

REALITAS SOSIAL MINANGKABAU DALAM PERTUNJUKAN TEATER “CADIK PATAH”

Fitri Noveri, Koes Yuliadi dan Sahrul

ABSTRACT

Cadik Patah play is a play inspired by Minangkabau people's reality in West Sumatra highland namely Lima Puluh Kota district. This search is inspired from many domestic conflicts occurred in Minangkabau as the result of kinship pattern in the household namely conflict happened between married children's families with their parents (parents in law) as the result of the existence of several household heads in one nuclear family.

Besides being inspired by those things above, *Cadik Patah* play is also materialized into tragicomedy drama namely the combination of tragedy drama and comedy-drama. The content of its story consists of sadness and humor/jokes that entertain audiences. Story told has serious conflict and funny humorous scenes that decrease tension. In the following scene, the tension of story conflict improves so drama becomes more exciting and attractive and then the audiences want to enjoy it continuously.

Cadik Patah script is then believed to take hyperrealist style. Hyperrealist intended by the authors is that in the making of this drama, authors will look for objects that are interesting in object material itself. Although this style is influenced by instrumental theater or environmental theater, it can be observed that both of them have differences. If instrumental theater is the theater inspired by ritual or it uses available instruments, the style called as hyperrealist by the author still applies the strict arrangement of the dramatic plot like in realist plays. It is just that the author tries to explore the smallest object into an interesting theme to be discussed by characters in *Cadik Patah* play.

Keywords: Drama, *Cadik Patah*, Social Reality, Tragicomedy.

A. PENDAHULUAN

Profesi atau pekerjaan di dalam struktur sosial masyarakat merupakan cermin atas identitas, keberadaan (eksistensi) seseorang di tengah-tengah masyarakat. Hal ini terlihat dalam konteks status sosial ekonomi individu di dalam kehidupan keluarga maupun di dalam kehidupan secara sosial. Suatu keniscayaan bahwa individu lebih dihargai dan dihormati apabila status pekerjaan mampu memberikan dampak

pada nilai ekonomi yang lebih baik, sebaliknya apabila individu tidak mampu memberikan pengaruh atas status pekerjaan yang dimiliki, maka individu tersebut cenderung dinilai negatif, minor karena dianggap tidak mampu memberikan dampak ekonomi yang lebih baik di dalam kehidupan keluarga atau masyarakat.

Status sosial ekonomi dalam relasi kehidupan, terlihat pada sejauh mana kemampuan seseorang untuk

memberikan pengaruh terhadap kapital (modal) berupa nilai uang. Hal ini secara alamiah membentuk *mindset*, paradigma seseorang melakukan perbandingan atas kesuksesan dan kesuksesan tersebut diukur dari nilai uang yang dihasilkan.

Terdapat dua persepsi yang dipandang menentukan profesi atau pekerjaan seseorang yaitu (1) gelar kesarjanaan; dan (2) usaha independen (wiraswasta). Bagi masyarakat yang cenderung pragmatis menyimpulkan bahwa kesuksesan identik dengan gelar kesarjanaan. Gelar kesarjanaan secara pragmatis dianggap mampu memberikan pekerjaan yang lebih baik. Banyak orang tua menginginkan anaknya untuk melanjutkan studi di perguruan tinggi dengan harapan gelar kesarjanaan mampu memberikan dampak *prestige* (martabat) orang tua di hadapan masyarakat.

Persepsi berikutnya adalah gelar kesarjanaan belum menjamin seseorang bisa mendapatkan pekerjaan yang lebih baik. Minimnya lapangan pekerjaan mengakibatkan seseorang yang bergelar sarjana bisa menjadi pengangguran. Hal ini melahirkan cara pandang praktis bahwa dengan membangun usaha independen dipandang lebih mampu memberi pengaruh terhadap nilai ekonomi terhadap keluarga dan memberikan citra positif dalam status kehidupan di masyarakat.

