

Proses Kreatif Teater Garasi Yogyakarta Dalam Lakon *Waktu Batu*

Nur Iswantara¹, C. Soebakdi Soemanto, Timbul Haryono, dan Lono L. Simatupang

Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini memahami konsep dan proses kreatif Teater Garasi Yogyakarta (TGY). TGY merupakan salah satu kelompok teater kontemporer Indonesia yang cukup fenomenal. Puluhan karya TGY telah disajikan dihadapan penonton baik di tingkat lokal maupun nasional. Penelitian difokuskan pada faktor-faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi situasi kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan kelompok TGY. Teori kreativitas, perbandingan seni, semiotika dan manajemen seni digunakan untuk membedah permasalahan yang diajukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGY berada dalam lingkungan pertelevisian Yogyakarta yang syarat dengan teater tradisional melakukan 'pemberontakan' artistik. Sebagai organisasi seni teater kontemporer, TGY memiliki visi dan misi yang jelas. Melalui 'laboratorium penciptaan teater' TGY mampu menghasilkan satu maha karya pertunjukan lakon *Waktu Batu* (WB). Pertunjukan lakon WB terdiri tiga sub judul: '*Waktu Batu 1, Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*'; '*Waktu Batu 2, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah*'; dan '*Waktu Batu 3, Deus ex Machina dan Perasaan-perasaan Padamu*'. Karya ini inspiratif karena memakan waktu empat tahun proses kreatifnya, digerakkan oleh insan-insan muda dan dipentaskan *road show* di berbagai kota di Indonesia dan Singapura.

Kata kunci: Teater Garasi, kesenian Yogyakarta, *Waktu Batu*.

ABSTRACT

The Creative Process of Garasi Theater Yogyakarta for the Story of Waktu Batu. The aims of this research is to understand the creative concept and process of Garasi Theater Yogyakarta. It is one of the phenomenal Indonesian contemporary groups of theater. Some of its works have already been performed in front of local and national audiences as well. This research mainly focuses on the internal and external factors which have influenced the conducive situation towards the development and popularity of Garasi Theater Yogyakarta. In order to solve the problems formulated in the research, the theory of creativity and the comparison between semiotic and management arts were actively used. The result of the research showed that Garasi Theater Yogyakarta has a traditional characteristic developed in a theater community of Yogyakarta and soon afterwards it has carried out such an artistic rebellion. The Garasi Theater Yogyakarta is as a group of contemporary theatre which has very clear vision and mission. By doing the creative work through a laboratory of theatrical production, Garasi Theater Yogyakarta was able to create a masterpiece of a performance entitled Waktu Batu. The performance of Waktu Batu consists of three sub-titles, namely: 'Waktu Batu 1, Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu'; 'Waktu Batu 2, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah'; dan 'Waktu Batu 3, Deus ex Machina dan Perasaan-perasaan Padamu'. This theatrical work can be said as an inspirative work in which it took four years in its creative process, had been activated by youngsters, and had been performed by means of a road-show program through some cities in Indonesia and Singapore.

Keywords: Garasi Theater, Yogyakarta arts, Waktu Batu

Pendahuluan

Teater di akhir abad 20 memiliki karakteristik eksplorasi tubuh dan tradisi melalui eksperimentasi estetika. Kreativitas dalam kehidupan teater di Indonesia dewasa ini sangat menguasai kehendak generasi muda dalam berkarya seni teater kontemporer. Melalui proses kreatif tersebut memang dibutuhkan stamina dan kecerdasan tersendiri. Artinya, karya seni teater kontemporer yang diharapkan menjadi media bagi kecerdasan

manusia baik yang bersifat kolektif maupun individual.

Berbicara teater di Indonesia tidak dapat mengabaikan kedudukan dan perkembangan teater tradisional dan teater kontemporer. Kedua bentuk teater yaitu teater tradisional dan teater kontemporer itu tumbuh dan berkembang dalam kondisi yang saling pengaruh-mempengaruhi sebagai kenyataan teater yang hidup di Indonesia. Teater tradisional melakukan pembaharuan

1 Alamat Korespondensi: Gedung Lengkung-Sekolah Pascasarjana UGM, Jalan Teknik Utara, Pogung, Yogyakarta. Telepon 0818 262 085, e-mail: nuris46@yahoo.com.

dengan mengambil tehnik-tehnik dramaturgi Barat, teater kontemporer kita justru berorientasi menengok pada teater tradisional dan budaya lokal. Upaya kreatif semacam memiliki dampak positif dalam memperkaya bentuk-bentuk teater di Indonesia. Berkenaan dengan teater kontemporer di Yogyakarta penelitian akan mencermati fenomena proses kreatif kelompok Teater Garasi Yogyakarta (TGY) dalam pertunjukan lakon *Waktu Batu (WB)*.

Pertelevisian di Indonesia pada umumnya dan Yogyakarta pada khususnya menunjukkan dinamika yang unik. TGY salah satu kelompok teater di Indonesia yang mampu melakukan proses latihan dan pementasan secara terprogram setiap tahunnya. Keberadaan mereka ikut mewarnai dinamika teater yang ada di Indonesia. Kegiatan TGY mampu menampung aspirasi artistik anggotanya, baik dalam proses kreatif maupun manajemen produksi. Pementasan mereka sudah dikenal dari tingkat lokal Yogyakarta, Nasional bahkan Internasional.

Berdasar penjelasan di depan kiranya kegiatan TGY menarik untuk diteliti. Tahap-tahap proses kreatif, wujud, makna, relevansi dan konsekuensi pilihan metode kreatif pertunjukan lakon *WB* TGY hadir dalam kancah teater kontemporer Indonesia mendesak harus diungkap. Signifikansi TGY pada perkembangan teater kontemporer Indonesia kiranya sangat menarik untuk dikaji terutama berkenaan dengan proses kreatif dalam pertunjukan lakon *WB* sehingga akan sangat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan seni (Ipteks).

TGY cukup dikenal masyarakat, terbukti setiap pementasannya selalu diminati penonton. Penonton TGY tidak hanya para seniman teater, tetapi juga masyarakat umum seperti pelajar, mahasiswa, dan komunitas masyarakat lainnya. Ketenteranan yang cukup bagus dimiliki TGY menyebabkan kelompok teater ini setiap kali pentas sering diberitakan oleh berbagai media massa elektronik dan cetak baik terbitan daerah maupun nasional. Khusus pertunjukan lakon *WB* mulai proses dari tahun 2001 dan dipentaskan tahun 2002, 2003, dan 2004 merupakan suatu bentuk teater eksperimental hasil kreativitas TGY dengan pengagas, sutradara Yudi Ahmad Tajudin yang fenomenal tidak saja di Yogyakarta tetapi juga di Indonesia bahkan di tingkat internasional.

TGY dan *WB* telah menarik para peneliti terdahulu. Barbara Hatley (2002: 189-218) secara singkat mengupas proses pendirian TGY, proses penyutradaraan pementasan, dan ciri-ciri umum dari pertunjukannya. Keaslian dari proyek *WB* dalam pengalaman-pengalaman pribadi dari seorang sutradara Yudi Ahmad Tajudin dan para anggota-anggotanya. Sekitar tahun 1999-2000, Yudi telah mengembangkan sebuah ketertarikan yang tumbuh dalam melakukan sebuah keproduksian tentang identitas Jawa dan waktu. Dia dan para anggota kelompok Garasi mengalami sebuah rasa disorientasi, sebuah kekurangan petunjuk pada saat itu. Sebagaimana pernyataan Yudi Ahmad Tajudin: "Sejarah tidak punya signifikansi atas kehidupan saya sekarang. Sekarang, kekinian saya gelap, masa depan kabur."

Dalam menciptakan pertunjukan, para pemain TGY telah menggunakan sebuah pendekatan yang berbeda dengan kelompok-kelompok teater Jawa lainnya. TGY mungkin telah menciptakan sebuah jenis baru dalam perpaduan teater dengan tradisi Jawa. Bersifat pribadi, bebas dan Indonesia yang global. Berkaitan pencerminan artistik, cerita-cerita dan kesan-kesan telah berkembang dari pengamatan, pengalaman-pengalaman digunakan oleh kelompok dengan intensif. Latihan-latihan dengan disiplin tinggi dilakukan. Hasil dari perumpamaan panggung adalah abstrak, kompleks, multi-lapisan, puisi dan dialog langsung melengkapi. Konsep-konsep utama dari pertunjukan berupa fragmentasi dan pelapisan, pengalaman dari waktu sebagai fragmentasi dan rasa dalam sejarah hidup. Sementara itu keproduksian *WB* memberikan kontribusi yang besar melalui inovasi dan imajinasi mereka terhadap kehidupan artistik di Yogyakarta (Barbara Hatley, 2002:211).

