara tidak langsung menjadi indikasi bahwa karya drama tersebut dapat diterima masyarakat. Konsep eksperimentasi drama *MA*, yang sekaligus juga dimiliki karya teaternya, adalah transformasi suatu permainan hiburan tradisional masyarakat Minangkabau yakni *buahian kaliang*—disebut juga buahian keling (selanjutnya ditulis *bk*).

Daya tarik *MA* sekaligus terdapat pada konsep eksperimentasi tersebut: di samping perubahan wujud, terutama adalah pada jenis wujud dasar transformasi yakni suatu permainan hiburan biasa.

Kelebihan *MA* dibanding karya-karya lainnya dalam perkembangan drama (dan teater) modern Indonesia juga terletak pada perubahan wujud dan jenis wujud dasar transformasi tersebut. Umumnya karya-karya lain cenderung sekedar memanfaatkan unsur-unsur budaya tradisi tertentu menjadi unsur-unsur pendukung atau pelengkap, sedangkan jenis unsur yang dimanfaatkan umumnya hanya atas unsur-unsur seni tradisi semata.

Bagaimanakah drama *MA* dan teater *MA* sebagai wujud transformasi eksperimentatif dari permainan *bk* tersebut? Apa dan bagaimana posisi dan fungsi *bk* dalam struktur karya drama *MA* dan pertunjukan teater *MA*?

Guna memaparkan dan menjelaskan secara ilmiah daya tarik dan kelebihan *MA* sebagai karya drama dan teater eksperimentatif, sekaligus memberikan suatu pemahaman perbandingan kepada masyarakat terutama pembaca dalam memecahkan kerumitan unsur-unsur pertunjukan sebuah drama, dengan tidak mengabaikan unsur-unsur kisahnya, demi meningkatkan kemampuan “menyutradarai” dalam arti mementaskannya terlebih dulu dalam ruang imajiner untuk dapat memahami dan menikmati suatu drama—disebabkan substansi sastra suatu karya drama bukan berada di dalam struktur cerita atau struktur kemaknaan bahasa sebagaimana prosa (dan puisi) tetapi sebaliknya berada di dalam struktur pertunjukan, struktur panggung, atau struktur lakon (Levitt, 1971: 14-16; Shroyer,

1970: 5-7; dan secara tidak langsung Mohamad, 1980: 99 melalui pernyataannya “naskah drama adalah kerangka suatu situasi, bukan cerita tentang situasi”)—dan kepada audiens teater dalam memahami dan menikmati suatu pementasan teater terutama yang eksperimentatif, penelitian atas permasalahan di atas penting dilakukan.

Landasan Teori dan Metode

Dengan konsep *struktur*-nya, suatu karya seni menurut teori strukturalisme dipandang sebagai suatu struktur. Struktur yang dimaksud merupakan suatu keseluruhan sebagai jaringan unsur-unsur bagian yang saling berhubungan, saling menentukan, dan saling fungsional. Dengan konsep hubungan timbal-balik yang dimilikinya, unsur-unsur bagian dianggap menciptakan struktur menyeluruh sedangkan struktur menyeluruh dianggap menentukan keberadaan unsur-unsur bagian (Teeuw, 1988: 121-123; Wellek, 1990: 101; Danziger, 1991: 20).

Melalui konsep *dominan*-nya dapat ditentukan unsur tertentu apakah yang paling mempengaruhi dan sangat menentukan suatu struktur (Selden, 1989: 10-12; Teeuw, 1988: 136-137). Melalui fungsi dominan itu juga dapat ditentukan apakah unsur yang mendominasi hanya berada dan berfungsi sebagai unsur bagian semata atau lebih dari itu, berada dan memfungsikan diri sekaligus menjadi struktur keseluruhan yakni struktur karya itu sendiri.

Konsep dasar tentang seni yakni *seni adalah teknik* yang dikembangkan teori formalisme Rusia (Selden, 1989: 4-5; Luxemburg, 1989: 6-7; Eagleton, 1988: 5), oleh karena strukturalisme tidak menyatakan istilah konseptual itu secara eksplisit, dalam landasan teori ini sengaja dipertegas sebagai bagian dari strukturalisme. Penegasan itu dilakukan dengan alasan bahwa bagaimanapun strukturalisme merupakan penyempurnaan formalisme Rusia. Penegasan yang dimaksud adalah bahwa karya seni yang dipandang sebagai suatu struktur sebenarnya merupakan suatu teknik: teknik sebagai suatu struktur perwujudan dari cara-cara penggunaan peralatan-peralatan seni secara struktural dan sekaligus teknik sebagai suatu cara perwujudan struktur yakni karya seni itu sendiri.

Melalui konsep-konsep teoretis di atas, karya drama *MA* dilihat sebagai struktur, demikian pula dengan karya teaternya. Struktur itu, sebagai struktur drama (dan juga teater), dilihat dalam cakupan (jaringan struktural) unsur-unsur kisah dan unsur-unsur pengungkapan (tepatnya unsur-unsur pertunjukan, dalam pengertian cara mempertunjukkan). Bk yang berasal dari sebuah permainan rakyat dilihat berada di dalamnya sebagai unsur yang dominan. Disebabkan dominasi tersebut, bk—dalam arti konseptual maupun fisik—bersama keseluruhan unsur-unsur ungkap dan kisah, berfungsi sekaligus menjadi struktur karya. Keberadaan bk sebagai unsur teknik pertunjukan (dalam pengertian cara mempertunjukkan) dan fungsi dominannya hingga menjadi struktur, menyebabkan karya drama *MA* wujud dalam struktur teknik ungkap yakni struktur teknik ungkap bk. Asumsi teoretis terakhir ini diperkuat dengan konsep seni adalah teknik sebagaimana pengertian di atas. Asumsi bahwa drama dan teater *MA* merupakan karya yang eksperimentatif dan dengan konsep yang jelas adalah juga dalam kesesuaian kerangka pemikiran demikian.