Status seseorang yang bertitik tolak pada profesi atau pekerjaan dalam kehidupan keluarga atau rumah tangga, menjadi tolak ukur di dalam menunjukkan *prestige* (martabat), tanpa mengeksplorasi lebih dalam bagaimana pola pikir, *attitude*, karakter, mentalitas

dari seseorang yang sedang menjalani profesi atau pekerjaan tertentu. Misalnya saja dalam konteks perkawinan, hal utama yang cenderung dipertanyakan orang tua kepada anak perempuannya terkait calon menantu laki-laki, misalnya apa pekerjaannya? di mana dia bekerja? berapa penghasilan calonmu perbulan? Pertanyaan ini, dipandang sebagai pertanyaan umum yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana status sosial ekonomi dari calon menantu laki-laki yang akan menikahi anak perempuannya.

Cara pandang di atas, cenderung melahirkan berbagai persoalan dan konflik rumah tangga. Konflik bisa saja bersumber dari istri maupun pihak ketiga seperti mertua, saudara istri, keluarga suami, tetangga dan lain-lain. Konflik tentunya bersumber pada dua hal yang saling bertentangan, di satu sisi ada yang berpihak dan di sisi lain justru memperlihatkan arus perlawanan terhadap sumber konflik yang diciptakan.

Apabila konflik dibiarkan begitu saja, tanpa ada yang mampu berperan untuk memberikan solusi, kontrol, maka kuasa dominan akan tercipta dan segala persoalan yang terjadi di dalam rumah tangga mengalami kehilangan keseimbangan. Hilangnya keseimbangan dalam kehidupan rumah tangga adalah kecenderungan pihak keluarga untuk mengukur status profesi atau pekerjaan seseorang berdasarkan kapital atau nilai uang yang dihasilkan.

Penyeimbang ini pengkarya rujuk dengan istilah "cadik" yang dipasang pada sisi kiri dan kanan sebuah perahu. Secara defenitif, cadik dalam Kamus Bahasa Indonesia adalah bambu atau kayu yang dipasang di kiri-kanan perahu

berbentuk seperti sayap sebagai alat pengatur keseimbangan agar tidak mudah terbalik. Istilah lain dari “cadik” adalah “katir” yang berarti kayu ringan atau buluh, dipasang di kanan kiri perahu yang berfungsi untuk menjaga keseimbangan. Secara filosofis, cadik berfungsi sebagai penyeimbang, pengontrol, penunjuk jalan dan mampu menentukan arah perahu yang sedang menuju lautan lepas maupun kembali ke pelabuhan asalnya.

Uraian di atas merupakan sumber inspirasi pengkarya di dalam merencanakan karya teater ini. Sumber inspirasi ini menjadi ide atau gagasan yang nantinya pengkarya transformasikan ke dalam naskah drama realisme, bergenre tragikomedi. Secara spesifik, karya teater ini menelisik persoalan profesi atau pekerjaan yang menjadi sumber konflik kehidupan keluarga di Minangkabau, khususnya di wilayah Lima Puluh Kota Payakumbuh-Sumatera Barat. Konflik utama terletak pada peranan menantu (*urang sumando*) yang hidup dan tinggal satu atap dengan keluarga istri, terkait dengan profesi atau status pekerjaan yang sedang dijalani.

Berangkat dari persoalan kehidupan, yang merupakan sebuah representasi terhadap paradigma masyarakat dalam menilai calon menantu yang seakan mengabaikan moral, etika dan sikap sopan santun (cadik) hanya sebatas permukaan sehingga memunculkan peluang untuk terjadinya konflik di dalam sebuah rumah tangga, maka kehidupan rumah tangga yang dijalani pun menjadi hilang keseimbangan, tanpa kontrol, dan tidak mampu

menentukan arah yang lebih baik (cadik patah).

Sebagai sutradara dan penulis naskah drama, pengkarya memberinya judul yaitu *Cadik Patah: Sengketa Sepajang Pelayaran*. Dalam tulisan ini, disingkat dengan *Cadik Patah*. Karya teater *Cadik Patah* menggambarkan salah satu potret kehidupan masyarakat Minangkabau dalam konteks perkawinan, penentuan calon menantu (*urang sumando*), berdasarkan profesi atau pekerjaan sebagai ukuran kesuksesan bermotif modal bernilai uang. Cara pandang masyarakat yang dimaksud adalah, masyarakat (para orang tua yang mencari suami atau istri untuk anak-anaknya) cenderung bertumpu pada harta kekayaan calon menantu. Hal prinsip dan esensial terkait moral, kepribadian terkesan diabaikan.