Menurut Yudiaryani(2004) TGY termasuk teater non-realis yang berhasil memadukan unsur-unsur teater Barat dengan mitologi Jawa. Disebutkan bahwa Garasi adalah sebuah kelompok teater pasca modern yang konsep penyajiannya meluluhkan beberapa hal yang paradoksal.

Alia Swastika (2004:13-37) menghadirkan kajian reflektif dan provokatif. Alia memilih kasus pertunjukan *Waktu Batu 2, Ritus Kecemasan dan Wajah Siapa Terbelah* di Gedung Societet Militer Yogyakarta pada 16-17 Juli 2003. Alia Swastika menelusuri biografi penonton dari penampakan tubuh-ekspresif sampai pada resepsi-

interpretasi. Alia pertama kali menggambarkan reaksinya sendiri, kemudian dari para penonton yang lainnya. Meskipun sudah terbiasa dengan mitologi Jawa, termasuk tokoh-tokoh seperti Kala, Uma, Durga, Siva dan Sintia, dia menemukan pengetahuan yang utama "tanpa bantuan" dalam menghadapi perumpamaan panggung yang asing. Pada saat membludaknya kelompok penonton pemuda (75% dibawah 25,61 % pria), lebih dari 80 % dilaporkan bahwa mereka menikmati pertunjukan. Secara khusus visual efeknya dan aktingnya, meskipun hanya dengan ringan lebih dari setengah yang telah berkata bahwa mereka dapat memahaminya. Para responden melaporkan kesenangan mereka terhadap kisah-kisah yang multi-lapis dan para tokoh-tokohnya dalam pertunjukan, sebaik eksperimentasinya dengan kebiasaan-kebiasaan teater dan teks-teks bersejarah. Alia membuktikan pertunjukan *WB 2*, mudah diketahui dan berhubungan dengan kebudayaan Jawa.

Bagi Afrizal Malna (2010: 250-256), *WB* adalah sebuah kendaraan waktu yang melintasi jalan panjang memasuki mitologi, sejarah Majapahit hingga masa penjajahan. Struktur pertunjukan seakan dibangun di atas kendaraan yang terus bergerak tanpa henti. Adegan demi adegan mengalir dan terus berubah, pemandangan terus berganti. Tak ada tempat untuk berhenti.

Berdasarkan kajian para ahli yang telah dipaparkan di atas dapat diambil kejelasan bahwa rencana penelitian penulis secara substansial berbeda dengan kajian yang ditulis para ahli sebelumnya. Khusus masalah penyajian TGY memang telah dikaji secara singkat oleh Barbara Hatley dan Yudiaryani. Sedang mengenai tanggapan pertunjukan diamati oleh Afrizal malna dan tanggapan penonton terhadap pertunjukan lakon *WB TGY* telah dikaji Swastika. Kajian yang dilakukan para peneliti tersebut belum mendalam. Untuk itu, perlu penelitian lanjutan secara lebih komprehensif agar wujud, makna, tahap-tahap proses kreatif, dan relevansi dan konsekuensi pilihan metode kreatif TGY lebih mendalam dan menyeluruh. Dengan demikian, menjadi jelas bahwa penelitian ini memang berbeda dengan yang dilakukan peneliti sebelumnya.

Guna menganalisis tahap-tahap proses kreatif, wujud, makna, relevansi dan konsekuensi pilihan metode kreatif pertunjukan lakon *WB TGY*,

penulis menggunakan teori kreativitas, teori perbandingan seni, semiotika teater, dan teori manajemen seni.

Kehadiran Kelompok TGY

TGY merupakan salah satu kelompok teater di Indonesia namanya cukup dikenal. Kelompok ini berdiri pada tanggal 4 Desember 1993 di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik (Fisipol) Universitas Gadjah Mada (UGM) Yogyakarta dengan pendirinya Yudi Ahmad Tajudin, Kusworo Bayu Aji dan Puthut Yulianto (Wawancara dengan Kusworo Bayu Aji, 19 Januari 2008). Nama Teater Garasi awalnya disebut dengan Kelompok Belajar. Hal itu dikarenakan mewadahi kegiatan ekstrakurikuler seni teater di Fisipol UGM sebagai kelanjutan menyalurkan bakat berteleter. Anggota Kelompok Belajar ini masih memiliki banyak kepentingan, ada yang benar-benar studi teater, ada yang menyukai sastra, menonton film, dan ada yang sekedar mencari teman. Kelompok Belajar ini sejak tahun 1994 latihannya di tempat parkir kendaraan mahasiswa Fisipol UGM maka namanya pun diganti menjadi Teater Parkir (Wawancara dengan Yudi Ahmad Tajudin, tanggal 19 Juni 2009).

Tahun 1995 Teater Parkir berganti nama Teater Garasi yang kegiatannya sebagai kelompok seni teater kontemporer. Berawal dari kampus UGM, Teater Garasi melakukan rekrutmen anggota baru, terjaring sejumlah 20 mahasiswa. Anggotanya pun ada mahasiswa Fakultas Pertanian dan Fakultas Kehutanan. Tahun 1995 mulailah Teater Garasi melaksanakan proses kreatif menyajikan lakon *Wah* karya Putu Wijaya sutradara Yudi Ahmad Tajudin. Lakon satire khas Putu Wijaya berkisah dunia maling, gaya penyajian komikal dan dimainkan oleh 17 aktor. Pertunjukan ini mampu menyedot peminat kurang lebih 1000 penonton. Masih di tahun yang sama bulan Oktober Teater Garasi pentas keliling empat kota di Pulau Jawa: Yogyakarta, Surakarta, Surabaya dan Malang menyajikan "...*Atau Siapa Saja*".

Tahun 1996 Teater Garasi mementaskan *Panji Koming, Kapai-Kapai* sutradara Yudi Ahmad Tajudin, Zeni Setyo Nugroho. Pada tanggal 11 Juli 1997 dalam acara Festival Kesenian Yogyakarta ke-VII Teater Garasi mementaskan *Carousel* dengan sutradara Yudi Ahmad Tajudin di Gedung Purna Budaya Bulaksumur UGM Yogyakarta. Bahkan

di media massa dikomentari: "...Detail potensi-potensi individu pemeran dalam *frame Carousel* sudah tampak diupayakan..., ada hal yang patut dicatat dalam hal ini mengenai Teater Garasi, ialah kekompakan, pencarian dan semangat yang luar biasa dalam membangun keseriusan berteater. Teater Garasi kembali mementaskan *Twins* karya Gunawan Maryanto dan Jamaludin Latief. Pertunjukan pantomim ini bercerita tentang kelahiran bayi kembar yang pada suatu titik waktunya memutuskan untuk berpisah, menyusuri hidup dengan pilihan masing-masing. Masih di tahun 1997 menampilkan *Empat Penggal Kisah Cinta* sutradara Yudi Ahmad Tajudin.

Pada tahun 1998 Teater Garasi mementaskan *Tiga Kisah Cinta* sutradara Yudi Ahmad Tajudin. Tahun 1998 Teater Garasi sedang dalam proses pemikiran ulang untuk lebih kreatif, ungkap Tajudin:

"Pada tahun ini para pelaku Teater Garasi menjalani masa perenungan dan pemikiran ulang dalam berorganisasi yang selama ini menjadi bagian kegiatan kampus di Fisipol UGM. Kami menyadari teater masih belum menjadi bagian kesadaran budaya di Indonesia. Teater masih harus berjuang untuk masuk dan menciptakan historisnya sendiri. Oleh karena itu kami memutuskan untuk independen" (Wawancara dengan Yudi Ahmad Tajudin, tanggal 19 Juni 2009).

Teater Garasi mandiri dalam pembiayaan dengan penjualan tiket dan sponsor. Memulainya pada tahun 1998-1999 dengan pertunjukan *Endgame* yang mendapat produser *Centre Cultural Francaise* (CCF) atau Lembaga Indonesia Perancis. Pertunjukan *Endgame* berhasil, menurut pengamat teater senior Indonesia Bakdi Soemanto (*Kompas*, 17 Januari 1999) :

"Pementasan Teater Garasi berjudul *Endgame*, naskah absurd dari Samuel Beckett itu nyaris tampil sempurna. Sebuah produksi lakon utuh paling mantap di Yogyakarta sejak tiga-empat tahun terakhir. Pentas itu mengisyaratkan persiapan yang sangat serius. Di tangan Teater Garasi, *Endgame* menjadi lakon yang tidak menceritakan melainkan menunjukkan kondisi dalam keadaan terdesak. Keberhasilan pada kemampuan menciptakan kondisi ketegangan seolah dunia akan meledak, kiamat, sehingga penonton menjadi larut".

