

ALUR DRAMATIK KESENIAN TRADISIONAL SIDALUPA DI ACEH BARAT

Susandro

Program Studi Seni Teater, Jurusan Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh
Jl. Transmigrasi, Gampong Bukit Meusara, Kec. Kota Jantho, Kab. Aceh Besar, 23911
email: ambosibrow@gmail.com

ABSTRAK

Kesenian Sidalupa, di satu sisi, ialah sebetuk tarian tanpa pola atau teknik tertentu yang diiringi musik serunee dan rapa'i. Di lain sisi, terkadang juga digarap menjadi sebetuk pertunjukan teater, ditandai dengan adanya aktor, pemusik, pembuat kostum, dan sutradara dalam proses garapannya. Dewasa ini, kesenian Sidalupa dikemas pula dengan teknik sinematik. Artikel ini bertujuan memaparkan alur dramatik kesenian Sidalupa produksi Sanggar Seni Datok Rimba dan Buraq Lam Tapa di Aceh Barat yang digarap secara sinematik berlandaskan pada gagasan Gustav Freytag; eksposisi, komplikasi, klimaks, resolusi, dan konklusi. Pendekatan penelitian ini ialah kualitatif dengan metode deskriptif-analitis. Teknik yang diterapkan adalah video-analisis, observasi, konten-analisis, studi pustaka, dan wawancara. Hasil yang didapati ialah garapan kesenian Sidalupa produksi Sanggar Seni Datok Rimba memuat unsur dramatik yang cukup kompleks, sebagaimana gagasan Freytag. Begitu pula dengan jalinan peristiwa yang dihadirkan, menunjukkan rangkaian sebab-akibat yang runtut. Sedangkan garapan kelompok Buraq Lam Tapa, terkesan cenderung menyamarkan cerita dan tokoh sebagai unsur penggerak peristiwa. Dengan kata lain, tidak memuat unsur dramatik yang kompleks sebagaimana dikemukakan Freytag.

Kata Kunci: Alur Dramatik; Kesenian Sidalupa; Aceh Barat

ABSTRACT

Sidalupa art, on the one hand, is a form of dance without a particular pattern or technique accompanied by serunee and rapa'i music. On the other hand, sometimes it is also made into a form of theatrical performance, marked by the presence of actors, musicians, costume makers, and directors in the process. Today, Sidalupa's art is also packaged with cinematic techniques. This article aims to describe the dramatic flow of Sidalupa art produced by the Datok Rimba and Buraq Lam Tapa art studios in West Aceh which has been produced cinematically based on the ideas of Gustav Freytag; exposition, complication, climax, resolution, and conclusion. This research approach is qualitative with descriptive-analytical method. The techniques applied are video-analysis, observation, content-analysis, literature study, and interviews. The result was that Sidalupa's artistic creation, produced by the Datok Rimba Art Studio, contained quite complex dramatic elements, as did Freytag's idea. Likewise, the chain of events presented shows a coherent series of causes and effects. Meanwhile, the work of the Buraq Lam Tapa group seems to tend to disguise stories and characters as elements that drive events. In other words, it does not contain the complex dramatic elements as stated by Freytag.

Keywords: Dramatic Plot; Sidalupa Art; West Aceh.

PENDAHULUAN

Dari sekian banyak kebudayaan yang diketahui serta tercatat dalam buku dan

semacamnya, tidak sedikit pula produk kebudayaan masyarakat Nusantara ini berlalu begitu saja. Misalnya Aceh, memiliki berbagai ragam kebudayaan, khususnya berupa

kesenian, yang cukup familiar dalam ingatan, seperti tari Saman, tari Seudati, tari Ratoh Jaroe, PMToh, Rapa'i Geleng, tari Guel, dsb. Dapat dikatakan, hampir semua jenis kesenian yang ada di Aceh bernafaskan Islam; sebagai media "dakwah" dalam menyebarkan ajaran-ajaran agama Islam di tengah-tengah kehidupan masyarakat (As, 2016: 13). Hal senada juga diutarakan Maskirbi dalam konteks pembahasannya tentang tari seudati, bahwa seudati pada awalnya merupakan media dakwah agama Islam saat pertama sekali agama ini masuk di Aceh (Maskirbi, 2008: 1-2). Kendati demikian, masih saja didapati kesenian yang luput dari pengetahuan, bahkan oleh masyarakat Aceh itu sendiri.

Kesenian yang dimaksud biasa disebut Dalupa atau Sidalupa yang berasal dari Aceh Barat. Secara umum, Sidalupa berarti menyaru atau menyamar; seseorang yang mengenakan pakaian aneh agar tidak dapat dikenali. Seturut keterangan Snouck Hugronje, ilmuwan Belanda, (dalam Dadek, 2015: 454), mengatakan bahwa tokoh Dalupa sering digunakan anak-anak sebagai karakter untuk menakut-nakuti kawan sepermainannya.

Atas dasar pernyataan tersebut, diperkirakan kesenian ini sudah berumur satu abad, bahkan mungkin saja lebih. Anggapan demikian sekiranya cukup menguatkan karena Snouck pernah cukup lama menetap di Aceh. Ditambah hingga saat sekarang, Dalupa atau Sidalupa masih dapat disaksikan di berbagai acara yang diselenggarakan oleh masyarakat, baik acara adat, pernikahan, Maulid Nabi, Pawai, kampanye, dan lain sebagainya (Susandro et al., 2021: 17).