Metode penelitian yang dimanfaatkan pertama metode struktural, yang

merupakan konsekuensi langsung dari teori strukturalisme yang diterapkan, digunakan pada tahap penelitian drama, pertunjukan teater, dan permainan rakyat bk. Kedua, metode transtruktural, yang juga merupakan konsekuensi logis dari teori strukturalisme dalam memandang karya seni dalam hubungan perkembangan, evolusi seni. Metode ini digunakan pada tahap penelitian transformasi bk sebagai wujud permainan menjadi drama dan pertunjukan teater MA.

Buaian Kaliang

Bk merupakan sejenis permainan hiburan masyarakat tradisional Minangkabau. Bk berbentuk ayunan putar, dengan putaran vertikal, berteknologi manual: berputar dengan cara diayun tangan manusia, di samping dibuat dari bahan kayu oleh tangan manusia.

Bk memiliki empat sangkar atau kotak kayu besar. Jika dalam keadaan diam, masing-masing terdapat pada angka—dilihat sebagai sebuah jam—12, 3, 6 dan 9. Masing-masing sangkar menggantung di dua ujung papan tebal yang sangat kuat, seolah-olah jari-jari buaian, yang melekat pada sebatang kayu yang menjadi sumbunya. Sumbu tersebut yakni melalui kedua ujungnya, ditopang dua batang tonggak kayu agak besar dan sangat kuat yang bagian atasnya telah dicekungkan agar sumbu dapat berputar. Dari sumbu itu jarak masing-masing papan jari-jari lebih-kurang tiga meter. Kedua tonggak penopang setinggi lebih-kurang empat meter dari tanah. Agar kedua tonggak tidak goyah, masing-masingnya disangga dengan beberapa batang kayu pengunci yang dipasang secara miring dari tanah dan melekat pada bagian atas ketiga sisi sebelah luar masing-masing tonggak.

Empat sangkar itu yang berputar turun-naik ketika bk diayun. Permainan bk adalah permainan demikian, yang dapat membuat setiap orang berbui secara melingkar dalam putaran vertikal. Setiap orang (dapat) merasa senang, gembira, nyaman, dan nikmat karena berbui turun-naik sambil berteriak, tertawa bebas di udara, atau sambil mengudap makanan ringan, dalam sejuaknya terpaan angin.

Masing-masing sangkar bk dapat ditempati dua orang dewasa. Jumlah tersebut dianggap sebagai kapasitas maksimal kekuatan bk. Kecuali jika dinaiki anak-anak, masing-masing sangkar dapat diisi maksimal 3-4 orang. Saat bk diputar setiap sangkar harus diisi seimbang. Masing-masing ditempati dua orang atau satu orang dewasa, atau masing-masing ditempati dua orang, tiga orang atau empat orang anak-anak. Tidak ada sangkar yang boleh kosong. Ketidakseimbangan muatan sangkar akan menyebabkan bk tidak dapat diputar. Jumlah pemutar atau pengayun bk biasanya relatif, bergantung pada jumlah yang naik. Minimal dua orang, jika yang naik bk hanya satu-satu (masing-masing sangkar ditempati satu-orang) dewasa, dan maksimal enam orang jika bk berisi maksimal.

Dalam permainannya, bk biasanya ditempatkan di suatu lapangan atau halaman yang agak luas. Di sekelilingnya, lebih kurang 4 meter dari buaian, biasanya dipasang gaba-gaba yang terbuat dari sejumlah tiang bambu setinggi lebih kurang 3 meter dan dengan jarak sesamanya lebih kurang juga 3 meter, yang bagian atas masing-masingnya disambung dengan bilah-bilah bambu melengkung berhiaskan daun kelapa. Gaba-gaba, selain merupakan dekorasi arena juga

dimaksudkan untuk meramaikan suasana.

Permainan bk sebagai permainan ayunan putar khas masyarakat Minangkabau bukanlah merupakan permainan yang setiap hari digelar. Bk biasanya hanya digelar pada acara-acara keramaian budaya masyarakat Minangkabau. Biasanya pada acara "Alek Nagari". Bk biasanya juga dimainkan dalam hari-hari besar Islamik terutama sekali pada setiap Hari Raya Idul Fitri. Belakangan, terutama di sebagian daerah dalam kota Padang, sejak dari malam pertama bulan Ramadhan, bk sudah diputar (biasanya baru dibongkar hingga hari ke-5 atau ke-7 bulan Syawal).

Tentu saja setiap orang yang naik bk tidak diayun begitu saja. Biasanya masing-masing orang dikenai biaya berupa pembelian karcis seharga tiga ratus sampai seribu rupiah untuk lima sampai sepuluh kali putaran.