Kemunculan Teater Garasi di perteateran Yogyakarta pada era 1990an merupakan saat yang tepat. Seorang Budayawan Indra Tranggono (*Kedaulatan Rakyat*, 17 Februari 2001) mengatakan:

"Kemunculan Teater Garasi di perteateran Yogyakarta saatnya tepat karena pada era ini kelompok-kelompok teater dengan nama besar seperti Teater Muslim, Teater Alam, Teater Dinasti, STEMKA, Teater Jeprik, Teater Arena, Teater Shima, Teater Tikar, Teater Gandrik, dsb., sedang turun layar karena dibelit berbagai persoalan internal. Kalau mencari satu nama teater ala sanggar di Yogya yang paling intens berproses dan melahirkan pementasan yang dapat dipertanggungjawabkan secara artistik, maka jawabnya adalah Teater Garasi".

Teater Garasi pindah dari lingkungan kampus Fisipol UGM untuk supaya dapat independen bermarkas di Jl. Bugisan Selatan 36 A Tegal Kenongo RT 1 RW 8 Yogyakarta. Kehadiran Teater Garasi pada era 1990an di Yogyakarta dikepeng oleh kehidupan teater yang kembali pada tradisi Jawa. Semangat ini mencapai puncaknya pada Teater Dinasti, Teater Jeprik dan Teater Gandrik dengan lakon-lakon bertema sosial-politik yang mengusung idiom teater rakyat seperti wayang, srandul, kethoprak, dan dagelan mataram. Terutama Teater Gandrik pada awal mulanya pentas dengan gaya teater rakyat karena mengikuti ketentuan Festival Pertunjukan Rakyat (Pertunra) Departemen Penerangan Republik Indonesia. Fenomena teater kembali pada tradisi pada akhirnya membuahkan gaya *sampakan* yang mencapai puncaknya pada Teater Gandrik.

Di era 1980-an kehidupan teater kontemporer di Indonesia sudah memanfaatkan idiom-idiom tradisi. Tuti Indra Malaon (1986:vii) mengungkapkan:

"Tampaknya hal ini senantiasa akan menjadi pergulatan para seniman dan pemikir kebudayaan terutama apabila mereka ingin menghadirkan karya-karya yang otentik dalam mengungkapkan pengalaman pribadi, masyarakat maupun zamannya. Seperti Arifin C. Noer, Putu Wijaya, Wisran Hadi, Ikranegara dan lain-lain bergulat untuk melahirkan karya-karya yang mengungkapkan masalah-masalah kehidupan masa kini.

Lebih lanjut akademisi dan budayawan Umar Kayam (1986:144) juga mengatakan perihal Teater Kontemporer sebagai berikut "Repertoar teater kontemporer yang baik, mungkin akan memperkaya pengalaman batin seseorang. Maka kaya di jagad tradisi berarti tambahannya ilustrasi-ilustrasi. Sedang kaya di jagad kontemporer berarti tambahannya alternatif-alternatif."

Pemberontakan terhadap tradisi tidak harus dimaknai sebagai sikap anti tradisi, suatu sikap yang keliru sama sekali. Sapardi Djoko Damono (2009:161-175) mencontohkan proses kreatif W.S. Rendra sebagai berikut:

"Rendra lebih tertarik pada kemampuan tradisi untuk berkembang, dan kemampuan dirinya untuk berkembang. Kita harus memaksakan teater 'bentuk baru' ini kepada masyarakat yang, kata Rendra, masih berpegang pada kelisanan. Pementasan 'naskah dialog' perlu dikembangkan sebab merupakan kegiatan kesenian yang langsung berhadapan dengan khalayak yang hidup. Ia berbeda dengan karya sastra, berbeda pula dari film dan televisi. Kita harus membaca perangnya dengan cermat agar bisa menciptakan fungsi yang sesuai dengan habitatnya, yakni kehidupan modern yang dihayati masyarakat kita".

Teater Garasi hadir dalam wacana tradisi yang dominan. Pada situasi yang dikeping tradisi tersebut Yudi Ahmad Tajudin dan anggota kelompok Teater Garasi sadar diri, maka mengadakan gerakan 'subversif' terhadap arus utama tersebut. Lahirlah Kredo Estetik Teater Garasi: Teater Dramatik, Teater Subversif. Kredo adalah semacam cita-cita artistik yang mendorong para pelaku teater melaksanakan eksperimen gagasan, bentuk, dan bahasa yang bertolak dari ketidakpuasannya atas tradisi teater sebelumnya yang dirasa tidak mampu mewartakan dorongan ekspresi atau tidak mampu menciptakan peristiwa 'dramatik'. Di samping itu 'subversi' juga bisa diarahkan ke dalam gagasan teater yang pada saat itu menjadi *mainstream* itu sendiri (Bernas, 13 Desember 1998).

Berpijak dari kredo tersebut gerakan kreatif Teater Garasi berjalan dengan laju. Teater Garasi mementaskan *Sri* sutradara Gunawan Maryanto. Drama tragis dalam nuansa Jawa memanfaatkan idiom seni pertunjukan rakyat anguk dan srandul.

Dalam tahun yang sama kembali pentas lakon *Sementara Menunggu Godot* sutradara Retno Ratih Damayanti. Semua pemainnya pun perempuan guna menampilkan kisah tentang perempuan yang mejadi milik para lelaki. Tafsir yang didukung oleh data bahwa alur lakon ini tidak linier tetapi melingkar. Akhir lakon ini adalah awal lakon ini. Oleh karena itu, tatkala pentas berakhir peristiwa penantian itu mulai lagi, tetapi di benak para penontonnya.

Tahun 2000, Teater Garasi mementaskan *Sketsa-sketsa Negeri Terbakar* dengan sutradara Yudi Ahmad Tajudin. Penyutradaraan Tajudin dari naskah drama *Les Paravents* karya Jean Genet ini memadukan ciri puitika Genet dengan bahasa yang keras dengan mengadaptasi pada konflik kekerasan militer Indonesia di Aceh. Kemudian Teater Garasi membawakan *Reportoar Hujan* karya dan sutradara Gunawan Maryanto.

Pada tanggal 8 Agustus 2001, Ahmad Tajudin, Puthut Yulianto, Yustinus Kusworo, dan Bayu Aji mendirikan Yayasan Teater Garasi (Muchamad Agus Hanafi S.H., *Akta Notaris No 13 Tahun 2001*). Visi Yayasan Teater Garasi adalah menjadi laboratorium dan ruang penciptaan teater yang berbasis pada kegiatan workshop dan studi. Yayasan Teater Garasi lebih sebagai realisasi nyata dari Teater Garasi mengembangkan tradisi pembelajaran teater yang tidak hanya berlaku bagi anggota intern, programnya cenderung ditujukan ke luar, bukan untuk Teater Garasi sendiri. Kegiatan Teater Garasi sesudah berdirinya Yayasan Teater Garasi semakin meningkat, sebuah bukti dipentaskannya *Percakapan di Ruang Kosong*.

Perateateran di Indonesia pada umumnya dan Yogyakarta pada khususnya menunjukkan dinamika yang menggembirakan. Teater Garasi mampu melakukan proses latihan dan pementasan secara terprogram setiap tahunnya. Keberadaan mereka ikut mewarnai dinamika teater yang ada di Indonesia. Kegiatan Teater Garasi Yogyakarta mampu menampung aspirasi artistik anggotanya, baik dalam proses kreatif maupun manajemen produksi. Ciri khas seni itu selalu menjadi kebanggaan masing-masing kelompok manusia yang melahirkannya. Justru karena ciri khas itu, maka seni diakui mampu menunjukkan dan mampu memperkuat kepribadian budaya atau *cultural identity* dari kelompok-kelompok manusia yang bersangkutan (Harjati Soebadio, 1991).

Mencermati keberadaan kelompok TGY dalam perjalanan kreatifnya cukup unik. Kelompok TGY didukung oleh komunitas-komunitas terkait dan atau institusi-institusi lain yang meskipun tidak terikat secara organisatoris memiliki kaitan dengan Teater Garasi. Sebagai misal Media Sastra Alternatif *BlockNot Newsletter* editor Ugoran Prasad, yang menjadi salah satu tim penulis lakon *WB*. Komunitas lain yang membentuk pertemuan-pertemuan seperti *Forum Purnama*, sebulan sekali mengadakan diskusi. Kehadiran komunitas ini dirasa penting bagi TGY. Di Indonesia, keberadaan pelaku terus menerus menjadi problem, terutama lembaga dana, bahkan institusi edukasi maka dalam perspektif TGY, komunitas adalah medan kreatif.