Namun, di tengah perjalanannya hingga dapat bertahan sampai sekarang ini, minat masyarakat terhadap kesenian ini pernah mengalami pasang-surut. Banyak hal yang menjadi penyebab di baliknya, faktor ekonomi, sosial, politik, dan banyak hal lainnya. Namun di antara faktor tersebut,

gejolak politik menjadi penyebab yang paling kentara di antara faktor yang lain (Susandro & Taruan, 2021: 316). Karena dalam proses perkembangan kesenian tersebut, kondisi politik di Aceh tengah mengalami masa krisis, terlebih hingga memakan korban jiwa. Pada akhirnya, tentu kondisi kelam demikian membatasi ruang gerak di setiap lini masyarakat Aceh. Seumpama efek domino, yang menghantam lapisan-lapisan yang berjejer di baliknya. Khususnya dalam lingkup kesenian, pergelaran Dalupa pun semakin jarang terlihat, karena keselamatan jiwa tentu sangatlah penting. Dalam kondisi inilah Dalupa dianggap mengalami masa surut.

Jika sebelum masa surut kesenian Dalupa pernah mengalami pasang, begitu pula halnya sekarang, kesenian Sidalupa kembali hadir di tengah masyarakat, digemari, tidak hanya oleh pegiatnya, melainkan juga oleh masyarakat penontonnya. Kehadiran Sidalupa dalam suatu acara terlihat disambut riang oleh penikmatnya. Seringkali masyarakat segera berkumpul melingkari pemain dan pemusiknya atau ikut berjalan beriringan – mengikuti ke mana rombongan kesenian ini pergi. Sembari itu, tidak jarang pula masyarakat penonton menyempatkan diri sejenak untuk berfoto dengannya, Sidalupa.

Selain ditandai dengan meningkatnya antusias masyarakat terhadap Sidalupa, diikuti pula dengan cukup banyaknya bermunculan kelompok atau sanggar kesenian yang berfokus pada bentuk kesenian ini. Sanggar yang cukup dikenal oleh masyarakat, di Aceh Barat terutama, ialah Sanggar Seni Datok Rimba (selanjutnya disingkat SDDR) dan Kelompok Buraq Lam Tapa (selanjutnya disingkat KBLT). SDDR dipimpin oleh Hanafiah (69 tahun) dan Husaini (59 tahun), berdomisili di desa Suak Trieng, kecamatan Woyla. Sedangkan KBLT dipimpin oleh tetua bernama Nurdin (87 tahun), biasa dipanggil Syeh Din. Syekh berarti pemimpin kelompok, penari utama

pengatur laku atau penata tari, pelatih, pengubah/pengarang syair, dan pencipta gerak (Maskirbi, 2008: 20).

Syeh Din memiliki nama panggung Buraq Tapa; gelar atau panggilan yang diberikan oleh sesama pelaku seni Sidalupa dan juga masyarakat penonton (wawancara, 11 Juli 2021). Karena di waktu muda, Syeh Din bermain sebagai Sidalupa; bergerak cepat juga lincah. Meski dikenal sama-sama pegiat kesenian Sidalupa, baik Hanafiah maupun Syeh Din memiliki varian cerita yang berbeda satu sama lain. Varian tersebut muncul didasari beberapa hal; pengetahuan, kepercayaan/ keyakinan personal maupun kelompok, ihwal masuknya Islam di Aceh Barat, serta literatur terkait Sidalupa. Dan secara tegas menyatakan, seperti halnya Hanafiah, bahwa cerita yang mereka ketahui benar adanya, bukan karangan atau cerita bohong. Karena bagi Hanafiah, cerita karangan merupakan sebuah kebohongan, dan berbohong merupakan perbuatan yang dilarang dalam Islam (wawancara, 12 Oktober 2020).

Dalam arti kata lain, Hanafiah berani mempertaruhkan keyakinan religiusnya untuk memperkuat kepercayaannya atas kisah Sidalupa, yang kemudian disampaikan pula kepada orang banyak. Meski demikian, persamaan antara keduanya ialah cerita yang mereka percayai kebenaran faktanya, bersumber dari para tetua atau orangtua terdahulu yang juga hanya sebatas mendengar cerita tersebut. Namun benar-tidaknya kisah mereka, hal demikian tidaklah menjadi tujuan yang akan diungkapkan dalam penelitian ini.

Faktanya saat sekarang ini, Sidalupa - kalaulah tidak berlebihan sekiranya - dapat dikatakan telah menjadi ikon kesenian Aceh Barat. Pandangan demikian didasari pada cukup masifnya pegelaran (tarian) Sidalupa yang dilaksanakan oleh masyarakat dalam berbagai kesempatan. Pertunjukan Sidalupa dalam acara-acara sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya, semuanya digelar

dalam bentuk tarian. Karena bentuk ini cenderung fleksibel.

Namun sangat disayangkan, tidak satupun dokumentasi yang merekam pergelaran Sidalupa dari awal hingga akhir. Ditambah lagi, tidak semua pergelaran Sidalupa terdokumentasi dengan baik. Hal tersebut berdampak kepada masih sedikitnya penelitian ilmiah yang dilakukan atas kesenian ini. Dilihat secara dramaturgis, kesenian Sidalupa ini sebenarnya menarik untuk ditinjau. Tidak saja sebagai suatu bentuk dramaturgi tradisional atau dramaturgi etnik (Pramayoza, 2013a), tetapi juga dari aspek dramatikanya, yakni bagaimana alurnya disusun (Hasan & Dhony, 2019), atau bahkan dari bagaimana suatu visi dramatik menjadi pendorong di belakangnya (Irianto et al., 2021).

Beda halnya dengan Sidalupa yang dikemas dalam bentuk teater, cenderung terfokus pada satu tempat, tidak fleksibel, maksudnya tidak dapat berpindah tempat di saat pertunjukan berlangsung. Namun kesenian Sidalupa yang akan dibahas lebih lanjut tidaklah dalam bentuk tarian, ataupun teater, melainkan kesenian Sidalupa yang difilm-kan; digarap dengan teknik sinematik, diproduksi oleh Hanafiah (SSDR) dengan judul "Sidalupa Datok Rimba". Sedangkan garapan Syeh Din (KBLT) berjudul "Sidalupa: Teater Rakyat Aceh Barat". Adapun perihal yang dipaparkan dari kedua karya tersebut ialah alur dramatikanya, yang berpijak pada gagasan Gustav Freytag.