Drama Mandi Angin

Bk bukan permainan kesenian tetapi permainan hiburan biasa. Sebagai alat, bk tak lebih dari alat untuk bersenang-senang semata. Itu pun untuk kalangan masyarakat yang sangat terbatas. Perkembangan zaman secara alamiah bahkan telah menyisihkan begitu saja permainan bk dengan berbagai permainan modern dalam berbagai jenis. Masyarakat Minangkabau di kampung-kampung pun—yang sebelumnya dianggap masyarakat tradisional yang meminati bk—bahkan telah berangsur-angsur lebih menyukai permainan-permainan modern. Meski bk masih sering digelar terutama dalam (malam) bulan Ramadhan hingga Idul Fitri, namun sudah tidak sebanyak, seramai dan semeriah tahun-tahun sebelumnya. Teknologi bk yang manual—di samping resiko kecelakaannya yang relatif agak tinggi—yang memunculkan kesan "mengasihankan", juga membuat orang enggan menaikinya. Bersenang-senang di atas bk seolah-olah telah dianggap bersenang-senang di atas penderitaan orang lain. Jika demikian, bk, suatu saat benar-benar ditinggalkan, hilang ditelan zaman.

Sebagai aset budaya yang mesti dikembangkan, tentu saja keadaan tersebut belum selesai. Bk boleh tertinggal sebagai sebuah permainan hiburan biasa akan tetapi kelebihanannya sebagai sebuah hasil seni rupa tradisi, jangan sampai hilang. Dengan kelebihanannya itu bk mesti dikembangkan menjadi suatu permainan yang lain. Dalam pandangan seni, bk dapat dibentuk menjadi sebuah permainan kesenian.

Jika dirumuskan, barangkali demikian proses pemikiran dramawan dan teaterawan Wisran Hadi dan menjadi latar belakang penulisan dan penciptaan drama (dan teater) *MA*. Bagaimana menyikapi sesuatu yang telah digeser proses perubahan sosial-budaya dan sekaligus menghasilkan tanggapan terhadapnya menjadi sesuatu yang dapat diterima sesuai nilai-nilai dan perkembangan sistem berpikir zamannya, biasanya demikianlah Wisran Hadi—ini dapat ditelusuri melalui sejumlah karya-karya drama yang memang sudah banyak ditulisnya.

Di dalam drama *MA* terdapat bk, namun tidak sebagaimana bk sebelumnya sebagai permainan hiburan belaka. Permainan bk justru difungsikan menjadi teknik pengungkapan yang secara menyeluruh menjadi struktur drama.

Sebagai suatu kisah, drama *MA* mengungkapkan suatu pelayaran panjang tiga orang putra mahkota Raja Iskandar Zulkarnain yaitu Putra I, Putra II, dan

Putra III dengan diikuti seorang Pakar. Raja yang memiliki kerajaan sangat luas itu akan menobatkan masing-masing putranya menjadi raja di tiga wilayah tertentu. Untuk penobatan itulah ketiganya diharuskan melayari seluruh wilayah yang dikuasai ayahnya. Selama pelayaran itu kisah tersebut berlangsung.

Meski didasari sebuah historiografi *Tambo Alan Minangkabu*, akan tetapi kisah pelayaran tersebut memiliki banyak perbedaan. Terlepas dari perbedaan yang ada, di dalam drama *MA* kisah pelayaran itu diungkapkan dalam 8 bagian (dapat disebut 8 adegan). Diawali bagian *Pembukaan* dan berakhir pada *Bagian VII*. Secara lengkap dan berurutan kisah itu adalah sebagai berikut.

Pertama, bagian *Pembukaan*. Bagian ini mengungkapkan adegan upacara pelepasan, yakni upacara mengantar dan melepas ketiga putra mahkota dan rombongan untuk memulai pelayaran. Kejadian berlangsung dari sepanjang jalan raya hingga sebuah dermaga di samping sebuah perahu yang siap berlayar.

Kedua, *Bagian I*. Pelayaran dimulai, setelah sejumlah wartawan memanfaatkan sedikit kesempatan bertanya-jawab secara berteriak dari dermaga pada para putra mahkota yang telah berada di atas perahu. Beberapa lama berlayar, ketiga putra mahkota melihat daratan yang luas dan bermaksud hendak mendarat.

Ketiga, *Bagian II*. Para putra mahkota tiba-tiba menjadi tercengang setelah menyaksikan dari dekat bahwa ternyata wilayah yang ditemukan merupakan sebuah wilayah yang telah tandus, gersang dan kering akibat ulah manusia yang tidak sanggup menahan diri dalam melaksanakan pembangunan. Bagaimanapun ketiganya tetap bermaksud mendarat. Namun para putra mahkota tidak mendapat sambutan menyenangkan dan bahkan para penduduk tidak mengizinkan mereka mendarat. Putra mahkota mencoba bersikeras tetapi para penduduk malah bertindak keras mencegah. Mereka mencoba membakar dan memerangi perahu putra mahkota. Mengantisipasi tindakan tersebut ketiga putra secepatnya menghindar dan membawa kembali perahunya berlayar.

Keempat, *Bagian III*. Beberapa lama berlayar ketiga putra sampai di jajaran ribuan kepulauan yang indah sekali. Akan tetapi para putra kembali tercengang setelah mengetahui para penduduknya hidup dalam suatu tekanan dan pembodohan pihak tertentu. Akibatnya, banyak pulau yang mereka miliki begitu saja dapat berpindah tangan menjadi milik pihak lain dan bahkan diperjualbelikan layaknya barang dagangan. Agar dapat diterima, para putra mencoba mendekati penduduk melalui pendekatan budaya sambil bertindak menjadi pelindung dari ancaman kehilangan negeri atas kekuatan pihak lain. Supaya penduduk dapat terbebas dari ancaman kehilangan itu, para putra segera membantu membuat sertifikat kepemilikan. Para penduduk menyetujui. Akan tetapi pada saat itu pula ketiga putra mencoba untuk mulai menguasai wilayah ribuan kepulauan yang indah itu. Melalui sertifikat ketiga putra mencoba mengelabui penduduk. Hanya pulau-pulau kecil dinyatakan menjadi milik para penduduk sedangkan pulau-pulau yang besar menjadi milik para putra mahkota. Para penduduk yang akhirnya dapat mengetahui bahwa mereka sengaja ditipu, segera meledakkan seluruh amarahnya yang sudah terpendam sekian lama. Ketiga putra berlayar kembali menghindarkan segala resiko yang dapat menimpa mereka.