Koleksi pustaka Teater Garasi mencapai 718 judul buku, 79 kaset VHS, 167 kaset V8, 64 keping CD, 111 kaset, 132 gulung negatif film, dan 20 album foto. Baru pada *WB*, pendokumentasian proses latihan dilakukan. Sistem keuangan antara yayasan dan laboratorium dibedakan. Laboratorium yang lebih banyak bergerak di kegiatan produksi pementasan, tidak seketika bisa menggunakan dana dari yayasan. Pembiayaan kelompok juga dengan sistem iuran sukarela. Sistem ini menjadi efektif karena sebagian besar anggota Garasi tengah laris. Mereka banyak terlibat dengan produksi kelompok kesenian lainnya. Suatu bukti yakni: Gunawan Maryanto kerap dikontrak menjadi penulis di beberapa pementasan misal pentas Wayang Air bersama kelompok wayang suket Ki Slamet Gundono, Sri Qadariatin pernah terlibat dalam proyek *I La Galigo* bersama sutradara Robert Wilson dari Amerika, Ignatius Sugiharto kerap diajak membantu penataan artistik di kelompok Kua Etnika, pimpinan Djaduk Ferianto, dan lain sebagainya. Sistem kerja jaringan menjadi alternatif proses kreatif dalam mengelola Teater Garasi.

Upaya untuk mandiri dan keinginan tidak menggantungkan diri pada sponsor menempatkan TGY sebagai kelompok teater yang berusaha bersikap profesional. Yayasan didukung pendanaannya oleh beberapa lembaga donor seperti tahun 2002 bekerja sama dengan Open Society Indonesia (OSI), tahun 2004 didukung HIVOS. Mengadakan latihan yang terprogram, misal melalui kelas wajib *performance studies* untuk

anggota di bawah bimbingan Lono Lastoro Simatupang Ph.D., kelas ini banyak membuka wacana antropologi seni pertunjukan. Ada kelas tari Jawa, tari Bali, silat Bangau Putih, bahasa Inggris, dan logika. Beberapa karya yang telah dicipta dan mendapat apresiasi penonton dengan baik menurut berita di media massa antara lain: *Carousel*, *Sketsa-sketsa Negeri Yang Terbakar*, dan *WB*.

Pengaruh Mitologi Jawa pada Lakon *WB*

Pertunjukan lakon *Waktu Batu* merupakan program prestisius dan inspiratif. Dimulai sejak bulan Juli 2001 atas gagasan Yudi Achmad Tajudin, sutradara sekaligus pendiri Teater Garasi. Ia gelisah tentang seluruh konvensi yang mengepung dunianya, khususnya konsep waktu dalam tradisi Jawa. Yudi menghimpun tiga penulis teks: Ugoran Prasad, Gunawan Maryanto, dan Andri Nurlatif. Pertunjukan lakon '*Waktu Batu 1, Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*' (*WB 1*). Teater Garasi kini sedang menapaki babak baru perjalanan sebagai 'laboratorium teater', bukan sekadar kelompok teater.

Teater Garasi bergulat dengan tiga mitologi Jawa, *Watugunung*, *Sudamala*, dan *Murwakala*. Lebih lanjut Yudi Achmad Tajudin (F Dewi Ria Utari, *Koran Tempo*, 7 April 2004) mengemukakan:

"Bahasa kami, ini tentang perihai kekacauan tatanan, dan pertanyaan kekacauan ini mau diapakan. Terus-terang, kami tidak menawarkan jawaban. Jadi yang kami ajukan adalah pertanyaan-pertanyaan. Sebagai wacana mungkin 'wacana yang gelap' kata Yudi. Kegelisahan konsep tentang waktu menjadi naskah dan pertunjukan ini dipersiapkan sejak Juni 2001 dan Agustus 2001 ditetapkan sebagai proyek yang akan terus diproses hingga tahun 2004".

Pada diskusi "Mitos sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni" (LIP Yogyakarta, 22 Juni 2002) pembicara antropolog UGM, Dr. Heddi Shri Ahimsa Putra dan Ketua Jurusan Sastra Daerah Fakultas Ilmu Budaya UGM, Drs. Anung Tedjowirawan mengemukakan benang merah bahwa masyarakat modern pada dasarnya tetap memiliki penanda yang sama dengan masyarakat primitif yaitu peri kehidupan totemik, yang

mengkaitkan kehidupan riil dengan simbol-simbol kedewaan. Perbedaan mendasar muncul dalam penghayatan dan berkat peranan tradisi pendidikan modern, yang memungkinkan masyarakat modern melakukan reinterpretasi mitologi (*Kompas*, 24 Juni 2004).

Pertunjukan lakon '*Waktu Batu 1, Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*' cukup bagus diapresiasi para penonton. Dipentaskan tiga hari berturut-turut, menempatkan sang waktu sebagai titik pertemuan tiga mitos yang berkembang di tanah Jawa, yakni *Watugunung*, *Sudamala* dan *Murwakala*. Ketiga jalinan peristiwa, *Watugunung* yang menguak bermulanya waktu, *Sudamala* tentang penantian Uma yang dijanjikan Syiwa untuk diruwat dan *Murwakala* tentang kelahiran Kala, bencana-bencana dimunculkan Kala, serta ruwatan penolak bala menghindari bencana dari Kala dipertemukan dalam satu waktu, di ruang tunggu (*Bernas*, 4 Juli 2002).

Pertunjukan menggambarkan situasi artistik, di sudut kanan belakang teronggok patung kura-kura raksasa berwarna hijau, dipanggung sebelah kiri teronggok lesung/perahu, dan di atap tergantung bongkahan batu karang. Simbol visual kura-kura, diambil dari Candi Sukuh yang menerangkan tentang waktu. Lepas dari begitu banyaknya ide dan wacana yang ingin disampaikan, proses editing yang longgar, adegan dan permainan Garasi sesungguhnya merupakan suatu pencapaian artistik (*Kompas*, 13 Juli 2002).

'*Waktu Batu 2, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah*'. Pertunjukan kali ini pun tetap berangkat dari tiga mitologi Jawa, yaitu *Watugunung*, *Sudamala*, dan *Murwakala*. Kisah-kisah itu memiliki kesejajaran dengan persepsi orang Jawa atau kawasan Nusantara pada umumnya, tentang waktu. Waktu itu ancaman sekaligus menandai perubahan, yang menuntut mereka menyesuaikan diri.

Para aktor terus bergerak dalam lintasan-lintasan waktu. Kadang mereka menjadi *Watugunung*, *Siwa*, *Wisnu*, *Uma*, *Durga*, *Shinta*, *Dokter*, atau pasien skizofrenia. Mereka adalah tokoh, lakon yang ada ketika membicarakan waktu. Layar tipis dibentuk menjadi lorong di atas panggung. Aktor dan aktris bergerak di lorong itu, muncul dan menghilang, menyimbolkan identitas yang tidak kekal. Kompleksitas adalah sesuatu yang ingin dicapai atau memenuhi benak penonton. Suara

yang berbarengan muncul dari aktor, aktris, *tape*, berebutan dengan gambar multimedia. Semua dijejalkan seolah menteror indra penonton untuk melakukan seleksi.

'*Waktu Batu 3, Deus ex Machina dan Perasaan-perasaan Padamu*'. Pertunjukan dibuka dengan menampilkan penderita skizofrenia, seorang laki-laki yang terus berteriak di atas ranjang rumah sakit. Skizofrenia bisa dipahami sebagai situasi ketika orientasi ruang-waktu seseorang kacau mengacak, berbenturan satu sama lain. Akibatnya, muncul rasa terasing, takut, dan cemas kelewat takaran. Dalam situasi ini, penonton seperti tengah disuguhi sejumlah persoalan serentak, dan semuanya menuntut perhatian.

Akhir cerita '*Waktu Batu 3, Deus ex Machina dan Perasaan-perasaan Padamu*' memperlihatkan aksi panggung band *Melancholic Bitch*. Sambil merokok, sang vokalis melantunkan lagu *My Feeling for You* yang diciptakannya sendiri. Suaranya tak terdengar jelas, tenggelam oleh teriakan seorang lelaki bersayap, berdaster putih. "Aku masih cantik kan suster, anakku saja tak henti-henti meniduri tubuhku. Di dekat kandang kijang ia mengawiniku" ujar lelaki itu. Kemunculan band mengakhiri pertunjukan '*Waktu Batu 3, Deus ex Machina dan Perasaan-perasaan Padamu*' dengan bagus dan menggembirakan.