Menurut Freytag (1993: 19) alur dramatik terdiri dari: 1) eksposisi, 2) komplikasi, 3) klimaks, 4) resolusi, dan 5) konklusi (Harymawan, 1993). Eksposisi merupakan bagian atau (beberapa) adegan awal sebuah pertunjukan. Di mana pada bagian ini, bertujuan agar penonton dapat mengidentifikasi tokoh yang diperankan aktor, serta latar tempat dan waktu cerita. Komplikasi merupakan telah terjadinya pertikaian antara tokoh satu dengan tokoh lainnya, bersebab oleh banyak hal -

tergantung tema yang diusung penulis cerita (Susandro & Afrizal H, 2018). Klimaks merupakan puncak pertikaian/permasalahan. Pada bagian ini, tegangan emosi antar tokoh cenderung tinggi, diikuti dengan terbukanya inti dari apa yang menjadi permasalahan. Resolusi merupakan bagian yang ditandai dengan tegangan emosi aktor yang secara perlahan-lahan menurun, di samping mencari upaya bagaimana masalah harus diselesaikan. Konklusi atau kesimpulan ialah keputusan bulat yang harus diambil untuk menyelesaikan masalah. Hal serupa ini terkadang juga dinamakan sebagai plot, yang dapat menjadi peralatan seni dramatik yang berfungsi untuk mengarahkan penonton (Susandro et al., 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif, yang bermaksud memahami suatu fenomena yang terjadi/dialami oleh objek penelitian. Penelitian berangkat dari suatu pemahaman bahwa irama dramatik atau alur dramatik adalah hal penting dalam setiap karya seni dramatik (Gusrizal et al., 2021; Pramayoza et al., 2018). Sebuah karya seni dramatik, bahkan ditandai oleh kekhususan dari susunan plotnya, yang dapat dinamakan sebagai dramatika (Pramayoza, 2020). Makna dari suatu pementasan dramatik, seringkali ditentukan oleh konstruksi plot, konvensi ruang dan waktu, serta fungsi dari karakter (Pramayoza, 2013b).

Data penelitian dibagi menjadi dua, data primer dan data sekunder. Data primer ialah video rekaman kesenian Sidalupa yang diproduksi oleh Syeh Din dan Hanafiah. Karya produksi SDDR peneliti dapat langsung dari Hanafiah, sedangkan karya KBLT didapat dari youtube. Karena Syeh Din sendiri tidak memiliki sebarang penyimpanan khusus dokumentasi setiap pertunjukannya. Sedangkan data sekunder bersumber dari hasil observasi serta rekaman wawancara,

buku maupun artikel yang terdapat di internet dan sebagainya, yang sekiranya dapat menunjang peneliti dalam merumuskan hasil.



Gambar 1

Tim peneliti berfoto bersama Husaini, Hanafiah, dan M. Yunus – SDDR (dokumentasi: Indra Setiawan, 12 Oktober 2020)

Seterusnya, setelah melaksanakan penelitian sebagaimana direncanakan, bersamaan dalam menganalisis dan menginterpretasi data, peneliti melakukan studi banding kedua data yang didapat dengan menggunakan "kacamata" Freytag. Membaca video; adegan demi adegan, sehingga dapat teridentifikasi apakah kedua karya tersebut memiliki (struktur) alur dramatik sebagaimana yang dikemukakan oleh Freytag atau mungkin memiliki struktur alur yang berbeda (Hutagama, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Varian Kisah Sidalupa

Pertama, kisah Sidalupa versi Hanafiah SDDR, terdiri dari dua babak. Babak pertama dikisahkan oleh Hanafiah bahwa asal mula kemunculan Sidalupa diawali dari suatu pemukiman, woyla, terdapat kepala suku (Tok Mancang) yang memiliki dua orang anak laki-laki (cho dan choe), ibu mereka telah lama meninggal dunia. Di keseharian, keduanya mendapat tugas mengembalai kerbau pusaka milik ayahnya, warisan dari kakek mereka. Namun karena asik bermain, kerbau itu hilang entah kemana. Tentu

keduanya menangis sejadi-jadinya terbayang amarah ayahnya bila pulang ke rumah.

Mendengar kabar itu, terang saja ayah mereka murka, memukuli mereka hingga mengangkat sumpah, "dari pada kehilangan kerbau, lebih baik kehilangan kalian, jahanam!". Mereka diusir dari rumah, hingga memutuskan lari ke dalam hutan. Tidak heran Tok Mancang dengan ringan mengangkat sumpah, karena sehari-hari kerjanya hanya bermabuk-mabukan. Begitu pula dengan sebagian penduduk desa lainnya. Kepedihan hati keduanya pun bertambah, karena di sepanjang pelarian, mereka berdua tersesat dan terpisah, sampai 25 tahun lamanya. Tok Mancang pun menyesali perbuatannya, mencari kedua anaknya kesana-kemari, namun tidak lagi diketemukan.