Kelima, *Bagian IV*. Beberapa lama berlayar para putra sampai pula di

sebuah negeri yang masyarakatnya hidup penuh kemiskinan. Korupsi sudah mendarah-daging, kolusi jadi hal yang biasa, pelanggaran hak azasi merajalela, dan hukum serta keadilan diperjual-belikan. Para putra segera saja berputar haluan, melanjutkan pelayaran, setelah menyaksikan dari dekat rakyat kecil dan tidak berdaya yang menjadi korban, tidak lagi memiliki semangat hidup, apatis, dan tidak tahu lagi dengan apa yang diinginkan di bawah beban kemiskinannya.

Keenam, *Bagian V*. Di tengah pelayaran para putra mahkota mulai mengungkapkan kekesalan dan kekecewaan atas semua yang dialami. Semua perlakuan yang mereka terima dan seluruh kehidupan yang disaksikan, tidak sesuai dengan yang diharapkan. Meski demikian, keinginan untuk menjadi pemilik, penguasa dan raja tetap makin tak tertahankan. Saat takdir mulai disimpulkan menjadi penentu segalanya dan oleh karena itu semua kekesalan dan kekecewaan tidak perlu dipersoalkan, saat itulah tiba-tiba mahkota mereka terjatuh (ke dalam lautan). Seluruh awak kapal dikerahkan mencari, tetapi tidak ditemukan. Sesampai di sebuah daratan, para penduduk diminta pula bantuannya untuk mencari namun ketiga putra hanya memperoleh olok-olok. Akhirnya seorang Pakar yang ikut dalam pelayaran diperintahkan membuat mahkota palsu.

Ketujuh, *Bagian VI*. Karena merasa tidak sedikitpun dihargai penduduk setempat, para putra mahkota kembali berlayar setelah mahkota palsu selesai dibuat. Beberapa lama berlayar mereka sampai di sebuah daratan dan bermaksud mendarat. Akan tetapi para penduduk secepatnya menghalangi, melarang mereka mendarat dengan alasan mahkota yang mereka pakai palsu. Para putra segera melanjutkan pelayaran kembali.

Kedelapan atau terakhir, *Bagian VII*. Di tengah pelayaran ketiga putra meluapkan amarahnya kepada siapa pun yang telah membocorkan rahasia tentang mahkota palsu. Pelakunya diancam akan dibunuh. Saat itulah tiba-tiba Pakar ditemukan terkapar dan sudah tidak bernyawa.

Di suatu wilayah, perahu mereka labuhkan. Penduduk setempat diminta bantuannya mengangkat mayat Pakar. Sementara para penduduk terheran mempertanyakan mayat siapa yang mereka angkat, ketiga putra langsung menunjuk dan menuduh salah seorang di antaranya telah membunuh Pakar. Sejumlah penduduk langsung protes tetapi sejumlah lainnya mempercayai. Akibatnya terjadi pertengkarannya sesama penduduk. Sambil tersenyum, ketiga putra segera berlayar kembali, meninggalkan mayat Pakar di tengah sejumlah penduduk yang mulai mengadili pembunuhnya. Tak berapa lama berlayar, ketiga putra akhirnya sampai di sebuah wilayah yang benar-benar mengizinkan mereka mendarat yakni sebuah wilayah yang para penduduknya tidak lagi mempersoalkan keaslian dan kepalsuan. Kedatangan para putra mahkota bahkan disambut dengan sangat meriah karena dianggap kedatangan rezeki dan kucuran uang yang melimpah. Bagian ini diakhiri dengan mendaratnya salah seorang dari ketiga putra mahkota lengkap dengan upacara penyambutannya, untuk dirajakan di wilayah tersebut.

Kisah itu yang disampaikan drama *MA* dengan memanfaatkan permainan bk menjadi teknik ungkap dominan dan secara menyeluruh menjadi struktur drama. Keberadaan bk menjadi teknik ungkap dan secara menyeluruh menjadi struktur di drama *MA* tersebut adalah sebagai berikut.

a. Alat BK Menjadi Alat Ungkap Utama dan Alasan Pemilihan Kisah

Bk sebagai alat yang dimiliki permainan bk, menjadi alat ungkap utama dalam drama *MA*. Secara simbolis, bk inilah yang mewakili sosok perahu layar yang dipergunakan selama pelayaran oleh ketiga putra mahkota dalam mengarungi dunia sebagaimana kisah yang dipaparkan di atas.

