

## Wujud Miskomunikasi Interpersonal dalam Pertunjukan Teater *Ba A Ka Ba A*

Ahmad Ridwan Fadjri<sup>1</sup>, Saaduddin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Institut Seni Indonesia Padangpanjang

E-mail: [ahmadridwanfadjri@gmail.com](mailto:ahmadridwanfadjri@gmail.com), [saaduddin@isi-padangpanjang.ac.id](mailto:saaduddin@isi-padangpanjang.ac.id)

ARTICLE INFORMATION	ABSTRACT
<p><b>Submitted:</b> 2021-07-16  <b>Review:</b> 2021-10-23  <b>Review:</b> 2021-12-16  <b>Accepted:</b> 2021-12-17  <b>Published:</b> 2021-12-17</p>	<p>Proses berbagi informasi tentang sebuah kabar secara interpersonal mempunyai suatu kelemahan sehingga terjadi miskomunikasi. Adapun miskomunikasi interpersonal dapat menimbulkan berbagai dampak disintegrasi. Miskomunikasi interpersonal dapat melakukan berbagai rekayasa fakta dan data sehingga dapat berdampak dalam lintas budaya, dan batas wilayah Negara akibat pengaruh teknologi. Fenomena miskomunikasi interpersonal sebagai ide mewujud dalam karya teater berjudul <i>Ba A Ka Ba A. Baa? Kaba'a?</i> merupakan bentuk frasa berkonotasi negatif yang bernuansa pesimis, yang digunakan memperlihatkan kepasarahan menghadapi situasi sulit. Namun <i>Baa? Kaba'a?</i> juga merupakan bentuk frasa yang berkonotasi positif bernuansa optimis. Tergambar dalam keseharian masyarakat di Minangkabau digunakan untuk memperlihatkan rasa semangat dan harapan tinggi. Menggunakan gaya teater kejam (<i>cruelty theater</i>) Artaud, tubuh aktor dan komposisi panggung menjadi medium kolaborasi menggarap tema <i>Baa? Kaba'a?</i> sebagai objek formal penciptaan. Pada temuan di penciptaan, dampak miskomunikasi interpersonal dapat hadir dengan format yang berbeda di atas panggung.</p>
KEYWORDS	
<p>Miskomunikasi; Interpersonal; Minangkabau; Artaud; Teater</p>	
CORRESPONDENCE	
<p><a href="mailto:ahmadridwanfadjri@gmail.com">ahmadridwanfadjri@gmail.com</a></p>	

### PENDAHULUAN

Kabar merupakan sesuatu hal yang tidak dapat dilepaskan dari ruang lingkup sosial masyarakat. Kabar itu sendiri berarti sebuah laporan peristiwa yang biasanya belum lama terjadi (Waridah, 2017). Seseorang menyampaikan sebuah kabar kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan. Kabar tersebut

sudah dapat disampaikan jika informasi tentang peristiwa itu sudah didapatkan. Sebuah kabar dapat dikatakan benar apabila dalam praktek penyampaiannya didukung oleh data-data yang lengkap. Selain menjadi sebuah media komunikasi, kabar dibutuhkan masyarakat untuk dijadikan objek pengetahuan.

Proses berkabar membutuhkan ruang komunikasi agar terjalin sebuah hubungan

komunikatif antara komunikator dan komunikan. Ruang tersebut dapat ditemukan di berbagai tempat, seperti ruang publik dan ruang digital. Interaksi yang terjalin di dalam ruang komunikasi berisi beragam muatan informasi, sehingga manusia dapat bertukar pesan di dalamnya. Selain ruang komunikasi, proses penyampaian kabar juga membutuhkan media atau saluran komunikasi. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Utami bahwa komunikasi massa ini berarti adanya interaksi antara individu dengan massa baik melalui media maupun non media (Utami, 2015)