Pada babak kedua, setelah sejak lama, kakak-beradik itupun bertemu kembali, namun tidak saling mengenal. Ditambah keduanya telah berubah rupa, hampir di seluruh tubuh mereka ditumbuhi bulu seperti kera, suara pun berubah, begitu pula dengan tingkah mereka. Mereka berkelahi di kedalaman hutan. Keberadaan keduanya telah lama membuat resah penduduk desa. Hingga sampailah seorang Ulama dari Hindia belakang di pedalaman hutan, berkelahi dengan kedua makhluk tersebut, sampai keduanya mampu dikalahkan/disadarkan oleh sang Ulama. Ulama pun mengetahui kedua makhluk tersebut adalah manusia, kakak-beradik pula yang telah lama terpisah. Ulama itupun menamai mereka dengan 'Dalupa'; da (bahasa Aceh=kakak), lupa (bahasa Indonesia=tidak ingat), yang secara umum artinya kakak lupa adik dan adik lupa kakak. Karena jasanya pula, penduduk desa (pencari rotan) menggelari sang Ulama dengan Datok Rimba (seorang yang mampu menaklukkan penghuni rimba, Si Dalupa). Sidalupa kemudian dipertemukan kembali dengan ayahnya. Sang Ulama pun memberi nasehat pada masyarakat yang setelah sekian tahun masih gemar bermabuk-mabukan,

menuntun mereka agar berjalan dalam kebaikan, akhirnya mereka pun bersahadat.

Kedua, kisah Sidalupa versi Syekh Din KBLT. Cerita berlatar sesudah masuknya Islam, khususnya di Aceh Barat, yaitu "dua orang India (bernama Sidal dan Upa) mendapat hukuman karena telah membuat Sang Raja murka. Keduanya melarikan diri menggunakan perahu buntung. Setelah sekian lama terombang-ambing di tengah laut, mereka terdampar di pantai barat Aceh. Karena sangat ketakutan mereka lari ke dalam hutan, hingga bersembunyi di suatu gua. Mengetahui keberadaan mereka, masyarakat pun berulang kali mencoba membujuk kedua orang tersebut agar mau keluar dari. Berbagai cara pun telah dilakukan. Namun tidak satupun berhasil. Singkat cerita, keduanya meninggal di dalam gua.



Gambar 2

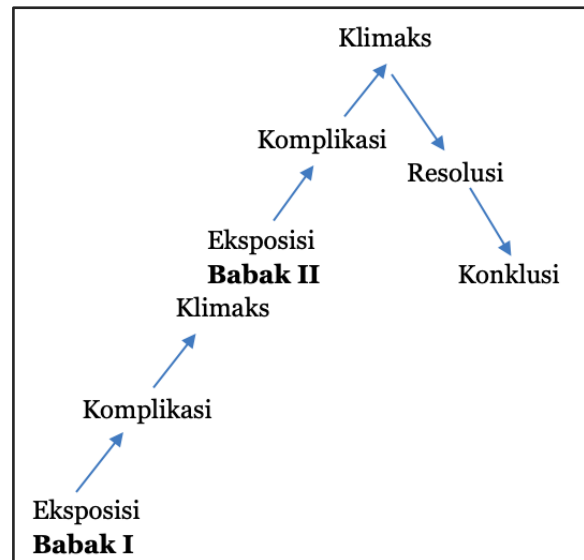
Tim peneliti mewawancarai Syekh Din dan Rahmat Saputra – salah satu anggota muda KBLT (dokumentasi: Susandro, 11 Juli 2021)

Baik Hanafiah atau Syekh Din, masing-masing secara tegas menyatakan bahwa kisah Sidalupa versi mereka adalah benar adanya, sedangkan yang lain secara tidak langsung dikatakan hanyalah karangan belaka. Namun, satu hal kesamaan kisah yang diceritakan oleh Hanfiah dan Syekh Din ialah bahwa cerita mereka berlatar saat masuknya bangsa India ke Nusantara, tepatnya tanah rencong – Aceh. Perbedaannya ialah kisah Hanafiah tentang datangnya seorang ulama (yang kemudian diberi gelar Datok Rimba) dari Hindia Belakang untuk menyebarkan agama Islam di

Aceh. Sedangkan versi Syekh Din ialah tentang perjuangan dua orang (Sidal dan Upa) dari India yang melarikan diri agar tidak terjatuh hukuman mati yang ditetapkan sang Raja. Jika ditilik dari segi sejarah, memanglah dikatakan bahwa pada abad-abad awal dari zaman kita, sebuah proses baru di Kepulauan Indonesia mulai, yaitu asimilasi serta adaptasi dari kebudayaan India (Holt, 2000: 31). Keterangan tersebut mengindikasikan, bukan tidak mungkin bahwa cerita yang disampaikan Hanafiah ataupun Syekh Din mengandung kebenaran, meski barangkali tidak semua yang disampaikan adalah benar.

Alur Dramatik Sidalupa SDDR dan KBLT

Karya sinematik kesenian Dalupa versi Sanggar Seni Datok Rimba berjudul “Sidalupa Datok Rimba: Diambil Dari Kisah Nyata”, berdurasi 38 menit 39 detik. Dapat dikatakan karya ini mewujudkan—atau bahkan hampir menggambarkan—sebagaimana kisah secara keseluruhan. Cerita terbagi menjadi dua babak; tentunya memiliki perbedaan waktu yang berbeda, bahkan jauh. Pada babak I terdiri dari eksposisi, komplikasi, dan klimaks. Kemudian pada babak II, adegan awal kembali menggambarkan eksposisi, namun bukan kembali pada awal cerita (babak I), tapi berlanjut di mana kedua kakak beradik telah berubah rupa. Setelah itu menanjak pada komplikasi, klimaks, resolusi, dan barulah sampai pada konklusi. Adapun rentang alur cerita Sidalupa digambarkan dengan bagan serta paparan foto adegan per adegan sebagaimana berikut ini:



Bagan 1.
Alur kisah Sidalupa produksi SDDR
(Gambar: Susandro, 2022)