Simbolisitas perahu layar otomatis pula mempengaruhi pemilihan kisah. Artinya, hanya kisah-kisah masa lalu yang memenuhi alasan untuk diungkapkan dengan bk tersebut menjadi alat ungkapannya. Alasan inilah yang menjadi konsep pemilihan *Tambo Alam Minangkabau* dengan kisah pelayaran tiga putra mahkota Raja Iskandar Zulkarnain sebagai suatu kisah (pelayaran) masa lalu.

b. Set dan Tata Arena Permainan BK Menjadi Set dan Konsep Tata Panggung dan Jenis Panggung Pengungkapan Drama

Sebagaimana bentuk visual yang biasanya tampak pada permainan-permainan hiburan bk, demikian pula yang ada pada set, tata panggung dan jenis panggung di dalam drama *MA* yakni set, tata panggung dan jenis panggung arena penuh. Set, tata panggung, dan jenis panggung arena penuh yang dimaksud sebagai berikut: bk berdiri di tengah sebuah halaman yang cukup luas, di sekelilingnya dipasang gaba-gaba yang terbuat dari tiang-tiang bambu yang bagian atasnya dilengkung-sambungkan bilah-bilah bambu dihiasi daun kelapa. Jika permainan bk berlangsung di dalam lingkaran gaba-gaba, dan semua orang mulai dari penikmat yang telah menaiki bk, para pengayun, dan para pengunjung atau calon penikmat yang masih berada di bawah berada di dalam lingkaran gaba-gaba yang dimaksud, sedangkan para pengunjung yang hanya memberadakan diri sekedar menonton orang-orang berbuai semata berada di sekeliling sebelah luar lingkaran gaba-gaba, demikian pula dengan di dalam drama *MA*, yakni: lakon dengan seluruh pelakunya berada dan berlangsung di dalam lingkaran gaba-gaba secara penuh sedangkan para penonton, diasumsikan, berada di sebelah luar lingkaran gaba-gaba.

c. Konsep Permainan BK Menjadi Konsep Teknik Ungkap Menyeluruh

Permainan hiburan bk dapat berlangsung hanya jika dilengkapi unsur-unsur: pemutar bk, penikmat yang menaiki bk, jumlah para pemutar yang menghasilkan suatu tenaga yang mampu menyebabkan bk dapat berputar, keseimbangan jumlah penikmat yang menaiki masing-masing sangkar bk, berputarnya bk, para calon penikmat yang berada di sekitar bawah bk di dalam lingkaran gaba-gaba yang akan menaiki bk, dan para pengunjung sebagai penonton biasa yang berada di sekeliling sebelah luar lingkaran gaba-gaba.

Konsep itu dipergunakan dalam teknik ungkap drama *MA*: yang berlangsung dalam hadirnya pemain/peran pemutar bk (dalam simbolisitas sebuah perahu jenis perahu dayung masa lalu yang berukuran besar dan dapat berlayar jika didayung oleh puluhan pendayung) sebagai para pendayung, para peran yang berada masing-masing dalam sangkar buaian yakni tokoh Putra I dan seorang pemusik (sangkar 1), Putra II dan seorang pemusik (sangkar 2), Putra III dan seorang pemusik (sangkar 3), dan Putra IV dan seorang pemusik (sangkar 4), para pemain/pemeran yang berada di sekitar bawah buaian sebagai para penduduk

menurut wilayah-wilayahnya, dan para penonton (dalam imajinasi suatu pertunjukan) yang berada di sekeliling luar lingkaran gaba-gaba. Lakon drama berlangsung saat bk diputar (perahu berlayar), buaian dibiarkan berputar (perahu hendak berlabuh), dan buian berhenti berputar (perahu berlabuh di suatu tempat). Selama lakon, sangkar buaian tetap berisi dan tak pernah satu pun yang kosong.

d. Konsep Perputaran BK Menjadi Teknik Perjalan Waktu

Perputaran buaian dalam permainan Bk adalah secara vertikal. Dalam drama *MA* cara perputaran demikian dipilih searah dengan perputaran jarum jam agar secara simbolis dapat mewakili perjalanan waktu yang kronologis, berlangsung maju. Perjalanan waktu demikian sekaligus juga mempengaruhi alur drama *MA* yang terplot dalam alur maju dengan kronologis yang teratur—dari titik awal beraturan maju menuju titik akhir.

e. Konsep “Pengayun dan penikmat” menjadi Konsep Penciptaan Karakter “Atas dan Bawah” atau “Raja dan Rakyat”.

Meskipun membayar dengan sedikit uang, para penikmat yang menaiki bk dalam permainan bk, ketika berada di dalam sangkar dalam perputaran bk, merupakan orang-orang yang sedang berada dalam kesenangan dan kegembiraan. Sebaliknya, meskipun memperoleh uang, yang sudah tentu relatif tidak banyak, para pemutar bk pada saat mendayung buaian, adalah orang-orang yang menderita karena sedang mengurus seluruh tenaganya. Hubungan posisi pengayun dan penikmat ini, jika dilihat dalam pandangan kini seolah-olah adalah hubungan “atas dan bawah”, hubungan antara “raja (penguasa) dan rakyat (yang dikuasai)”, sebagaimana hubungan yang ada dalam tatanan feodal. Relasi yang cenderung “feodalistis” yang terdapat dalam permainan bk itu di dalam drama *MA* benar-benar dimanfaatkan secara eksplisit feodalis “raja dan rakyat” dalam teknik penciptaan karakter tokoh dan hubungan antar-(kelompok) tokoh. Konsep ini yang mempengaruhi dan sekaligus menjadi alasan penulis naskah memilih kisah raja-raja (dalam konteks rakyat kebanyakan) yang terdapat dalam *Tambo Alam Minangkabau* menjadi dasar penciptaan cerita ingin dikomunikasikan dengan teknik untkap bk.