B. REALITAS SOSIAL MINANGKABAU DALAM TEATER CADIK PATAH

Cadik Patah mengisahkan pertikaian antar *urang sumando* dan pertikaian antara mertua dengan menantu di atas Rumah Gadang. Tokoh sentral di dalam karya ini adalah; (1) Tokoh Rosmina, seorang Janda paruh baya, ibu dari tokoh Yusma, Yeti dan Anton. Tokoh Rosmina merupakan mertua perempuan dari tokoh Uda Armen dan Tokoh Agus; (2) Tokoh Yusma merupakan anak sulung dari Tokoh Rosmina; (3) Tokoh Uda Armen adalah suami dari tokoh Yusma, ia bekerja sebagai pengusaha independen (pedagang) yang sukses di Bukit Tinggi; (4) Yeti adalah adik tokoh Yusma. Ia merupakan perempuan cantik di desanya; (5) Tokoh Agus adalah seorang lulusan Perguruan Tinggi dalam bidang

keilmuan Sarjana Teknik, tokoh Yeti adalah istrinya. Tokoh Agus memiliki pekerjaan yang tidak tetap; dan (6) Tokoh Anton adalah anak bungsu Rosmina. Ia putus sekolah karena selalu bertingkah ugal-ugalan. Tokoh tambahan adalah pacar Anton yang setiap saat selalu bertukar-tukar.

Jalinan konflik pada naskah ini terjadi karena persaingan ekonomi antar *urang sumando* yakni tokoh Tokoh Uda Armen (suami tokoh Yusma) dengan tokoh Agus (suami tokoh Yeti). Persaingan ekonomi yang dimaksud yaitu ketika tokoh Uda Armen terlihat memiliki lebih banyak materi (uang) karena berprofesi sebagai pengusaha kaya dibandingkan tokoh Agus yang notabene bergelar sarjana teknik, namun memiliki pekerjaan yang tidak tetap atau serabutan.

Tokoh Uda Armen sering membelikan ibu mertuanya pakaian-pakaian yang baru, makanan dan segala macam keperluan dapur untuk kebutuhan bersama. Sedangkan tokoh Agus setiap hari pergi mencari pekerjaan, namun tidak kunjung berhasil, akhirnya ijazah kesarjanaannya tokoh Agus hanya mampu dihargai ketika ia berprofesi sebagai buruh bangunan tidak tetap.

Posisi tokoh Uda Armen dan tokoh Agus sebagai *urang sumando* di Minangkabau mengalami persoalan yang kontradiktif, tidak memberikan dampak yang konstruktif dalam kehidupan keluarga dan rumah tangga karena masing-masing memiliki kelemahan satu sama lain. Tokoh Uda Armen dalam falsafah Minangkabau, identik dengan *Sumando Kacang Miang*. Citra *Sumando Kacang Miang* ini adalah *urang sumando* yang tingkah lakunya

hanya membuat orang susah, *manggata*, suka memfitnah, mengadu domba, dan memecah belah kaum keluarga istrinya. Sementara tokoh Agus, dalam falsafah Minangkabau identik dengan *Sumando lapiak buruak*. Citra *sumando lapiak buruak* adalah *urang sumando* yang tidak menjadi perhitungan bagi keluarga istrinya, suka berpangku tangan, dan suka senang atau tidur-tiduran seperti tikar pandan yang *lusuah* (lusuh) di rumah istrinya. Situasi inilah yang menjadi titik persoalan yang kompleks di dalam karya drama *Cadik Patah*.