Proses Kreatif Pertunjukan Lakon WB

Teater mempunyai sifat yang unik, teater berbeda dari komunikasi publik pada umumnya. Teater masuk dalam kategori komunikasi publik terhimpun, yang berarti suatu proses komunikasi antara seniman dengan para penonton, yang berkumpul dalam suatu ruang dan waktu tertentu. Cara berkomunikasi yang dipakai dalam teater pun mempunyai sifat yang khas yaitu sangat lekat dengan ruang dan waktu. Teater sebagai sebuah produk seni memang sering dianggap tidak mempunyai suatu sistem atau aturan. Tentu saja hal ini tidak benar, mengingat tetap ada teknik dan cara yang diterapkan dalam teater.

Sejak dulu sampai kira-kira abad ke-18, seni dipahami sebagai ketrampilan dan pengetahuan terapan yang sistematis untuk mencapai hasil yang telah ditetapkan sebelumnya. Kemudian definisi tentang seni berkembang menjadi sebuah cara manusia untuk mencari tahu dan

mencoba memahami dunianya, *Art is one way whereby human beings seek to understand their world*. Ketika berbicara tentang seni maka akan timbul dalam benak kita adanya kreativitas, yang berarti menghindari sesuatu yang rutin dan membosankan. Akan tetapi dalam teater tetap ada istilah teknik yang mengacu pada teknik untuk berkreasi dan itu bukanlah sesuatu yang sakral dan asing. Viola Spolin (1969:14) menegaskan sebagai berikut.

Theatre techniques are far from sacred. In theatre change radically with the passing of years, for the techniques of the theatre are the techniques of communicating. The actuality of the communication is far more important than the method used. Methods alter to meet the needs of time and place.

James Roose-Evans (1989:163-173) dalam bagian "*Eugonio Barba and the Third Theatre*" memaparkan proses eksperimen Eugenio Barba sebagai "Teater Ketiga." Teater Odin telah ditemukan oleh Barba di tahun 1964, yang mana ia telah menghabiskan tiga tahun untuk belajar dengan Grotowski di Polandia. Pada saat kembalinya ke Norwegia dia mulai berkarya dengan sekelompok pemuda. "Teater Ketiga" ia gambarkan sebagai sesuatu yang menghadap seorang penonton dengan pesan-pesan dari sebuah kehidupan. Pesan-pesan lebih dalam daripada pemikiran yang rasional. Hal ini sebuah bentuk teater yang datang dari Grotowski.

Tahap-tahap proses kreatif pertunjukan lakon *WB* TGY mulai dari memaparkan proses kreatif '*Waktu Batu 1, Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*' (*WB 1*): 1. Pelontar Ide *WB* itu Yudi Ahmad Tajudin, 2. Perencanaan Produksi *pilot project WB*, 3. Riset Literatur dan Lapangan atas teks-teks Mitologi, Sejarah Jawa, 4. Eksplorasi Tim Penulisan Teks Pertunjukan, 5. Eksplorasi Keakoran, 6. Eksplorasi Tim Artistik, 7. Pembacaan Teks untuk Pertunjukan, 8. Penyutradaraan, 9. Pameran '*Waktu Batu Mencari Ruang*'. 10. Pementasan *WB 1*.

WB 1 digelar di Gedung Sasono Hinggil Dwi Abad, Alun-alun Utara, Yogyakarta, tanggal 2, 3, dan 4 Juli 2002 bekerjasama dengan Seksi Teater FKY 2002. Pentas ini semacam pertunjukan puisi dari genre puisi gelap. Lakon yang ditulis oleh tim penulis Andre Nurlatif, Cindhil Gunawan

Maryanto, dan Ugoran Prasad. Sebagaimana penjelasan Cindhil dan Yudi Ahmad Tajudin, sutradara dan pemberi ide tema, berawal dari kegelisahan Yudi tentang waktu dan konsep waktu dalam tradisi Jawa yang menggelisahkan.

Eksplorasi panjang atas mitos ini merupakan babak baru evolusi TGY yang telah dilakukan delapan tahun belakangan. Sebagaimana dipaparkan Kusworo Bayu Aji selaku Pimpinan Produksi, TGY kini sedang menapaki babak baru perjalanan sebagai 'laboratorium teater', bukan sekadar kelompok teater. "Lakon terbaru ini bisa dikatakan preparat yang merupakan pilot proyek kerja laboratorium yang kami "bangun", meskipun terus terang kami menjalani dengan terbata-bata, tergopoh-gopoh karena hal tersebut merupakan sesuatu yang baru bagi kami." Pentas terbagi menjadi 10 fragmen dan melibatkan Yustina W Neni sebagai pelaksana produksi, Yudi Ahmad Tajudin selaku penggagas tema dan sutradara serta tim penulis naskah, Andri Nur Latif, Cindhil Gunawan Maryanto dan Ugoran Prasad. Pemain-pemain yang dilibatkan, Andreas Ari Dwianto, Bahrul Ulum, Citra Pratiwi, Jamaluddin Latif, Naomi Srikandi dan Sri Qadariatin. Sedangkan artistik digarap Andy Seno Aji, musik M Rizqy Sasono, *setting* dan tata cahaya Clink Sugiharto, imaji visual Jompet dan tim musik Black Sugiarto, Indra Setya Rini dan Sinyo BM (*Bernas*, 2 Juli 2002).

Dilanjutkan Proses Kreatif '*Waktu Batu 2, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah*' (*WB 2*). Adapun tahapannya meliputi : 1. Sutradara membaca ulang *WB1* dan hal Dasar Teater, 2. Ekplorasi *WB 2*: Ekplorasi Keakoran, Ekplorasi Teks Pertunjukan, Ekplorasi Tim Artistik mulai dari desain artistik yang berdiri menjulang, Artistik merujuk konteks: schizofrenia, lorong dan rumah sakit, 3. Penyutradaraan, me-Dekonstruksi *WB 1* dan me-Rekonstruksi versi lain, 4. Pementasan *WB 2*.

Pentas *WB 2* di Gedung Kesenian Jakarta, pada 17-18 Maret 2003; Sekolah Tinggi Seni Indonesia Bandung, 20 Maret 2003; Taman Budaya Lampung, 26 Maret 2003; dan Sekolah Tinggi Seni Padangpanjang, 31 Maret 2003. TGY mementaskan *WB2* dibuka dengan menampilkan penderita skizofrenia: seorang laki-laki yang terus berteriak di atas ranjang rumah sakit. Skizofrenia bisa dipahami sebagai situasi ketika orientasi ruang-waktu seseorang kacau mengacak,

berbenturan satu sama lain. Akibatnya, muncul rasa terasing, takut, dan cemas kelewat takaran.

Para pemain muncul dengan aneka persoalan: kadang sama, kadang berbeda. Ada kalanya suatu kalimat panjang diucapkan oleh dua orang atau lebih, tak dalam waktu yang persis sama, tak tumpangtindih. Dalam situasi ini, penonton seperti tengah disuguhi sejumlah persoalan serentak, dan semuanya menuntut perhatian. Terasa bahwa berbagai kepingan yang membentuk sosok-sosok manusia yang bergerak dalam ruang-ruang itu, kadang sekadar melintas, terbentuk dari kepingan kecemasan dan ketakutan.

Sebagaimana pertunjukan sebelumnya, *WB 1* pada tahun 2002, pertunjukan kali ini pun berangkat dari beberapa mitologi Jawa, yaitu Watugunung, yang diyakini sebagai manusia Jawa pertama; Murwakala, yang merupakan kisah kelahiran Batara Kala; dan Sudamala, yang bercerita tentang kutukan Siwa atas istrinya sehingga berubah wujud menjadi Batari Durga. Kisah-kisah itu memiliki kesejajaran dengan persepsi orang Jawa atau kawasan Nusantara pada umumnya, tentang waktu. Waktu itu ancaman: menandai perubahan, yang menuntut mereka menyesuaikan diri, beraktualisasi terhadap perubahan. Ketika telaah retrospektif dilanjutkan pada teks kesejarahan, semakin jelas perubahan itu, yakni datangnya orang-orang asing yang membuat mereka terpaksa mengubah wajah budaya sendiri agar selaras dengan budaya pendatang. Dimulai dari kedatangan orang Hindu, Islam, kolonialisme Belanda, hingga neo-imperialisme ala Amerika.