Analogi itu pula yang mempengaruhi karya drama ini diberi judul (yang sekaligus mewakili gagasan tematik) *Mandi Angin*—dipandang dari posisi ketiga tokoh putra mahkota sebagai putra-putra raja yang memiliki kekuasaan, kekayaan dan berada dalam kesenangan di atas rakyatnya sebagai pelayan segala kebutuhan karena menjadi pihak yang dikuasai—dalam arti “Terus menerus bersenang-senang (sebagai raja, yang diwakili oleh peran-peran ketiga putra mahkota) di atas kehidupan rakyat (yang mesti melayaninya, yang diwakili oleh peran-peran awak perahu dan sekaligus peran-peran para penduduk setiap wilayah) yang terus-menerus menderita”.

f. Suasana Sosial-budaya Hiburan BK Menjadi Konsep Penciptaan Suasana Kehidupan Sosial Rekaan Drama

Suasana keramaian yang ada dalam permainan bk mulai dari ramainya para pengunjung, hiruk-pikuknya suara-suara pengunjung, cenderung berteriaknya pengunjung dalam mengucapkan segala sesuatu sebagai akibat hiruk-pikuk

tersebut, bercampur baurnya dialek suatu bahasa, cenderung seragamnya jenis kalimat yang diucapkan dan dominannya kalimat-kalimat pendek, sampai kepada tenggelamnya sosok individual karena dominasi para pengunjung sebagai masyarakat, di dalam drama *MA* hadir menjadi: suasana drama yang ramai dan meriah, memiliki banyak pemeran, kolosal (didukung banyak pelaku); cenderung tenggelamnya peran individu sebagai suatu tokoh dan menonjolnya peran kelompok (kelompok raja dan kelompok rakyat/masyarakat kebanyakan); menonjolnya dialog-dialog dalam bahasa (Indonesia) yang cenderung bebas aturan dan dalam kalimat-kalimat pendek serta bernada teriakan (dialog lapangan), munculnya teknik pemeranan berkelompok (*grouping*) sebagai teknik pemeranan yang menonjol—yang tidak memberi peluang dominannya peran individu sebagai sosok tokoh tertentu,

Kecuali bk sebagai teknik ungap, di dalam drama *MA* sebenarnya terdapat beberapa lagi teknik ungap yakni teknik pengadeganan yang dimiliki teater tradisi Minangkabau yaitu *randai*. Termasuk di dalam teknik pengadeganan *randai* itu konsep “bermain dan berperan”. Teknik “pentas di atas pentas” (*stage on the stage*) juga terdapat di dalam teknik ungap drama *MA*. Teknik ini tampaknya dikonseptualisasi dari kebiasaan “berada di atas tikar” yang dimiliki masyarakat Minangkabau tradisional. Meski demikian, teknik-teknik lainnya ini hanya berfungsi menjadi unsur pendukung: pelengkap bk sebagai teknik dominan dan sebagai struktur keseluruhan.

Sebagaimana yang telah dipaparkan bahwa kisah yang ada di dalam drama *MA* diungkapkan dalam 8 adegan. Seluruh adegan diungkapkan dengan teknik ungap utama yakni buaian kaliang. Namun pengadeganan yang berada dalam pengungkapan itu adalah dengan memanfaatkan teknik pengadeganan yang dimiliki *randai*. Delapan adegan yang ada dibentuk oleh teknik pengadeganan *randai*. Oleh karena itu masing-masing konsep adegan yang ada di dalam drama *MA* mirip dengan konsep “putaran” *randai*: pembuka dan penutup adegan ditandai dengan bunyi irama musik sedangkan para pemain di bawah di sekitar bk berlegar mengelilingi buaian. Dalam berlegar itu para pemain (yang di bawah) yang juga hanya berfungsi menjadi pemain semata, bukan lagi jadi pemeran—sebagaimana di dalam *randai*—yang baru akan menjadi pemeran kembali setelah legaran berhenti pertanda adegan (berikutnya) dimulai.

Teknik “pentas di atas pentas” (*stage on the stage*) dimanfaatkan dalam setiap adegan untuk para pemain yang berada di bawah bk. Teknik ini merupakan cara untuk membedakan seseorang yang berposisi sebagai pemain dan pemeran. Saat seseorang yang berada di bawah buaian kaliang tidak lagi berperan, yakni pada saat berlegar, seseorang tersebut hanya berposisi sebagai pemain biasa. Dalam posisi sebagai pemain biasa, setiap orang hanya berada di tanah halaman (sebagai pentas besar). Setiap orang akan berada di atas tikar pada saat telah menjadi suatu peran, pemeran, sebagai suatu tokoh. Teknik berperan dengan alat tikar ini tidak terdapat dalam *randai*.

Teknik terakhir itu tampaknya dikonseptualisasi dari cara “berperan” sehari-hari masyarakat tradisi (Minangkabau) umumnya saat berada di dalam ruangan (rumah). Seseorang yang bertamu biasanya akan dihormati dan sekaligus merasa dihormati setelah dipersilakan dan duduk di atas tikar. Suatu perbincangan

atau suatu urusan baru akan dimulai setelah tamu dan tuan rumah berada di atas tikar. Cara demikian juga terdapat dalam acara-acara tradisi tertentu yang pada prinsipnya acara baru dimulai pada saat setiap orang duduk atau berada di atas tikar dan setiap orang yang berbicara berada di atas tikar. Orang yang tidak berada di atas tikar biasanya ditanggapi sebagai tidak menghormati, dan orang yang tidak diberi tikar biasanya dianggap tidak menghormatinya. Tikar seolah-olah menjadi "syarat adat" yang mesti dipenuhi dalam melengkapi keberadaan setiap orang pada setiap memerankan dirinya di hadapan orang lain dalam ruang tertutup maupun terbuka". Konsep inilah yang dimanfaatkan untuk mengukuhkan konsep peran atau pemeranan yang dimaksud.