Konflik dalam karya *Cadik Patah* sesungguhnya banyak memberikan ruang tafsir dalam mengungkapkan nilai-nilai kehidupan. Dalam kerangka teater Barat, cerita-cerita yang bertolak dari realitas sosial banyak ditemukan dalam karya-karya teater bergaya Realis (abad II-XIX M). Secara mendasar, gaya Realis menekankan kebebasan mengekspresikan emosi individu dan imajinasi, sehingga kekuatan seni terletak pada nilai 'obyektivitas', menekankan pengungkapan idealisasi diri, mengakui hal-hal yang tran-sendental dan menempatkan individu di atas masa, serta emosi dan imajinasi di atas nalar (Yudiaryani, 2002: 141).

Sebuah disertasi "*sengketa Tiada Putus*" yang ditulis Jeffry Hedler (2010: 106) mengatikan siklus kehidupan di dalam rumah gadang mengharuskan anak laki-laki remaja untuk tidak tinggal di dalam rumah gadang. Anak-anak perempuan terus berputar di dalam rumah gadang itu, melahirkan lebih banyak anak perempuan lagi. Laki-laki yang dinikahi masuk ke dalam rumah gadang melalui pintu bergabung dengan siklus lama anak-anak perempuan yang

tidur di lantai di kamar utama. Pasangan yang baru menikah kemudian masuk ke kamar yang lebih besar (bilik yang paling di ujung). Hal ini menyangkut masalah kesopanan di dalam rumah gadang, karena berdasarkan pemahaman mereka pasangan yang baru menikah kamarnya harus dipisah lantaran kamar tersebut biasanya paling 'ribut'. Pada perkawinan anak perempuan selanjutnya semua pasangan dipindahkan ke bilik sebelah kanannya. Seandainya perempuan di bilik terakhir dalam rangkaian ini masih aktif secara seksual dapat dibangun bergandengan dengan kamar itu, menciptakan bilik tambahan sehingga privasi seakan-akan tidak lagi menjadi milik pribadi yang utuh. Bila melihat pada model interior di dalam rumah gadang seorang 'sumando' (suami perempuan di minangkabau) tidak memungkinkan memiliki rahasia-rahasia keluarga inti kepada 'pamboyan' (sumando lainnya) yang hidup dalam satu rumah gadang tersebut.

Menurut tuanku Mangkudun (www.sejarahminang.com) "*Abu di ateh tunggua*" merupakan sebuah masa atau periode kehidupan orang Minang ketika masih *malaco* atau *manaruko*, kegiatan membuka hutan, lahan baru untuk dijadikan "*taratak*", pemukiman-pemukiman generasi pertama, bentuk awal sebelum *koto* dan *nagari*.

Ketika itu sekeliling rumah mereka bertebaran *tunggua* (tunggul) kayu sisa pembukaan atau penebangan hutan. Hanya pada periode ini yang memungkinkan adanya adagium *abu di ateh tunggua*. *Abu* adalah sisa-sisa pembakaran sementara *tunggua* adalah sisa pangkal pohon yang tertinggal di tanah. Tidak ada periode lain yang

memungkinkan orang Minang menggunakan kata "*abu*" dan "*tunggua*", kecuali pada periode ini.

Pada periode kehidupan di *taratak* ini, susunan kekerabatan masih terlihat sangat sederhana sekali. Pun begitu, untuk mencarikan suami saudara perempuan maka saudara laki-laki harus *manjapuik* (menjemput) *sumando* ke *taratak* (kampung) tetangga. Kata *manjapuik* di dalam kebudayaan adat Minang masa itu sangatlah tepat, hal ini dikarenakan pertemuan laki-laki dengan perempuan (calon pasangan suami istri) untuk saling kenal-mengenal sangat tidak memungkinkan. Maka penilaian terhadap calon *sumando* sepenuhnya dilakukan oleh *nan manjapuik*, yaitu saudara laki-laki dari ibu atau saudara laki-laki dari siperempuan yang akan bersuami.

Seandainya saudara perempuannya lebih dari satu maka dia harus *manjapuik sumando* ke berbagai *taratak* tetangga mereka. Jika ada empat *taratak* yang berdekatan, maka satu orang laki-laki berpeluang jadi *sumando* di tiga *taratak* tetangganya. Poligami jadi kebutuhan kaum di tiap *taratak*, agar saudara perempuan mereka bersuami. Sangat biasa seorang laki-laki di rumah saudaranya jadi mamak rumah, *sumandonya* juga mamak rumah bagi dia di *taratak* istrinya. Keadaan ini bahkan berlangsung sampai saat sekarang.