Proses kreatif '*Waktu Batu 3, Deus ex Machina dan Perasaan-perasaan Padamu*' (*WB 3*) dengan tahapan: 1. Evaluasi dan Identifikasi pertunjukan *WB 1* dan *WB 2*, 2. Kerja Kreatif Sutradara, Tim Artistik menafsir tema dan teks, 3. Ekplorasi Keaktoran, 4. Ekplorasi Tim Artistik, 5. Rekonstruksi Ulang Teks Tim Penulis, 6. Sutradara menyusun Pengadeganan, 7. Pementasn versi final *WB 3*.

Pentas *WB 3* di Gedung PPPG Kesenian, Jl. Kaliurang Km. 13, Senin-Selasa (20-21 September 2003) pukul 19.00 WIB. Pentas di Graha Bakti Budaya Taman Ismail Marzuki Jakarta, 27-28 September 2004 dalam acara 'Art Summit Indonesia IV' (*Performing and Visual Art Festival*).

Pentas di The Art House at The Old Parliament House, Singapura, 1-3 Oktober 2004 dalam event *Insomnia 48*.

Keberangkatan cerita masih bersumber pada tiga tema: waktu, manusia dan identitas. Didalamnya tergumpal mitologi tentang ketiga tema itu. Tentang Watugunung, bocah yang menikahi ibunya; Murwakala, yang lahir dari persetubuhan Siwa dan Uma yang gagal; dan Sudamala, kunci untuk mengembalikan Durga menjadi Uma. Tiga mitologi itu berkumpar dengan kegelisahan zaman baru yang muncul bersama kedatangan bangsa asing di Nusantara.

Ending cerita *WB 3* memperlihatkan aksi panggung band *Melancholic Bitch*. Sambil merokok, sang vokalis melantunkan lagu *My Feeling for You*. Suaranya tak terdengar jelas, tenggelam oleh teriakan seorang lelaki bersayap berdaster putih. "Aku masih cantik, kan, Suster, anakku saja tak henti-henti meniduri tubuhku. Di dekat kandang kijang ia mengawiniku" ujar lelaki itu. Kehadiran band mengakhiri pertunjukan *WB 3* dengan manis dan membanggakan.

Wujud Pertunjukan Lakon *WB*

Wujud berarti rupa dan bentuk yang dapat di raba (Hasan Alwi, dkk., 2003:1275). Jakob Sumardjo (2000: 115-116) menyampaikan, 'Sebuah benda seni harus memiliki wujud agar dapat diterima secara inderawi (dilihat, didengar, atau didengar dan dilihat) oleh orang lain. Dalam mewujudkan benda seninya, seorang seniman memang akan menampakkan ciri-ciri kepribadiannya yang mandiri dan khas, yakni berapa besar dan asli bakatnya, seberapa jauh ketrampilan teknik seninya, dan bagaimana ia memperlakukan unsur-unsur bentuk seni tadi dalam caranya yang unik dan asli dan wujud ekspresi seniman adalah representasi dari intuisinya (Janet Wolff, 1981:126).

Wujud pertunjukan lakon *WB* ini meliputi teks dramatik, struktur dan tekstur lakon *WB*. Wujud pertunjukan lakon *Waktu Batu 1, 2, dan 3* adalah teater kontemporer yang berbasis pada eksplorasi atas tiga anasir bentuk: tubuh, refleksi, dan replika. TGY dalam pertunjukan lakon *WB* menampilkan berbagai peristiwa ke peristiwa secara acak sehingga memberikan kesan ketidakselarasan. Hal ini lebih memberikan ruang wacana estetis dan pemikiran bagi penikmatnya.

Dengan demikian pertunjukan lakon *WB* memiliki kecenderungan teater kontemporer sebagaimana W.S.Rendra melalui *Mini Kata*. Teater kontemporer ini di Indonesia sering juga disebut teater modern akan tetapi penulis memakai istilah teater kontemporer karena mengacu pada pendapat Umar Kayam (1981), Afrizal Malna (1999) dan Bakdi Soemanto, et.al. (2004). Umar Kayam selalu konsisten mempergunakan istilah teater kontemporer seperti dalam risalahnya "Membangun Kehidupan Teater Kontemporer di Yogyakarta", sedang Afrizal Malna, *Tubuh dan Kata: Teater Kontemporer Indonesia Sebuah Indonesia Keci* (1999).

Bakdi Soemanto, et.al., (2004) memaparkan bahwa teater kontemporer memiliki pengertian sebagai berikut: (1) Pementasan teater yang menggunakan dialog dan pengadegan (*mis en scene*) ceritanya; (2) Pementasan teater yang dialog-dialognya menggunakan bahasa Indonesia; (3) Pementasan teater yang idiom dan gagasan pemanggungnya bersentuhan dengan konvensi dan gagasan teater Barat; (4) Peristiwa atau event tertentu yang dipersepsi publik sebagai peristiwa teater. Misalnya kasus pementasan nomor-nomor pendek improvisatoris yang diciptakan Rendra dan Bengkel Teater-nya (1967-1970-an) yang tidak berdasarkan naskah jadi (*wellmade play*) dalam drama-drama realisme tetapi berangkat dari improvisasi dan eksplorasi bahasa tubuh dan bebunyian mulut tertentu atas suatu tema.

Teater Garasi pun dikatakan sebagai teater eksperimental. Pengamat teater, Indra Tranggono (*Kompas*, 16 Juli 2002) menyatakan bahwa melihat apa yang telah dilakukan Garasi merupakan suatu keberhasilan tersendiri dalam melakukan eksperimen. Untuk menonton pementasan Teater Garasi setiap orang harus menyingkirkan jauh-jauh konsep teater konvensional. Pementasan Garasi ingin menampilkan impresi, pesan-pesan visual dengan warna maupun dengan orang yang berjumputan.

Melalui pencermatan pertunjukan lakon *WB* dapat dikatakan TGY berhasil menjadi teater absurd karena selama ini pentas-pentasnya cenderung menyajikan lakon yang memiliki muatan absurd seperti pertunjukan "...Atau Siapa Saja" (1995) adaptasi *Caligula* karya Albert Camus, *Kapai-Kapai* (1996) karya Arifin C. Noer, *Carousel* karya Teater Garasi (1997), *Endgame*

(1998), *Menunggu Godot* (1999) keduanya karya Samuel Beckett, dsb.

Absurd berarti ketiadaan keselarasan yang menunjuk keadaan tidak harmonis. Dalam jagat teater Barat, istilah itu digunakan untuk memberi nama satu "jenis" lakon dan teater yang muncul pertama kali di Perancis sesudah Perang Dunia II dan kemudian merebak di hampir seluruh dunia. Konsep *absurd* dalam sastra dan teater tampak bermula dari esai yang ditulis Albert Camus dengan judul *Le myth de Sysiphe* dan novelnya, *L'etranger*. Yang pertama menjadi dasar pengulangan peristiwa tanpa makna, sedangkan karya kedua menunjuk manusia dalam kondisi alinasi. Ciri-ciri lakon dan teater absurd biasanya menampilkan gejala dialog antartokoh yang melompat-lompat, tidak ada alur atau ada alur tetapi melingkar-lingkar, tidak ada pemecahan masalah secara tuntas, penyajian tokoh yang dalam keadaan tertindih oleh kondisi yang tidak dapat dijelaskan, dan pemanfaatan *nebenscene* lakon secara maksimal untuk menampilkan medium non verbal.

Teater *absurd* terkandung di dalamnya unsur tragedi dan komedi sekaligus. Di sana ada penyajian peristiwa lucu dan menyedihkan seperti tampak pada perilaku badut-badut dalam pertunjukan sirkus. Walaupun ditulis dengan kata-kata, lakon absurd merupakan manifestasi sikap antikata dan antisastra, yang sudah dapat dibayangkan dari teks dramatikanya. Inilah yang menjadikan sifat lakon *absurd* paradoksal (Bakdi Soemanto, 2002: 309-310). Secara khusus muatan absurd terdapat dalam pertunjukan lakon *WB 1*, *2* dan *3* yang berbasis pada tiga anasir tema yakni waktu, transisi dan identitas. Absurditas Teater Garasi mengkritisi berbagai permasalahan sosial, budaya dalam kehidupan masyarakat.