Babak I

Eksposisi: adegan ini bukanlah bagian dari kisah. *Saleum pembuka* telah menjadi kaidah sebelum pertunjukan berlangsung, bahkan di setiap acara apapun yang diselenggarakan oleh masyarakat Aceh. Oleh karena itu, *saleum pembuka* penulis sebut sebagai adegan 1. Eksposisi terdiri dari tiga adegan, sebagaimana gambar di bawah ini. Ketiga adegan yang runtut tersebut merupakan petunjuk dari mana persoalan/permasalahan dimulai. Dengan adanya petunjuk (adegan) ini, penonton dapat menelaah dan memahami titik persoalan cerita yang disebabkan oleh karakter setiap tokoh yang berbeda. Karakter, dapat dipahami sebagai konsep etika dan moral dari pribadi. Etika berasal dari bahasa Yunani Kuno yang memiliki arti pengetahuan tentang asas-asas akhlak (Fitria et al., 2016). Namun karakter yang berbeda-beda, terkadang juga ditandai oleh penampilan tokoh (Darmadi et al., 2016). Berdasarkan itu, maka dapat dilihat bahwa: Tok Mancang sebagai orangtua/kepala suku yang tidak dapat dijadikan panutan karena suka bermabuk-mabukan dan dua kakak-beradik yang tentunya masih memiliki karakter

kekanak-kanakan. Karena gesekan antara karakter yang berbeda itulah kemudian permasalahan muncul.

Adean 1



Gambar 3

Saleum pembuka, kata-kata penghormatan untuk penonton (dokumentasi: SDR)

Adean 2



Gambar 4

Si Cheng dan Si Choe pergi mengembala kerbau (dokumentasi: SDR)

Adean 3



Gambar 5

Sembari menggembala, mereka asik bermain (dokumentasi: SDR)

Komplikasi: sebagaimana telah disinggung di atas, konflik/permasalahan muncul karena adanya gesekan antar dua karakter yang berbeda. Indikator munculnya konflik ialah terdapat pada gambar 3: karena asik bermain, kedua kakak beradik di atas tidak menyadari bahwa kerbau mereka telah pergi entah kemana. Ayah mereka pun mendapat firasat yang tidak baik, ia pun memutuskan untuk menyusul kedua anaknya.

Adean 4



Gambar 6

Tok Mancang menyusul kedua anaknya (Dokumentasi: SDR)

Adegan 5



Gambar 7

Tok Mancang memukuli kedua anaknya
(Dokumentasi: SDR)

Sesampainya Tok Mancang di tempat pengembalaan, kegundahan hatinya terbukti benar adanya. Tok Mancang naik pitam hingga memukuli anaknya. Terang saja keduanya berlarian ketakutan, manangis, merintah meminta ampun. Namun Tok Mancang tidak menghiraukan, terus mengejar sambil memukuli keduanya.

Adegan 6



Gambar 8

Setelah meluapkan amarahnya, Tok Mancang pergi bermabuk-mabukan
(Dokumentasi: SDR)

Klimaks: klimaks merupakan tegangan tertinggi yang dicapai dalam suatu adegan, seperti terungkapnya inti permasalahan seterang-terangnya secara emosional oleh tokoh atau aktor. Dalam konteks kisah Sidalupa, klimaksnya ialah puncak kemarahan Tok Mancang yang

kemudian mengangkat sumpah; “daripada kehilangan kerbau pusaka, lebih baik kehilangan kalian, jahanam!” artinya, kakak beradik itu diusir dari rumah. Dan mereka berdua memutuskan untuk lari ke dalam hutan.

Adegan 7



Gambar 9

Karena sangat ketakutan, keduanya memilih lari ke dalam hutan. Mereka pun terpisah
(Dokumentasi: SDR)

Setelah pelarian keduanya yang sudah berhari-hari lamanya, barulah Tok Mancang menanggung penyesalan yang menyesak dadanya. Tok Mancang mencari kian-kemari hingga masuk ke dalam hutan, namun tidak satupun anaknya diketemukan. Setelah mencari sekian lama, Tok Mancang pun pasrah. Namun tragedi tersebut tidak pula cukup untuk merubah kebiasaannya, yaitu bermabuk-mabukan, sampai 25 tahun waktu berjalan.

Setelah mengamati video dengan seksama, sepenggal kisah di atas hanya terdapat di dalam kisah Sidalupa yang diceritakan maupun ditulis oleh Hanafiah. Tidak ditemukan bagian dalam video yang menggambarkan penyesalan dan pencarian Tok Mancang dalam usaha untuk menemukan anak-anaknya. Artinya, setelah adegan pelarian kakak-beradik tersebut, langsung bersambung pada adegan awal di babak dua yang juga penulis sebut dengan eksposisi.

Babak II

Eksposisi:

Adegan 1



Gambar 10

Dua puluh lima tahun kemudian, rupa mereka berubah dan keduanya tidak saling mengenal (Dokumentasi: SDR)

Adegan 2



Gambar 11

Suatu ketika, datanglah dua orang (si Gumbak dan si Bugeh) mencari Rotan (Dokumentasi: SDR)

Adegan 3



Gambar 12

Keduanya diterkam. Mereka ketakutan hingga pingsan (Dokumentasi: SDR)

Komplikasi

Adegan 4



Gambar 13

Sesaat kemudian datanglah Ulama. Mereka berkelahi, “makhluk” itupun takhluk (Dokumentasi: SDR)

Klimaks

Adegan 5



Gambar 14

Ulama memberi nama “makhluk” itu Sida dan Lupa. Sedangkan pencari rotan memberi gelar Ulama; Datok Rimba. Kemudian mereka pulang ke kampung (Dokumentasi: SDR)

Adegan 6



Gambar 15

Dua puluh lima tahun berselang, Tok Mancang dan sebagian masyarakat masih gemar bermabuk-mabukan, berjudi sabung ayam (Dokumentasi: SDR)

Resolusi

Adegan 7



Gambar 16

Akhirnya, masyarakat menerima ajaran Islam
(Dokumentasi: SDDR)