Seiring dengan perkembangan manusia, komunikasi juga selalu meningkatkan dan memperbaiki bentuknya, mulai dari bentuk lisan dan tulisan sederhana sampai pada penggunaan teknologi yang canggih seperti saat sekarang ini seperti TV dan *gadget*. Indikasi dapat dilihat dengan maraknya penggunaan media sosial yang menawarkan pola berkomunikasi yang baru dengan tawaran berbagai tautan berita di dalamnya (Gusmail & Nugra, 2021). Inilah yang dipahami oleh Kelly sebagai sebuah miskomunikasi, Miskomunikasi terjadi ketika pihak-pihak menggunakan referensi yang tidak jelas untuk kata-kata atau ketika konteks hilang atau membingungkan (Kelly & Miller-Ott, 2018). Sejalan dengan itu, Watie juga mengungkapkan bahwa dalam media sosial, komunikasi interpersonal dan komunikasi massa melebur menjadi satu. Saat seseorang mengunggah sesuatu kemudian ditanggapi

pihak lain, lalu terjadi interaksi, maka komunikasi interper-sonal terjadi (Watie, 2011)

Komunikator mempunyai tugas untuk membagikan sebuah informasi sedangkan komunikan mempunyai tugas sebaliknya, yaitu menerima dan mencerna informasi yang dibagikan melalui media komunikasi. Komunikasi yang terjadi antar personal dapat berkembang menjadi komunikasi interpersonal sesuai dengan penyebaran informasi yang dilakukan. Komunikan dapat beralih peran menjadi komunikator saat ia kembali menyampaikan informasi yang didapat kepada komunikan baru.

Proses berbagi informasi tentang sebuah kabar secara interpersonal mempunyai suatu kelemahan, yaitu kabar yang disampaikan dapat berkembang atau bergeser dari maksud yang sesungguhnya. Kegagalan komunikasi tersebut disebabkan oleh kabar yang diteruskan oleh komunikator baru kepada komunikan lain, sehingga terjadi miskomunikasi. Miskomunikasi yang terjadi akan menghasilkan misinformasi dan disinformasi. Misinformasi merupakan informasi palsu namun komunikator tidak menyadari bahwa hal itu menyesatkan, sedangkan disinformasi adalah suatu informasi yang dengan sengaja dirancang untuk menyebabkan kerugian. Tidak jarang miskomunikasi interpersonal tersebut dapat menimbulkan perselisihan di dalam masyarakat, perdebatan publik, pengalihan isu, dan kekacauan stabilitas sosial (Silalahi & Sevilla, 2020).

Miskomunikasi interpersonal akhirnya terus melalukan perkembangan serupa virus dalam masyarakat. Kabar disinformasi dan misinformasi tersebut sudah tersebar dan patut menjadi perhatian masyarakat itu sendiri. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya terkait pada satu personal ke personal lain, namun dapat beregenerasi secara interpersonal dan sangat susah untuk ditindak-lanjuti. Miskomunikasi interpersonal bukanlah hal biasa dan dapat diabaikan begitu saja. Sebab hal ini cenderung menjadi kebiasaan, sehingga miskomunikasi interpersonal akan terus terjadi dan makin sulit untuk dikendalikan. Dardis menjelaskan bahwa terlalu bergantung pada teks komunikasi juga dapat mempengaruhi perilaku dan potensi kita (Dardis et al., 2017)

Berdasarkan penjelasan tersebut, frasa *Ba A Ka Ba A* memiliki potensi untuk dikontekstualkan dengan tema miskomunikasi interpersonal. Sebab frasa tersebut dapat di-*phrasering* kembali sehingga menghadirkan diksi yang berbeda. *Ba A Ka Ba A* menjadi sebuah representasi dari tema miskomunikasi interpersonal itu sendiri. Kabar yang disampaikan akan bergerak dari individu ke individu lain tanpa ada batasan yang jelas, dan kabar yang dikembangkan oleh komunikator baru akan berujung pada kegagalan komunikasi. Setelah kegagalan komunikasi telah terjadi dan kian larut, disitulah seseorang harus mengambil sikap untuk optimis atau pesimis sesuai dengan arti *Ba A Ka Ba A*.