Teater Mandi Angin

Pertunjukan teater *MA*—diproduksi dari drama *MA*, dipentaskan satu kali di Halaman Museum Adityawarman Padang (Februari 1999), dua kali di Halaman Taman Budaya Yogyakarta dalam Pertemuan Teater Indonesia X pada (4-7 Maret 1999), dan terakhir satu kali di Halaman Fakultas Sastra Unand Padang (Mei 2000)—kecuali perbedaan wujud karya antara teks dan pertunjukan, tidak terdapat perbedaan yang mendasar bila dibandingkan dengan drama *MA*.

Menyaksikan teater *MA* malah semakin menambah pemahaman drama *MA*—demikian pula sebenarnya sebaliknya. Bk sebagai teknik ungkap dan sekaligus menjadi struktur drama dalam drama *MA*, dalam pertunjukan teater *MA* bahkan terlihat lebih tegas menjadi teknik pertunjukan dan sekaligus struktur pertunjukan teater itu sendiri. Demikian pula dengan seluruh konsep-konsep teknis transformasi yang diuraikan di atas, justru makin terlihat kongkret. Satu unsur yang di dalam drama *MA* tidak hadir secara eksplisit, di teater *MA* menjadi diperlihatkan yakni unsur kostum. Kostum yang dipergunakan adalah kostum religius-Islamik-tradisional-Minangkabau.

Tampilan kejadian dalam teater *MA*—sesuai dengan kisah yang sama dengan drama *MA* di atas ringkasnya adalah sebagai berikut.

Rombongan pemain dilengkapi para pemusik yang memperdengarkan irama musik tradisional tertentu masuk dari luar gaba-gaba dan kemudian berjalan mengelilingi bk beberapa kali putaran, kemudian memasuki pintu buaian di sisi angka 9, dan berhenti.

Kejadian awal di atas hanya sekedar teknik muncul. Sejumlah tikar sebanyak pemain sudah terletak di bawah sangkar yang berada di sisi jam 6. Kejadian dilanjutkan kemudian dengan nyanyian bersama dan bunyi musik sambil melangkah perlahan di atas tikar-tikar yang disusun oleh beberapa orang membentuk sebuah jalan di depannya—tikar-tikar yang sudah terlewati segera diambil dan disusun kembali ke depan. Secara berombongan mereka berjalan berkeliling dalam selingan munculnya satu per satu tokoh menyampaikan pidato-pidato bersamaan dengan munculnya tokoh-tokoh putra mahkota, yang dimunculkan melalui perantaraan dialog tokoh-tokoh tertentu yang berpidato. Kejadian ini diakhiri di pintu buaian sisi jam 3. Ketiga putra, Pakar dan 4 orang pemusik diangkat menaiki buaian. Sejumlah orang yang berada di bawah seketika berganti peran menjadi para rombongan kerajaan yang siap melepaskan ketiga putra mahkota dengan cara membentuk setting dermaga secara simbolis dengan

menyusun tikar-tikar memanjang sedang setiap orang berdiri (dan kemudian duduk) di masing-masing tikar. Saat kapal hedak memulai pelayaran, peran sejumlah pemain seketika pula bertukar menjadi beberapa orang wartawan yang mewawancarai ketiga putra dari atas kapalnya. Pertukaran peran ini dilakukan dengan cara masing-masing pemain secara bergantian bergerak menuju sisi-sisi yang agak dekat di bawah buaian kaliang sambil menyeret tikar. Meletakkan di suatu tempat, berdiri serta berakting di atasnya. Pergantian-pergantian yang dimaksud tentu saja dilengkapi dengan bantuan irama-irama/bunyi-bunyi musik tertentu.

Buaian kaliang langsung diputar pertanda pelayaran dimulai, begitu para wartawan selesai dengan wawancaranya. Musik mengintervali sebagai pertanda perubahan adegan serempak dengan perombakan setting di bawah menjadi bagian dari perahu yang tengah berlayar yakni dengan cara Bergeraknya masing-masing pemain sambil menyeret masing-masing tikarnya mengelilingi bk yang juga sedang berputar karena diayun oleh sejumlah pemain. Kejadian ini jelas memperlihatkan pelayaran sebuah perahu layar masa lalu yang memakai puluhan tenaga manusia untuk mendayungnya. Pada saatnya putaran buaian mulai diperlambat pertanda perahu menemukan suatu wilayah dan hendak dilabuhkan, sementara para pemain membentuk setting untuk mewakili tampilan suatu kehidupan penduduk di suatu wilayah tertentu dengan memanfaatkan tikar-tikar sekaligus memfungsikan tikar-tikar sebagai pentas-pentas kecil penanda masing-masing pemain mulai berperan jika sudah berada di atasnya.

Tampilan seperti di atas kembali berulang pada setiap pelayaran kembali dilakukan, perahu kembali berlabuh pada suatu wilayah yang ditemukan, hingga seorang dari ketiga putra mahkota turun dan mendarat di suatu tempat (untuk dirajakan). Perubahan-perubahan peran, suasana dan keadaan masyarakat juga berganti dan berulang menurut keadaan masyarakat yang ada pada masing-masing wilayah yang ditemukan ketiga putra mahkota.

Di akhir pertunjukan tampilan adegan penyambutan terlihat seperti adegan pelepasan di awal pertunjukan: seorang putra mahkota turun dari bk dan disambut oleh para pemain yang telah bertukar peran menjadi penduduk suatu wilayah dan yang sebagiannya langsung menyusun tikar-tikar membuat jalan untuk putra mahkota memasuki negeri itu dengan diiringi para pemain yang berperan menjadi tokoh-tokoh masyarakat.