Konklusi

Adegan 8



Gambar 17

Salah satu masyarakat mengekspresikan sukacita dengan tarian
(Dokumentasi: SDDR)

Hanafiah menyatakan, pertunjukan Dalupa yang terdapat dalam rekaman video (sebagaimana terlihat di atas), sesungguhnya hanya sedikit perbedaannya dibanding pertunjukan yang dilihat secara langsung. Guna mengonfirmasi pernyataan Hanafiah, penulis menelusuri rekaman video tersebut dan mendapati perbedaan yang dimaksud, yakni; di dalam video, setiap babak dan adegan sebagian besar berlatar tempat berbeda. Sedangkan saat pertunjukan langsung, perubahan babak dan adegan masih berlatar tempat yang sama. Perbedaan lainnya, rekaman video menyajikan frame gambar dengan *angle* (sudut pengambilan gambar) yang beragam (tinggi, rendah, dan

sebagainya). Sedangkan pada pertunjukan langsung, sudut pandang tergantung di mana penonton menempati posisi untuk menonton dan dapat berubah-ubah sesuai dengan pergerakan/ perpindahan penonton bersangkutan.

Selanjutnya, kesenian Dalupa dalam bentuk seni dramatik (teater) versi Sanggar Seni Buraq Lam Tapa berjudul “Sidalupa: Teater Rakyat Aceh Barat”, berdurasi 5 menit 44 detik, diupload tahun 2018, dengan alur dramatik sebagai berikut:

Adegan 1



Gambar 18

Suasana dalam hutan Rimba
(Dokumentasi: Youtube; Fajrin Muhammad)

Adegan 2



Gambar 19

Setelah mengetahui adanya dua makhluk yang berdiam dalam hutan, sekelompok masyarakat menelusuri ke dalam hutan
(Dokumentasi: Youtube; Fajrin Muhammad)

Adegan 3



Gambar 20

Sejenak mereka beristirahat, sembari menerawang di mana Dalupa bersembunyi (Dokumentasi: Youtube; Fajrin Muhammad)

Adegan 6



Gambar 23

Sesaat kemudian terdengar suara menakutkan. Sebagian bersikap waspada dan sebagiannya lari ketakutan (Dokumentasi: Youtube; Fajrin Muhammad)

Adegan 4



Gambar 21

Kemudian mereka melanjutkan perjalanan (Dokumentasi: Youtube; Fajrin Muhammad)

Adegan 7



Gambar 24

Dalupa menampakkan wujudnya (Dokumentasi: Youtube; Fajrin Muhammad)

Adegan 5



Gambar 22

Karena lelah, mereka kembali beristirahat (Dokumentasi: Youtube; Fajrin Muhammad)

Adegan 8



Gambar 25

Salah satu tetua memberanikan diri, menghadapi Dalupa dengan membacakan ayat Alqur'an (Dokumentasi: Youtube; Fajrin Muhammad)

Adegan 9



Gambar 26

Satu persatu Dalupa keluar, kemudian lari ke dalam hutan
(Dokumentasi: Youtube; Fajrin Muhammad)

Adegan 10



Gambar 27

Masyarakat itupun kembali pulang ka *gampong*; kampung
(Dokumentasi: Youtube; Fajrin Muhammad)

Adegan 11



Gambar 28

Di menit 3.43 sampai selesai, Dalupa menari diiringi musik *rapai* dan *serunee* (dokumentasi: Youtube; Fajrin Muhammad)

Rangkaian adegan yang terlihat pada gambar di atas, tidak pula mewujudkan kisah Dalupa seutuhnya sebagaimana awal-mula dikisahkan; dimulai dari dua orang India yang melarikan diri, sampai ke pantai barat Aceh, bersembunyi di dalam gua hingga meninggal di sana. Melainkan hanya menyajikan fragmen kisah.

Lebih jauh menelisik gambaran karya dua kelompok di atas, Sanggar Seni Datok Rimba secara jelas mewujudkan kesenian Dalupa menjadi seni dramatik dilihat dari unsur pembentuknya, yaitu memiliki alur cerita – berdasarkan satu atau lebih tema – yang kemudian dihidupkan/digerakkan oleh beberapa pemeran. Seterusnya, setiap pemeran berinteraksi untuk merajut (peristiwa demi peristiwa) suatu konflik sampai pada resolusinya.

Tema yang dimaksud yaitu “proses persebaran Islam, khususnya di Aceh Barat”. Sub temanya; “nilai moral masyarakat Aceh Barat sebelum masuknya Islam” dan “tindak kekerasan orangtua pada anak disebabkan rendahnya nilai moral”. Tema di atas kemudian dibangun dengan jalinan peristiwa yang cukup tertata, ber-alur linear dan dramatik yang berjenjang; eksposisi, komplikasi, klimaks, resolusi, dan konklusi. Jenjang dramatik diisi dengan berbagai suasana; ceria, ketakutan, kesedihan, kekecewaan dan sebagainya dalam adegan yang berbeda. Suasana “dihidupkan” oleh aktor yang dapat pula diidentifikasi dengan jelas, fisiologi, sosiologi, serta psikologinya.