Kehidupan di *taratak* biasanya tidak berlangsung lama karena kebiasaan *malaco* atau *manaruko* untuk mencari waliyah baru harus tetap dilakukan. Hal ini dilakukan karena mempunyai hubungan erat dengan cara masyarakat bercocok tanam pada masa itu, maka bisanya tiap-tiap *taratak*

hanya dihuni untuk satu kali panen padi, sekitar 4 sampai 6 bulan dan kaum yang sudah panen akan melanjutkan *manaruko* ke rimba yang lain yang jauh dari *taratak* pertama. Hal seperti ini memberikan peluang terhadap kaum laki-laki untuk melakukan beberapa kali perkawinan.

Seorang laki-laki pada “kaum yang meninggalkan *taratak*” akan meninggalkan juga istri (istri-istri)-nya di *taratak* tetangga. Sangat mungkin dia hanya meninggalkan satu anak, atau istri yang masih hamil. Seorang perempuan pada “kaum yang meninggalkan *taratak*” akan meninggalkan juga suaminya di *taratak* tetangga. Sangat mungkin dia hanya membawa satu anak, atau sedang hamil.

Biasanya adagium “*abu di ateh tunggua*” ditambah dengan perumpamaan “*tabang diambuih angin sadarok, anyuik dek rinai nan salincam*”. Perumpamaan tersebut menjelaskan bahwa, Begitu labilnya sosok seorang suami di tengah istri dan anak-anaknya karena hanya disebabkan angin yang sepoi-sepoi bisa menerbangkannya dan hanya karena gerimis bisa menghanyutkannya. Inilah keadaan atau peristiwa alam yang paling logis untuk menjelaskan adagium “*abu di ateh tunggua*”.

Pun begitu *abu di ateh tunggua* bukan sebuah pedoman adat. Ini hanya gambaran keadaan, gambaran situasi hubungan laki-laki dengan istrinya. Keadaan yang hanya paling tepat dipakai pada periode “*taratak*”, periode *malaco* atau *manaruko*. Periode perladangan berpindah. Periode perkawinan “*sa umua jaguang*”. Seperti peristiwa kawin kontrak masa sekarang.

Secara mendasar, konsep perancangan merupakan kreativitas untuk mewujudkan lakon dalam kenyataan panggung. Kreativitas dalam usaha mewujudkan ‘kenyataan lakon’ menjadi ‘kenyataan pentas’ tersebut terpusat pada aktivitas penyutradaraan. Nano Riantiarno menyebut penyutradaraan sebagai upaya untuk mengarahkan dan mengatur seluruh unsur-unsur pementasan menurut batasan artistik yang telah disepakati atau direncanakan (Riantiarno, 2004: 34). Batasan artistik yang dimaksud merupakan suatu gaya yang dipilih sebagai konsekwensi dari perlakuan sutradara terhadap keberadaan naskah. Merujuk hal tersebut maka setiap sutradara sesungguhnya memiliki pendekatan yang berbeda dalam menyikapi karya untuk kepentingan pemanggungannya. Dalam kaitan ini, Yudiaryani membaginya dalam dua pendekatan atau gaya.

Pertama, presentasi yakni menghadirkan keseluruhan kenyataan (lakon) ke atas panggung secara apa adanya. Kedua, representasi merupakan pendekatan yang menghadirkan panggung sebagai interpretasi seluruh formula dan unsur-unsur pemanggungan yang secara kesejarahan telah hadir (Yudiaryani, 2002: 349).