Proses perwujudan karya *Ba A Ka Ba A* dilakukan dengan menggunakan gaya teater kejam (*cruelty theater*) Artaud. Teater kejam Artaud merupakan sebuah gaya yang bersinggungan dengan alam bawah sadar manusia, di samping membicarakan hal-hal yang berbau kegelisahan, kegilaan, dan khayalan, teater kejam berkonsep pada suatu penalaran paradoks yang akan menggiring sebuah pertunjukan ke dalam dimensi artifisial namun penting untuk dimaknai (Artaud, 2009) Selain gagasan filosofisnya yang menarik untuk dieksplorasi, teknik penggarapan dan keaktoran teater kejam Artaud berhubungan erat dengan laku fisik yang menjadi media penyampaian pesan. Tubuh aktor dan komposisi panggung menjadi kolaborasi unik untuk menggarap tema *Ba A Ka Ba A* sebagai objek formal penciptaan.

Tema miskomunikasi interpersonal sudah berbicara tentang sebab-akibat dari kegagalan komunikasi, dampak yang ditimbulkan, dan realisasi yang harus dilakukan. *Ba A Ka Ba A* kemudian dikemas dengan pendekatan seni pertunjukan tradisional *dabuih* Minangkabau, sebab totalitas dalam seni *dabuih* menjadi motivasi aktor untuk bermain secara total demi mencapai gaya teater kejam Artaud.

Melalui gaya teater kejam dan pendekatan seni *dabuih*, pertunjukan *Ba A Ka Ba A* mencoba menggali sisi terkelam manusia dalam menghadapi miskomunikasi interpersonal secara interpretatif, sehingga dampak yang terjadi akibat miskomunikasi interpersonal

dapat hadir dengan format yang berbeda di atas panggung.

Tinjauan karya dilakukan untuk menghindari plagiasi dan menjadikannya sebagai sebuah resensi dalam penciptaan sebuah karya seni. Pengkarya melakukan beberapa tinjauan terhadap beberapa petunjukan seni teater yang pernah ditampilkan ataupun didokumentasi. Karya yang menjadi tinjauan adalah dokumentasi pertunjukan kelompok Teater Kubur dengan judul *Sirkus Anjing*, karya/sutradara Dindon WS, di Art Summit Festival Jakarta, tahun 2004. pertunjukan dari Kelompok Teater Payung Hitam tersebut berjudul *Merah Bolong*, karya/sutradara Rachman Sabur, di Teater Luwes (IKJ), tahun 2015. *Zona X*. Pertunjukan yang disutradarai oleh Afrizal H dipentaskan dalam acara PAT (Pekan Apresiasi Teater) ke-3 tahun 2008, Pertunjukan Teater Tari *Huhh hahh Hihh* (Saaduddin Saaduddin, 2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Observasi dan Data Lapangan

Perancangan karya *Ba A Ka Ba A* dibutuhkan data-data yang terkait dengan rancangan karya melalui observasi dan diskusi. Observasi dan pengumpulan data dikhususkan di daerah kota Bukittinggi. Observasi dilakukan dengan mengamati berbagai tingkah laku masyarakat dan mengetahui dampak yang dihasilkan dari miskomunikasi.

Pengamatan pertama pengkarya melihat kebiasaan masyarakat saat mengobrol atau

berdiskusi tentang suatu hal di tempat umum. Salah satu pembicaraan yang pengkarya tangkap adalah sebuah obrolan yang dilakukan sekelompok orang tentang permasalahan politik yang sedang terjadi dalam masa kampanye pemerintahan kota tahun 2020. Salah satu obrolan mengarah pada sikap sentimen, yang menyebutkan bahwa salah satu calon melakukan kecurangan politik, bahkan kecurangan secara mistis. Pembicaraan tersebut terlihat tanpa landasan yang jelas, sebab belum ada bukti otentik dari kabar yang disampaikan, dan hal itu dapat menyulut kebencian dan propaganda.