Sedangkan garapan sanggar Buraq Lam Tapa hanya menyajikan sepinggal peristiwa dari kisah-utuhnya. Oleh karena itu, baik tema, alur, dan penokohan tidak dapat dianalisa lebih dalam. Kalaupun dapat diidentifikasi ketiga unsur tersebut, masing-masing tidak cukup memiliki “nilai dramatik” yang kuat. Semisalnya, berdasarkan amatan pada cerita dalam video, dapat dikemukakan bahwa tema yang diusung sebatas “pembuktian desas-desus tentang ‘mahluk asing’ yang berkembang di tengah

masyarakat". Alurnya *linier*, menggambarkan perjalanan sekelompok masyarakat ke dalam hutan, hingga bertemu makhluk tersebut, konflik pun terjadi. Salah satu masyarakat membaca ayat suci Al-Qur'an dan makhluk itupun ketakutan lari ke atas bukit. Sekelompok orang itu kemudian kembali ke kampung. Setelah peristiwa itu, masyarakat menjadikan kisah makhluk itu sebentar kesenian; terlihat Dalupa yang menari diiringi musik *serunee* dan *rapai*. Di lain sisi, tokoh yang diperankan aktor tidak dapat diidentifikasi secara jelas, selain aspek fisiologis. Sedangkan aspek sosilogis dan psikologis, tidak memungkinkan untuk diketahui lebih jauh. Lain halnya apabila kisah diwujudkan secara utuh, baik konflik dalam cerita, karakter dan suasana akan menjadi semakin kompleks, dan tentunya akan menjadi lebih dramatis.

Paparan hasil di atas menunjukkan bahwa, untuk sementara – saat sekarang ini, geliat seniman Aceh Barat dalam menggiati kesenian Dalupa cenderung lebih progresif dibanding seniman Aceh Jaya. Pertama, dilihat dari intensitas pertunjukan yang dilakukan dalam bentuk tarian. Kedua, dilihat dari sejauh mana pengembangan bentuk kesenian tersebut.

Sebagaimana halnya Hanafiah bersama anggota, telah lama membuka diri dan merambah keluar dari persepsi yang sekiranya telah tertanam dari seniman terdahulu, bahwa kesenian Dalupa disajikan hanya berfungsi sebagai hiburan; mengisi acara pernikahan, pawai, kampanye dan sebagainya. Oleh Hanafiah serta dengan campur tangan pihak lain, kesenian Dalupa menyajikan lebih dari sekedar hiburan, yakni menyampaikan sepenggal kisah; kondisi masyarakat (khususnya Aceh Barat) sebelum masuknya Islam dan juga pesan moral terkait bagaimana seyogianya orangtua mendidik anak-anak mereka.

Di sisi lain, Hanafiah tidak hanya berpentas selingkup Aceh. Karyanya yang dalam bentuk seni dramatik pertama kali

ditampilkan dalam rangkaian acara Pekan Kebudayaan Aceh (PKA) tahun 1988, dan untuk kedua kali dalam Pekan Teater Nasional 2019, diselenggarakan oleh Direktorat Kesenian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di Taman Budaya Samarinda, Kalimantan Timur. Di samping itu, juga dibahas oleh Makara Art Center Universitas Indonesia dalam kegiatan Apresiasi Seni Nusantara dengan tema Kesenian Sidalupa Aceh. Ditayangkan *live* melalui *youtube* pada tanggal 1 Oktober 2020.

Penyajian dalam bentuk seni dramatik juga dilakukan oleh Syekh Din, meski tidak menyajikan cerita seutuhnya. Meskipun demikian, baik Hanafiah maupun Syekh Din, telah menempatkan diri dalam arena kesenian tradisional Dalupa di Aceh dan "bergulat" di dalamnya, meski dengan strategi yang sama. Keduanya terkonsekrasi sebagai seniman Dalupa dengan adanya apresiasi dari masyarakat serta agen-agen terkait lainnya. Tidak heran bila saat ini muncul pernyataan, bahwa kesenian Dalupa populer di Aceh Barat. Lebih jauh, dapat pula mengukuhkan pernyataan yang muncul saat sekarang ini bahwa kesenian Dalupa sesungguhnya berasal dari Aceh Barat, sebagaimana dilihat sebelum terbentuknya Aceh Jaya. Karena dengan geliat intens yang dilakukan oleh seniman dari suatu daerah, semakin dapat merapatkan kesenian tersebut pada masyarakatnya. Hingga masyarakat menerimanya sebagai identitas mereka.

KESIMPULAN DAN SARAN

Mengamati karya Hanafiah dan Syekh Din, terlihat jelas keduanya memiliki perbedaan dalam menggarap karyanya dalam bentuk sinematik. Hanafiah dapat dikatakan menggarap atau mewujudkan keseluruhan kisah Sidalupa dari awal hingga akhir. Hanya adegan penyesalan (pencarian) Tok Mancang yang tidak dihadirkan dalam karyanya tersebut. Meski demikian, karya garapannya terbilang cukup runtut, bersebab-akibat

(kausalitas) yang cukup jelas. Di sisi lain, dapat dikatakan Syeh Din hanya menggarap sebagian cerita dari kisah Sidalupa versinya, dimulai dari perjalanan beberapa orang kampung yang mencari Sidalupa ke dalam hutan, kemudian kembali lagi ke kampung. Sedangkan bagian awal kisah – peristiwa murkanya Raja hingga menjatuhkan hukuman pada Sidal dan Upa, seterusnya peristiwa pelarian mereka dari hukuman hingga sampai ke suatu gua di pedalaman hutan, tidak dihadirkan. Kendati demikian, sebagian kisah yang dihadirkan masih dapat teridentifikasi alur dramatikanya.