Makna Pertunjukan Lakon *WB*

Makna merupakan arti penting dalam pertunjukan lakon *WB*. Untuk itu dilakukan dengan memaknai unsur-unsur pertunjukan lakon *WB*. Akan tetapi pada paparan ini makna sebagai daya tarik pertunjukan lakon *WB* baru secara global. Dengan berbagai keterbatasannya telah menghadirkan kerinduan sekaligus desakan manusia untuk mengoordinatkan semesta dengan dirinya.

Pertunjukan lakon *WB* menggambarkan adanya pertemuan manusia dengan manusia

lain, identitas yang dibentuk oleh hal paling jauh yang mungkin diimajinasikan manusia, yakni asal mula waktu, penciptaan dan penghancuran alam semesta. Tambang identitas, genesis ini tak jarang dirajut dengan berbagai perca mitologis yang ada, dengan pohon silsilah yang disusun dari ingatan dan harapan, dengan fakta dan fiksi.

Pertunjukan hampir selalu berlangsung dalam dua atau multiruang yang saling berhubungan satu sama lainnya. Masing-masing membuat peristiwa, baik lewat pemeranan yang berlangsung paralel antara peran satu dengan peran lainnya, visual elektronik, maupun berbagai benda bergerak. Pada pertunjukan lakon *WB 1* perangkat *setting* kura-kura besar, perlengkapan lesung yang berfungsi sebagai kapal; pada pertunjukan lakon *WB 2* visualisasi elektronik dan multi media, pada pertunjukan lakon *WB 3* dihadirkan lokomotif kecil yang menggunakan mesin untuk bergerak sendiri melesat di waktu.

Peristiwa tidak pernah bebas dari berbagai peristiwa lain yang berlangsung di sekitarnya. Aku-peristiwa bukan lagi pusat pengadeganan. Pertunjukan didesain lewat pemahaman, panggung bukanlah sebuah peristiwa tunggal. Desain pertunjukan seperti itu dijalankan sebagai tindakan dekontekstualisasi terhadap dua teks besar yang mereka pentaskan paralel. Ruang tidak lagi memiliki identitas sejarah. Waktu telah menjadi batu. *Waktu* adalah sebuah *situs* yang bisa dipindah-pindah dari tempat satu ke tempat lainnya.

Relevansi dan Konsekuensi Pilihan Metode Kreatif

Mengamati pertunjukan lakon *WB* secara nyata memiliki fungsi sebagai presentasi estetis. Hal tersebut diperkuat bahwa TGY dalam setiap pertunjukannya selalu mengutamakan nilai artistik. Dalam menghasilkan karya seni pertunjukan memerlukan biaya yang besar karena konsekuensi dari ciri seni kolektif. Fungsi presentasi estetis juga ditunjukkan dengan bukti bahwa penyandang dana produksinya (*production cost*) adalah para pembeli karcis. Sistem manajemen semacam ini lazim disebut pendanaan yang ditanggung secara komersial. Dengan demikian Teater Garasi dalam penciptaan seni pertunjukan berdasarkan konsep pemikiran atas pertimbangan calon penonton (R.M. Soedarsono, 2002:216). Dalam kaitan

dengan industri seni biasa mempergunakan konsep *'art for mart'* (seni untuk pasar) yang di Era Global telah mempengaruhi berbagai sektor kehidupan termasuk kehidupan kesenian (Timbul Haryono, 2008:129).

Secara garis besar seni pertunjukan memiliki tiga fungsi primer, yaitu (1) sebagai sarana ritual, (2) sebagai ungkapan pribadi yang pada umumnya berupa hiburan pribadi, dan (3) sebagai presentasi estetis (R.M. Soedarsono, 2002:123). Pembagian fungsi ini berdasarkan atas 'siapa' yang menjadi penikmat seni pertunjukan itu. Fungsi sarana ritual bila penikmatnya adalah kekuatan-kekuatan yang tak kasat mata seperti misalnya dewa atau nenek moyang. Fungsi sebagai sarana hiburan pribadi apabila penikmatnya adalah pelakunya sendiri seperti misalnya seorang penghibing pada pertunjukan tayub, ketuk tilu, topeng banjet, doger kontak, bajidoran, dan disko. Fungsi sebagai presentasi estetis jika penikmat seni pertunjukan itu adalah penonton yang kebanyakan harus membayar.

Daya tarik lain adanya kenyataan bahwa pilihan TGY secara organisasional menjadi teater independen, tidak berafiliasi dengan lembaga lain. TGY telah memiliki visi dan misi organisasi. Visi ini penting sebagai kemampuan dalam rangka membayangkan organisasi tersebut untuk jangka ke depan. Visi adalah pernyataan cita-cita, keinginan, atau harapan dari para pendiri, pemimpin dan anggota organisasi mengenai bentuk dan karakteristik organisasi di masa depan. Visilah yang akan mengarahkan atau menjadi petunjuk jalan bagi organisasi di masa yang akan datang.

Misi TGY adalah Laboratorium Teater Garasi sebuah komunitas kreatif dan laboratorium penciptaan teater yang berupaya mencari dan menciptakan bentuk-bentuk pengucapan artistik yang segar dan secara tematik mampu membangun dialektika kritis dengan lingkungannya. Selain itu Teater Garasi adalah sebuah medan yang mempertemukan orang-orang dan gagasan-gagasan kritis dalam kerja-kerja kreatif dengan pendekatan lintas disiplin.

Visi TGY adalah sebagai sebuah laboratorium penciptaan teater, di samping mendasarkan diri pada inspirasi kreatif dan kegelisahan atas soal-soal di dalam lingkungan sosialnya, kerja-kerja Teater Garasi juga didekati dengan spirit intelektual dan lintas disiplin, berpijak pada riset dan

studi atas tradisi-tradisi teater/seni pertunjukan yang telah ada, kemudian menempatkan dan menjajarkannya dengan model/sensibilitas dan imaji-imaji kontemporer.

Visi dan misi di atas mengantar TGY lebih mandiri. Dalam metode kreatif model 'laboratorium' pada kancah perkembangan teater kontemporer Indonesia rupanya apa yang dilakukan TGY mendapat respons bagus dari penonton. Bahkan beberapa kelompok teater mengikuti jejak TGY dalam berkreasi seni teater kontemporer Indonesia.

Relevansi dan konsekuensi pilihan metode kreatif menjadikan TGY memposisikan diri sebagai 'laboratorium penciptaan teater', yakni tempat membedah, melihat, mencatat, mencampuradukkan, mengurasi hal-hal lama dan baru. Segala aktivitas TGY diawali dengan tiga hal. Pertama, riset-ekplorasi, baik gagasan maupun bentuk. Kedua, dokumentasi, baik tertulis, tercetak, terekam, dan lisan. Ketiga, penciptaan, publikasi dan penonton. Berangkat dari aktivitas yang terencana maka program-program TGY memiliki tiga wilayah yaitu penciptaan teater, pengkajian teater, dan pengembangan pengetahuan.

Penutup

Hasil mengkaji pertunjukan lakon *WB* TGY didapatkan kesimpulan bahwa TGY dari teater kampus dan non kampus kurang lebih mengalami proses selama delapan tahunan. Fase dikotomi teater kampus dan non kampus dapat terlewati. Perdebatan perbedaan standar kualitas kampus dan non kampus, situs kreatif penciptaan, basis penonton, semangat ekstrakurikuler, dan lainnya sudah ditinggalkan. Pilihan menjadi teater independen, tidak berafiliasi dengan lembaga lain mengantar TGY dalam perdebatan yang baru dan segar. Hal ini menjadikan TGY diposisikan sebagai 'laboratorium', yakni tempat membedah, melihat, mencatat, mencampuradukkan, mengurasi hal-hal lama baru. Segala aktivitas TGY diawali dengan tiga hal. Pertama, riset-ekplorasi, baik gagasan maupun bentuk. Kedua, dokumentasi, baik tertulis, tercetak, maupun terekam, dan lisan sekalipun. Ketiga, penciptaan baik publikasi dan 'audience' luas dan terbatas. Setelah itu baru dituang dalam naskah dan pementasan

Salah satu karya penting TGY adalah proyek pertunjukan lakon *WB* yang dimulai sejak bulan Agustus 2001. Kemunculan teks bermula dari Yudi Ahmad Tadjudin, sutradara naskah ini sekaligus pendiri TGY. Ia gelisah tentang seluruh konvensi yang mengepung dunianya, tentang apa itu teater, apa itu penonton, dan semua yang menyusunnnya. Yudi menghimpun tiga penulis teks: Ugoran Prasad, Gunawan Maryanto, dan Andri Nurlatif. Teks yang terhimpun direspons para pemain dengan metode improvisasi. Mereka berlatih dalam ruangan yang sudah dirancang tim visual. Disana, mereka memunculkan memori atas teks baik berupa vocal maupun gerak.