Adapun pendekatan perancangan (penyutradaraan) lakon *Cadik Patah* yang menjadi pijakan penciptaan ini adalah pendekatan representasi. Pendekatan representasi dengan sendirinya akan ‘membangkitkan’ konsep artistik dalam gaya pementasan yang representatif pula. Pilihan terhadap pendekatan representasi tersebut direalisasikan dengan berpedoman pada jalinan konflik yang ‘otentik’ dari naskah *Cadik Patah*

yang merupakan sumber kreativitas penyutradaraan. Selain itu, dalam pendekatan presentasi maka penambahan dan perubahan naskah dilakukan semata sebagai upaya 'menajamkan' dinamika lakon sehingga bentuk-bentuk pengadaptasian dan pengolahan-pengolahan naskah secara 'radikal' sama sekali tidak menjadi bagian dari konsep perancangan. Pendekatan atau gaya representasi dilakukan dengan menghadirkan bentuk visual sebagai realisme yang 'terseleksi' dengan berpedoman pada lahirnya 'kesan' dan bukan semata memindahkan kenyataan keatas panggung.

Merujuk pendekatan representasi seperti yang dijabarkan di atas, maka seluruh spektakel pertunjukanpun akan dihadirkan dalam kemasan yang masih dapat dikategorikan dalam gaya realisme. Dalam perkembangannya, gaya realisme merupakan cerminan 'sepotong kehidupan', sehingga seni panggung merupakan penyajian kembali kehidupan inderawi secara obyektif bahkan 'mendekati' serinci mungkin dengan kenyataan (Bakdi Soemanto, 1996: 6-7). Itulah sebabnya, Realisme berusaha mewujudkan apa yang disebut "ilusi realitas". Konsep ini menegaskan bahwa realisme harus mampu 'memindahkan' kenyataan sehari-hari diatas panggung, bukan dalam bentuk pengayaan (stilisasi) atau merusak (mendistorsi), tetapi menyajikannya setepat mungkin sehingga ilusipun tercapai. Pun begitu, realisme yang dihadirkan tetap saja merupakan 'representasi' kenyataan yang tak bisa menghindari 'pembesaran' dan 'pengemasan' realitas atau peristiwa yang sesungguhnya.

Pencapaian seni peran yang dimaksimalkan dalam pementasan lakon *Cadik Patah* mengacu pada gaya yang dipilih yakni realisme. Seluruh sajian lakuan akan ditampilkan dalam proporsi yang 'wajar' dengan mengedepankan penjiwaan pada tokoh yang diperankan. Penjiwaan tokoh itu setidaknya dicapai melalui dua tahap pemeranan (sebagaimana dilansir Asrul Sani dalam pengantar "Persiapan Seorang Aktor" karya Stanislavsky) yakni tahap "menghadirkan peran" dalam 'diri' si pemeran dan tahap menampilkan "kehadiran" tersebut dalam instrumen pemeranan yang berujud tubuh dan suara. Yudiaryani (2000: 244) menyebutkan bahwa setidaknya ada enam persyaratan yang harus dimiliki calon aktor (aktor pemula) agar mampu menyempurnakan keaktoranannya, yakni hadir dalam lakuan yang sanggup meyakinkan penonton (sebagaimana tujuan lakuan dalam metode pemeranan Stanislavsky).

Pertama, aktor harus memiliki fisik yang prima, fleksibel dan vocal yang terlatih. Kedua, aktor harus mampu mengobservasi kehidupan sehingga mampu memperkaya lakuannya. Ketiga, aktor harus menguasai psikisnya sehingga mampu menghadirkan imajinasinya. Keempat, aktor harus menguasai lakon secara tepat. Kelima, aktor harus memiliki konsentrasi yang tinggi terhadap lakuan yang dimainkannya dan keenam aktor harus memiliki kesanggupan untuk mengasah kemampuannya secara terus-menerus.

Secara umum, pencapaian seni peran realisme dalam pementasan *Cadik Patah* harus sanggup memproyeksikan suatu keaktoran yang menyatu dalam

peran atau tokoh (yang dalam teori Stanislavsky lazim disebut proses 'menjadi'). Pencapaian peran tersebut akan ditandai dengan keberhasilan para pemeran *Cadik Patah* dalam melibatkan "apa yang ada pada dirinya" pada "situasi dan kondisi" tokoh. Proyeksi lakuan yang akan ditempuh dalam proses kreatif pementasan lakon *Cadik Patah* bukan dalam 'kapasitas' untuk menjadi orang lain, tetapi merupakan pendekatan peran melalui potensi dan kekayaan batin yang secara privat telah dimiliki masing-masing pemeran.