Terlepas kelebihan dan kekurangan dari keduanya, baik SDDR maupun KBLT telah mencoba membuka ruang berbagai kemungkinan eksplorasi praktik kisah Sidalupa, tidak hanya sebetuk tarian, namun juga dapat pula dikembangkan dalam bentuk seni dramatik atau teater. Meskipun keduanya memiliki perbedaan dalam pengejawantahannya. Kendati demikian, dapat disimpulkan bahwa karya yang digarap Hanafiah dan Syeh Din dapat diidentifikasi alur dramatikanya berdasarkan gagasan yang dikemukakan oleh Freytag. Menurut hemat penulis, eksplorasi demikian patut dilakukan, mengingat pengertian atau entitas suatu hal dapat saja berkembang atau bahkan berubah sejalan dengan kondisi dan semangat zaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama sekali, ucapan terimakasih ditujukan pada Lembaga Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat dan Penjaminan Mutu Pendidikan (LPPMPMP) Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh yang telah mendanai sehingga penelitian ini dapat terlaksana. Seterusnya, ucapan terimakasih ditujukan pula kepada narasumber; Syekh Din Buraq Tapa (Alm), Rahmat Saputra, Hanafiah, Husaini, dan M. Yunus, yang telah meluangkan waktunya agar dapat berbagi informasi, pengetahuan,

serta pengalaman, untuk dapat dituliskan ke dalam artikel ini. Besar harapan agar pelaku seni tersebut di atas serta pelaku seni Sidalupa lainnya selalu mampu melalui “pasang-surut” berkesenian, sehingga Sidalupa selalu berbekas dalam ingatan.

DAFTAR PUSTAKA

- As, Nab Bahany. (2016). “Warisan Kesenian Aceh”. Banda Aceh: Aceh Multivision.
- Dadek, A. & dkk. (2015). *Asal-Usul Aceh Barat*. Bappeda.
- Darmadi, D., Yuliadi, K., & Sahrul, S. (2016). Kaba Sabai Dalam Pertunjukan Teater “Pray for Sabai.” *Bercadik: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 3(1), 57–65. <https://doi.org/10.26887/bcdk.v3i1.538>
- Fitria, Sahrul, & Sastra, A. I. (2016). Karakter Putri Kenanga dalam Lakon Keangkuhan Karya Jonhar Saad dalam Pertunjukkan Dulmuluk di Palembang. *Bercadik: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 3(1), 83–91. <https://doi.org/10.26887/bcdk.v3i1.541>
- Gusrizal, Pramayoza, D., Afrizal, H., Saaduddin, & Suboh, R. (2021). From Poetry To Performance; a Text Analysis of Nostalgia Sebuah Kota By Iswadi Pratama, a Review of Post-Dramatic Dramaturgy (Dari Puisi Ke Pementasan; Teks Teater Nostalgia Sebuah Kota Karya Iswadi Pratama Dalam Tinjauan Dramaturgi Postdramatik). *Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 303–321. <https://doi.org/10.22202/jg.2021.v7i2.5008>
- Harymawan, R. (1993). *Dramaturgi*. Remaja Rosdakarya.
- Hasan, & Dhony, N. N. A. (2019). Dramatic Reading of the Text of Play Script Through Audio Recording. *Jurnal Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 21(2), 167–174. <https://doi.org/10.26887/ekspresi.v21i>

- 2.910
- Holt, C. (2000). *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Arti.line.
- Hutagama, Y. (2013). Struktur Dramatik Serial TV Sengsara Membawa Nikmat Karya Agus Widjoyono. *Bercadik: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 1(1), 1–19. <https://doi.org/10.26887/bcdk.v1i1.33>
- Irianto, I. S., Nazar, S., & Jamarun, N. (2021). Visi Dramatik Soekarno Dalam Drama Rainbow: Poetri Kentjana Boelan. *Melayu Arts and Performance Journal*, 4(2), 141–159. <https://doi.org/10.26887/mapj.v4i2.2210>
- Maskirbi, dkk. (2008). *Empat Menguak Tradisi: Syekh Lah Geunta, Saidi Bissu LoloE, Anom Suroto, Gusmiati Suid*. MSPI & Ford Foundation.
- Pramayoza, D. (2013a). *Dramaturgi Sandiwara: Potret Teater Populer dalam Masyarakat Poskolonial*. Penerbit Ombak.
- Pramayoza, D. (2013b). Pementasan Teater Sebagai Suatu Sistem Penandaan. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 8(2), 230–247. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v8i2.1105>
- Pramayoza, D. (2020). *Melukis di Atas Pentas: Selisik Penyutradaraan Teater Wisran Hadi*. Penerbit Deepublish.
- Pramayoza, D., Simatupang, G. R. L. L., & Murgiyanto, S. (2018). Proses Dramaturgi Dari Teks Sastra Syair Lampung Karam Ke Teks Pertunjukan Teater Under the Volcano. *Jurnal Kajian Seni*, 4(2), 206–225. <https://doi.org/10.22146/jksks.46448>
- Susandro, & Afrizal H. (2018). Membaca Pertunjukan Teater Berjudul Negeri Yang Terkubur Karya Zurmailis Sutradara Syuhendri. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 20(1), 12–31. <https://doi.org/10.26887/ekse.v20i1.389>
- Susandro, S., H. A., Saaduddin, S., & Suisno, E. (2020). Parabolic Drama: Penyangkalan Teoretik Terhadap Teater Absurd. *Melayu Arts and Performance Journal*, 3(1), 49. <https://doi.org/10.26887/mapj.v3i1.1342>
- Susandro, & Taruan, H. N. (2021). Pertunjukan Sidalupa Buraq Lam Tapa di Bubon - Aceh Barat Dalam Perspektif Performance Studies. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(2), 312–322. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.27441>
- Susandro, Wirandi, R., & Taruan, H. N. (2021). Dramaturgi Kesenian Tradisional Dalupa Produksi Sanggar Seni Datok Rimba di Woyla Aceh Barat. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 15–23. <https://doi.org/10.24114/gr.v10i1.22730>

Narasumber/Informan

- Hanafiah, Husaini, M. Yunus. (2020), “Proses garapan kesenian Sidalupa”. *Hasil Wawancara Pribadi*: 12 Oktober 2020, Woyla, Aceh Barat.
- Syeh Din Buraq Tapa, Rahmat Saputra. (2021), “Proses garapan kesenian Sidalupa”. *Hasil Wawancara Pribadi*: 11 Juli 2020, Bubon, Aceh Barat.