Pertunjukan teater yang berbasis pada tiga tema besar yakni waktu, transisi dan identitas. Penciptaan *WB* berbasis pada riset dan re-interpretasi atas tiga teks: metodologi, sejarah dan problem kontemporeritas di Indonesia belakangan ini. Dalam kerangka bentuk *WB* adalah teater yang berbasis pada eksplorasi atas tiga materi: tubuh, refleksi dan replika. Daya tarik *WB* garapan TGY adalah bahwa seri pementasan ini dengan berbagai keterbatasannya telah menghadirkan kerinduan sekaligus desakan manusia untuk mengoordinatkan semesta dengan dirinya.

Identitas TGY dalam medan kreatif teater kontemporer Indonesia begitu kuat dan bermakna kehadirannya. Konsep, kerja 'laboratorium' TGY merupakan unggulan yang tidak dipunyai oleh kelompok teater lain. TGY melalui proyek *WB* seakan dalam soal identitas berujar: kita dibentuk dan dikoreksi oleh persamaan dan perbedaan dengan orang-orang yang ditemui. Kenyataan yang dialami TGY dengan proses penggarapan *WB* menunjukkan bahwa pembentukan itu jadi kian kompleks bersama kian intensnya pertemuan dengan orang-orang lain yang mungkin yang berbeda warna kulit, bahasa dan impian. Dari sana pengertian tentang keluarga, kaum dan bangsa, tumbuh dan berkembang, dan mungkin juga saling bentrok.

Pertunjukan lakon *WB* TGY yang terdiri tiga sub judul: '*Waktu Batu 1, Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*'; '*Waktu Batu 2, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah*'; dan '*Waktu Batu 3, Deus ex Machina dan Perasaan-perasaan Padamu*' sangat menarik dan inspiratif karena memakan waktu empat tahun proses kreatifnya, digerakkan oleh insan-insan muda

dan dipentaskan *road show* di berbagai kota di Indonesia dan Singapura.

Akhirnya dari pembahasan, didapatkan ilmu bahwa imajinasi menggerakkan kerja kreatif. Hal ini dapat direfleksikan lewat karya *WB* yang dibentuk oleh hal paling jauh yang mungkin diimajinasikan manusia, buktinya asal mula waktu, penciptaan dan penghancuran alam semesta. Kebudayaan-kebudayaan manusia bahkan bisa dikatakan sebagai pengertian manusia tentang hubungannya dengan asal mula waktu dengan penciptaan. Kita terombang ambing di samudera luas kosmos, manusia menenun tambang imajiner yang bisa ia tautkan ke awal mula sekaligus ke akhir waktu. Di sana ada pohon silsilah yang disusun dari ingatan dan harapan, dengan fakta dan fiksi.

Kepustakaan

- Alwi, Hasan. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anirun, Suyatna. 1999. "Konsep Teater dan Penyutradaraan Sebuah Kelompok Studi Memanusiakan Gagasan-Gagasan" dalam Tommy F. Awuy (ed), *Teater Indonesia Konsep, Sejarah, Problema*, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Beckett, Samuel. 1999, "Menunggu Godot", terj. Farid Bambang, *Waiting for Godot*, Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Evans, James Roos. 1989. *Experimental Theatre From Stanislavski to Peter Brook*. London: Routledge.
- Genet, Jean,. 2000. *Les Paravents*, terj. Jean-Pascal Elbaz, Nasrul Nasrullah, Yudi Ahmad Tajudin. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haryono, Timbul. 2008. *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni*. Surakarta: ISI Press Solo.
- Hatley, Barbara. 2008. *Javanese Performances On an Indonesian Stage Contesting Culture, Embracing Change*. Singapore: National University of Singapore.
- Kayam, Umar. 1981. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan.
- _____. 1986. "Nilai-Nilai Tradisi, dan Teater Kontemporer Kita", dalam Tuti Indra Malaon, Afrizal Malna, Bambang Dwi (eds) *Menengok Tradisi Sebuah Alternatif Bagi Teater Modern*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Langley, Stephen. 1974. *Theatre Management in America Principle and Practice*. New York: Drama Book Specialists.
- Latif, Andri Nur., Maryanto, Gunawan., Prasad, Ugoran. 2004. *Waktu Batu, Teater Garasi Laboratorium Penciptaan Teater 2001-2004*. Magelang: Indonesiatera.
- Lichte, Erika Fischer. 1991. *The Semiotics of Theatre*. Indianapolis: Indiana University Press.
- Lorca, Federico Garcia. 1960. *Yerma*. terj. Ramadhan KH. Jakarta: Balai Pustaka.
- Malaon, Tuti Indra. 1986. "Menggali Nilai Tradisional Dalam Teater Modern" dalam Tuti Indra Malaon, Afrizal Malna, dan Bambang Dwi (eds) *Menengok Tradisi Sebuah Alternatif Bagi Teater Modern*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Malna, Afrizal. 1999. *Tubuh dan Kata: Teater Kontemporer Indonesia Sebuah Indonesia Kecil*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Maryanto, Gunawan. 2001. *Reportoar Hujan*, teks pertunjukan. Yogyakarta: Teater Garasi.
- Muchamad, Agus. 2001. *Akta Notaris No. 13 Tahun 2001 tentang Pendirian Yayasan Teater Garasi*. Yogyakarta.
- _____. 2002, "Mitos sebagai Sumber Kreativitas Dimaknai Melalui Reinterpretasi Penghayatan", Jakarta, Senin 24 Juni.
- _____. 2002, "Waktu Batu" dan Tafsira Publik, Jakarta, Sabtu 13 Juli.
- Soebadio, Harjati. 1991. 'Menghadapi Globalisasi Seni', dalam *SENI Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, No. I/01.
- Soedarsono, R.M. 2001. *Metode Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dengan Contoh-contoh untuk Tesis dan Disertas*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- _____. 2002. *Seni Pertunjukan Indonesia Di Era Globalisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Soemanto, Bakdi, dkk. 2004. *Kepingan Riwayat Teater Kontemporer di Yogyakarta, Laporan Penelitian Existing Documentation dalam Perkembangan Teater Kontemporer di Yogyakarta Periode 1950-1990*. Yogyakarta: Kalangan Anak zaman.

- _____. 2002. *Godot Di Amerika dan Indonesia Suatu Studi Banding*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Spolin, Viola. 1969. *Improvisation for the Theater*. Illinois: Northwestern University Press.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: Penerbit ITB.
- Swastika, Alia. 2004. "Biografi Penonton Teater Indonesia: Yang Retak dan Bergerak" dalam *Lebur*, Yogyakarta: Yayasan Teater Garasi.
- Tajudin, Yudi Ahmad. 1998. "Catatan dari Lima Tahun Teater Garasi: Teater Dramatik, Teater Subversif" dalam *Bernas*, Yogyakarta, Minggu Pahing 13 Desember.
- Tranggono, Indra. 2001. "Teater Garasi, dari Kampus ke Sanggar" dalam *Kedaulatan Rakyat*, Sabtu Wage, 17 Februari.
- Utari, F Dewi Ria. 2004. "Waktu Batu, Sebuah Laboratorium Lakon", Jakarta: *Koran Tempo*, 7 April.
- Wijaya, Putu. 1981. "Dari Bila Malam Bertambah Malam sampai Nyali dan Gerr" dalam Pamusuk Eneste (ed.) *Proses Kreatif Mengapa dan Bagaimana Saya Mengarang*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Yudiaryani. 2004. "Teater Modern Indonesia di Yogyakarta: Analisis Tekstual Pertunjukan Teater Eska dan Teater Garasi", Laporan Penelitian, Jakarta: Proyek Pengkajian dan Penelitian Ilmu Pengetahuan Terapan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Video

- Teater Garasi. 2002, "*Waktu Batu 1, Kisah-kisah yang Bertemu di Ruang Tunggu*" di Gedung Sasono Hinggil Yogyakarta 2-4 Juli, DVD.
- Teater Garasi. 2003. "*Waktu Batu 2, Ritus Seratus Kecemasan dan Wajah Siapa yang Terbelah*", di Gedung Kesenian Jakarta 17-18 Maret, DVD.
- Teater Garasi., 2004. "*Waktu Batu 3, Deus ex Machina dan Perasaan-perasaan Padamu*", di Graha Bakti Budaya Taman Ismail Marzuki Jakarta dalam acara 'Art Summit Indonesia IV' (*Performing and Visual Art Festival*), 27-28 September, DVD.