Merujuk pada substansi pemeranan di atas, maka kreativitas pemeranan dalam pementasan lakon *Cadik Patah* akan diwujudkan dengan pemanfaatan *gesture-gesture* dalam lakuan. Adapun *gesture* yang dimaksud adalah *gesture* empatik. Eka D Sitorus menjelaskan *gesture* empatik sebagai *gesture* yang didorong (sekaligus menjadi tujuan) oleh kemampuan si pemeran dalam menghidupkan empatinya pada tokoh. *Gesture* tersebut muncul sebagai proyeksi atas kesedihan, kegembiraan dan kemarahan si tokoh yang kemudian menstimulan 'batiniah' si pemeran. Substansi dari metode untuk mewujudkan *gesture* di atas ditempuh melalui beberapa tahap yang dalam paparan Yudiaryani diintisarikan dalam tiga tahapan yakni: melatih tubuh dan vokal agar tercipta kekuatan dan kelenturan, mewujudkan kepekaan rasa dan pikiran dan senantiasa melakukan observasi terhadap kehidupan.

Bentuk drama tragedi isi ceritanya penuh dengan konflik. maut datang merenggut kebahagiaan atau keberhasilan tokoh utama sehingga akhir ceritanya menyedihkan. Drama tragedi

diambil dari bahasa Yunani yaitu tragedi yang berarti kambing jantan. Asal mula kata ini awalnya dari upacara penghormatan kepada Dewa Dionysos pada setiap musim gugur di Yunani. Dalam upacara ini dikorbankan seekor kambing jantan dan dipentaskan drama yang melukiskan kisah perjuangan manusia melawan garis kehidupannya.

Pertama merumuskan drama tragedi ialah Aristoteles. Adapun tokoh-tokoh pembuat drama tragedi lainnya ialah Aeschylor, Sophokles dan Euripides dari Yunani, Shakespeare dari Inggris, Antonin Arfand dan sebagainya. Contoh drama tragedi di Indonesia ialah kapai-kapai oleh Arifin C Noer, Titik-titik Hitam oleh Nasyah Djamin dan lain-lain. Isi cerita drama komedi penuh dengan canda tawa/humor dan akhir cerita yang menyenangkan (happy ending). Istilah komedi berasal dari kata *cosmos* (bahasa Yunani) yang berarti gembira/senang. Drama ini awalnya dipentaskan bagi Dewa Apollo pelindung kesuburan dengan harapan panen melimpah ruah. Masyarakat Yunani pada waktu itu menari dan menyanyi menggunakan topeng binatang untuk mengucap syukur.

Bentuk drama tragikomedi adalah gabungan drama tragedi dan drama komedi. Isi ceritanya memuat kesedihan sekaligus humor/lawakan yang menghibur penonton. Cerita yang diangkat mempunyai konflik yang serius juga adegan lawakan kocak yang menurunkan ketegangan. Pada adegan berikutnya ketegangan konflik cerita meningkat sehingga drama menjadi lebih seru atau menarik sehingga penonton ingin terus menikmatinya.

Demi perwujudan pentas agar semirip mungkin dengan realitas sosial, maka set panggung akan dihadirkan layaknya sebuah ruang tamu dan ruang makan pada sebuah rumah, beserta properti pendukung seperti hiasan dinding, kelender, jam, demi mempertegas latar tempat kejadian peristiwa, sementara untuk persoalan kostum akan digunakan kostum keseharian tanpa menghadirkan nuansa gebyar. Sementara untuk pergantian adegan akan disiasati dengan *fade-out* dan *fade in* lampu pada setiap babakan. Sedangkan untuk musik akan dihadirkan musik-musik yang populis, hal ini mengingat selera dan kebutuhan pertunjukan agar lebih dekat dengan penonton.