Pengamatan kedua pengkarya mengamati kebiasaan gibah atau bergunjing dalam lingkungan masyarakat. Gibah itu sendiri adalah sebuah aksi memberitahukan, membicarakan, atau menggunjingkan sesuatu yang terdapat pada diri seseorang. Gibah merupakan kabar yang belum pasti dan belum teruji keasliannya. Akan tetapi, gibah menjadi suatu kebiasaan dalam masyarakat, dan pada umumnya didominasi oleh perkumpulan perempuan. Korban gibah pada akhirnya akan mendapat kesan yang buruk dan salah secara moral, padahal kabar tersebut disampaikan tanpa diketahui oleh korban. Dilain kasus pelaku gibah juga bisa menyampaikan isu tersebut kepada perkumpulan lain, sehingga kabar yang disampaikan menjadi semakin kabur serta mencemarkan citra dan nama baik korban.

Pengamatan selanjutnya, pengkarya melihat kebiasaan pengguna media sosial dalam

membagikan cerita, atau informasi yang terkait dengan diri pengguna. Media sosial yang membebaskan penggunaannya untuk menyebarkan informasi secara luas akhirnya menimbulkan berbagai persepsi bagi penanggap. Informasi yang dibagikan seringkali terkait dengan masalah pribadi, aktivitas sehari-hari, peristiwa yang dialami, bahkan berbagi informasi tentang orang lain. Hal ini dapat dilihat pada postingan, story, dan status di media sosial. Karena orang-orang yang mengikuti atau berteman dalam media sosial seseorang tersebut bebas berpendapat, maka dapat menimbulkan perselisihan atau anggapan-anggapan yang tidak semestinya.

### **Konsep Garapan**

Teater kejam harus membangkitkan perhatian universal dan harus dipahami, bahwa teater lewat aspek fisikalnya membutuhkan spatial ekspresi yang meruang (Artaud, 2009). Artaud percaya bahwa realitas tertinggi terletak pada kekuatan mimpi dan peniadaan kekuasaan pikiran, sebab itu karya Artaud masih berhubungan dengan gaya surealisme. Dalam pertunjukan teater kejam Artaud tampak sebuah gambaran ilusi visual yang artistik dan simbol-simbol tersembunyi dari gesture maupun lontaran kata.

Stephen Barber dalam bukunya yang berjudul *Blows and Bombs* memperkuat relasi antara Artaud dengan gerak ritmik (*rhythmic movement*). Artaud mengusulkan sebuah teater yang tetap berada dalam *self-destruction* dan *self-reconstruction*, dimana sebuah pertunjukan

teater yang akan memperoleh vitalitas dengan proses menghancurkan “menghancurkan dirinya sendiri” kemudian “dibangun kembali” (Barber, 2006).

Bahasa yang digunakan dalam pertunjukan teater kejam Artaud bertabrakan dengan bahasa keseharian yang verbal dan jelas. Bahasa dalam pertunjukan teater kejam memiliki muatan emosional dan terkadang puitik. Jeritan dan kekacauan ucap merupakan bentuk otomatis dari kondisi jiwa yang sebenarnya, kemudian menjadi bagian ekspresif dari fungsi kebebasan pikiran. Secara pementasan gaya teater kejam Artaud cenderung inovatif dan eksperimental dalam proses perwujudan artistik, *movement*, *blocking*, dan aktingnya. Akting yang dimainkan oleh aktor berupa perpaduan dari gerakan ekspresif serta laku emosional dari tokoh dalam cerita. Antonin Artaud sebagai salah satu tokoh surealis terkemuka di Eropa memperkenalkan gagasan teater kejam dalam proposalnya yang berjudul *the theatre of cruelty*.