Keberadaan bk menjadi teknik pertunjukan dan secara menyeluruh menjadi struktur pertunjukan di dalam teater *MA* sebagai hasil transformasi sebagaimana yang terdapat di dalam drama *MA* seperti telah diuraikan terdahulu dapat dirumuskan (dalam pengertian yang tidak berbeda dengan yang terdapat pada drama *MA* dalam penjelasan terdahulu) sebagai berikut: alat bk menjadi alat pertunjukan utama (menjadi alasan pemilihan kisah); set dan tata arena permainan bk menjadi set dan konsep tata panggung dan jenis panggung pertunjukan yakni set, tata panggung dan jenis panggung arena penuh; konsep permainan bk menjadi konsep teknik pertunjukan menyeluruh; konsep perputaran bk menjadi teknik kronologis dan plot pertunjukan; konsep "pengayun dan penikmat" menjadi konsep penyuguhan karakter "atas dan bawah" atau "raja dan rakyat", dan; suasana sosial-budaya hiburan bk menjadi konsep penyuguhan suasana sosial

pertunjukan teater.

Kesimpulan

Dari uraian di atas dapat ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, drama dan teater *MA* merupakan karya drama dan teater yang memiliki teknik ungkap (dengan istilah teknik pertunjukan dalam arti teknik mempertunjukkan, untuk teater) permainan bk. Teknik ungkap (atau teknik pertunjukan) tersebut merupakan teknik ungkap (atau teknik pertunjukan) yang dominan yang mengatasi teknik-teknik ungkap (atau teknik-teknik pertunjukan) lain sebagai unsur pendukung seperti teknik “pengadeganan” dan teknik “bermain dan berperan” yang dimiliki randai, dan teknik “pentas di atas pentas” dengan pemanfaatan tikar yang dikonseptualisasi dari kebiasaan “berperan” dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Minangkabau.

Kedua, struktur drama dan teater *MA* adalah struktur yang berwujud struktur teknik, struktur penggunaan peralatan-peralatan seni. Hal ini disebabkan unsur yang dominan di antara unsur-unsur struktural di dalam drama *MA* adalah unsur teknik tersebut yakni unsur teknik ungkap (atau teknik pertunjukan, untuk teater) yang berasal dari permainan bk. Unsur teknik bk yang memberadakan, menggerakkan, dan memfungsionalkan secara struktural unsur-unsur lain—yang memang hanya menjadi unsur-unsur pendukung—ke dalam dirinya hingga mewujudkan suatu struktur karya seni drama dan teater *MA*.

Ketiga, struktur drama *MA* dan sekaligus teater *MA* bukanlah struktur teknik ungkap bk sebagai sebuah permainan hiburan yang ada melainkan bk sebagai suatu karya cipta seni. Bk sebagai suatu karya seni, yang merupakan struktur drama *MA* dan teater *MA* itulah yang disebut sebagai hasil transformasi: transformasi dari bk berwujud permainan hiburan masyarakat tradisional menjadi bk berwujud karya seni drama dan teater modern berjudul *Mandi Angin*.

Keempat, proses transformasi dari permainan hiburan menjadi karya seni drama dan teater *MA* tersebut adalah dengan cara pemanfaatan konsep permainan bk beserta bk itu sendiri sebagai alat dan mengembangkannya menjadi karya seni dengan cara mewujudkannya menjadi karya cipta seni drama dan teater dengan cara memberadakan dan memfungsikannya kembali menjadi unsur peralatan seni secara bersama-sama dengan unsur-unsur peralatan seni drama dan teater yang dipilih dan sesuai dengannya menjadi struktur drama dan teater *MA*.

Kelima, bk dalam drama dan teater *MA* dengan demikian tidak sama dengan bk sebagai permainan hiburan biasanya karena merupakan hasil proses transformasi. Proses transformasi itu sebenarnya merupakan suatu proses eksperimentasi: perwujudan sebuah permainan hiburan menjadi sebuah karya cipta seni—dari wujud tertentu menjadi wujud yang berbeda. Dari sudut ini dapat ditegaskan bahwa karya drama dan teater *MA* merupakan sebuah karya eksperimental yang mengeksperimentasi sebuah permainan hiburan tradisional yang mulai ditinggalkan masyarakatnya menjadi hiburan seni modern yang dapat diterima masyarakat kini.

Kepustakaan

- Danziger, M.K. dan W.S. Johnson. 1991. *Pengenalan Kritik Sastra*. (Terj. Hamdan Yahya dkk.). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Eagleton, Terry. 1988. *Teori Kesusasteraan Sebuah Pengantar*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Hadi, Wisran. 1998. *Mandi Angin*. Padang: Dewan Kesenian Sumatera Barat.
- Levitt, Paul M. 1971. *A Structural Approach To The Analysis Of The Drama*. Paris: Moulton, The Hague.
- Luxemburg, Jan van (dkk). 1989. *Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Mohamad, Gunawan. 1980. "Sebuah Pembelaan Untuk Teater Indonesia Mutakhir", dalam *Seks Sastra Kita*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Selden, Raman. 1989. *Panduan Pembaca Teori Kesusasteraan Sezaman*. (Terj. Umar Junus). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Srhoyer, Frederick B. dan Louis G. Gardemal. 1970. *Types of Drama*. Illionis: Scott, Foesman and Company.
- Teeuw, A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. 1990. *Teori Kesusasraan*. Jakarta: Gramedia.