C. KESIMPULAN

Lakon *Cadik Patah* mengangkat realitas sosial yang ada di tengah masyarakat MinangKabau dataran tinggi yakni Kabupaten Limapuluh Kota. Hal-hal yang menjadi inspirasi, sehingga munculnya gagasan tentang lakon ini di antaranya adalah: sikap pragmatis masyarakat dalam menempuh kehidupan untuk mencari keamanan secara finansial, paradikma umum, bahwa kesenangan hidup hanya bisa didapat dari materi semata, penilaian yang dangkal bagi masyarakat hanya sebatas permukaan yang berdampak pada kerugian terhadap pihak-pihak tertentu, dan terdapatnya beberapa kepala keluarga dalam satu rumah tangga, sehingga sulitnya didapat ruang privasi, kecemburuan sosial, dan perbedaan perhatian dari kepala keluarga inti.

Pun begitu, Naskah *Cadik Patah* kemudian akan diyakini mengambil

gaya dalam aliran seni rupa yaitu alairan hiper realis. Hiper realis yang dimaksud di mana dalam penggarapannya pengkarya akan mencari objek-objek yang menarik dalam materi objek itu sendiri. Meski gaya yang pengkarya sebut ini terinfluen dari teater yang bergaya instrumental atau teater lingkungan, namun dapat diamati kalau keduanya mempunyai perbedaan. Apa bila teater instrumental, beranjak dari ritual atau menggunakan insrumen yang ada maka gaya yang disebut hiper realis oleh pangkarya tetap melakukan penyusunan alur dramatik yang ketat seperti dalam lakon-lakon realis, hanya saja pengkaraya mencoba mengeksplorasi objek terkecil sehingga menjadi tema yang menarik untuk dibicarakan para tokoh yang terdapat dalam lakon *Cadik Patah*.

Demi terwujudnya gagasan hiper realis ini maka pengkarya memilih tempat pertunjukan di dalam rumah penduduk, halaman, dapur dan sekitarnya. Hal ini bertujuan agar karaya ini benar-benar hidup, sehingga masyarakat diharpkan menonton peristiwa mereka sendiri, masyarakat seperti bercermin, atau menonton rekaman peristiwa keseharian mereka. Sehingga secara menyeluruh peristiwa teater ini dapat disimpulkan sebagai sebuah peristiwa teater yang betul-betul organik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anirun, Suyatna. 2002, *Menjadi Sutradara*, STSI Bandung Press, Bandung.
- Hadler Jeffrey. 2010. *Sengketa Tiada Putus*. Freedom Institute Jl. Proklamasi, Menteng, Jakarta.

- Rader, Melvin. 1984, *Estetika Modern*, Terjemahan Abdul Kadir, BP. ISI Yogyakarta.
- Read, Herbert. 2000, *Seni Arti dan Problematikanya*, Terjemahan Soedarso Sp, Duta Wacana University Press, Yogyakarta.
- Riantiarno, Nano. 2004, *Menyentuh Teater*, Teater Koma, Jakarta.
- Saini KM. 2002, *Kaleidoskop Teater Indonesia*, STSI Press Bandung, Bandung.
- Soekmono. R., 1992, *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 2*, Kaniusius, Yogyakarta.
- Soemanto, Bakdi. 22 Juni 1996, "Seni, Kritik, Sosial, Masyarakat" makalah Seminar Nasional Seni dan Kekuasaan, Agenda Kritis dan Introspeksi dalam Kultur Politik Orde Baru, SM-ISI Yogyakarta.
- Sumardjo, Jakob. 2000, *Perkembangan Sastra Drama Indonesia*, STSI Press, Bandung.
- Syari'ati, Ali. 1994, *Tugas Cendekiawan Muslim*, Rajawali, Jakarta.
- Sungut Dt Marajo Nasrun. 2010. *Tambo Minangkabau Budaya dan Hukum Adat di Minangkabau*. Kristal Multimedia, Jl Mangga, Tengah Jua, Bkt tinggi.
- Toer Ananta Pramoeдея. (2011) *Roman Bumi Manusia Lentera Dipantara*, Utan Kayu, Jakarta.
- Yudiaryani. (2002), *Panggung Teater Dunia: Perkembangan Konvensi dan Bentuk Teater*, Pustaka Gondho Suli, Yogyakarta.