Teater kejam Artaud menawarkan nilai-nilai baru berupa penderitaan, hubungan magis dengan realitas serta keadaan-keadaan yang mengancam. Oleh sebab itu Artaud mengartikan teater adalah sebuah cerminan lain dari realitas yang sebenarnya. Teater adalah sebuah pantulan bayangan dari kenyataan yang akhirnya tampak berbeda secara bentuk namun memiliki kesamaan makna, sehingga penonton sadar bahwa sebenarnya hidup adalah suatu bahaya dan mengancam. Gaya surealisme Artaud

dimunculkan dari konsep teater kejam dengan menampilkan permainan kata-kata, gestur, musik, dan ekspresi aktor. Selain itu teater kejam Artaud juga menampilkan penyiksaan fisik, seksualitas, dan suasana kegaduhan (Artaud, 2009).

Teater kejam Artaud secara konseptual akan menjadi objek material dalam proses produksi teater yang akan diberi judul *Ba A Ka Ba A*. proses tersebut bertujuan untuk memadukan kekayaan imajinasi—yang bertolak dari kenyataan sehari-hari—dengan tema yang akan diusut. Kolaborasi antara teater kejam Artaud dengan tema akan terlihat pada masing-masing idiom yang menghasilkan satu wacana, yaitu; realitas hidup yang dijalani manusia tidak sekedar berbicara tentang apa yang tampak, tetapi juga harus meneliti yang tidak tampak (metafisik). Ancaman yang terjadi akibat miskomunikasi interpersonal yang mempunyai efek secara tidak langsung.

Secara garis besar, pengkarya menghubungkan antara peristiwa miskomunikasi yang terjadi di lingkungan masyarakat dengan wujud pementasan yang berbeda. Wujud pementasan dikuasai dengan permainan tubuh yang ekspresif dengan dukungan artistik dalam segi make-up dan properti. Jenis gestur yang digunakan berupa perpaduan antara eksplorasi ketubuhan yang ditawarkan dalam metode Artaud dengan teknis dasar dari *silek*, dan *silek* sebagai dasar penciptaan karakter tubuh yang kultural. Dalam beberapa bagian, pengkarya juga menampilkan

beberapa sampel kegiatan dalam masyarakat yang distilirisasi.

### **Rancang Karya**

Teater kejam Artaud menjelaskan beberapa teknik dan subjek penciptaan untuk merancang dan mengembangkan bentuk teater yang bergaya surealis. Pengkarya tidak dapat mencapai surealisme Artaud tanpa memperhatikan konsep teater kejamnya. Dalam teater kejam Artaud berupaya mengembalikan teater kepada fungsi yang sebenarnya, yaitu sebuah tindakan untuk menarik kembali kesimpulan bahwa teater dan kenyataan hidup adalah dua objek yang berbeda. Realitas adalah posisi manusia menjalani alam sadarnya, sedangkan panggung adalah bentuk lain dari realitas namun menjadi tempat terwujudnya hal-hal yang imajinatif atau yang berbahasa alam bawah sadar. Artaud membahas keinginannya untuk teater "kejam" yang menggunakan "dari" semuanya – gerak tubuh, suara, kata-kata, jeritan, cahaya, kegelapan” sehingga “memaksa kita untuk kembali ke alam, yaitu menemukan kembali kehidupan.” (Antliff, 2015).

Rancangan karya ini bermaksud untuk mengelola subjek-subjek teater kejam Artaud. Melihat relevansi antara kebudayaan masyarakat dengan konsep teater kejam Artaud tidaklah melulu seimbang—menimbang perbedaan semangat zaman dan kebudayaan seputar pembahasan seksualitas dan kekerasan fisik—maka pengkarya akan menggunakan sebagian dari teknik dan subjek-subjek teater

kejam Artaud, kemudian memaksimalkan dalam segi totalitas akting, pola *movement*, dan kontekstual artistik (Artaud, 2009). Subjek-subjek dan teknik tersebut meliputi:

**a. Illusory Make-Believe**

Pada dasarnya penonton dan aktor di atas pentas memiliki sisi kebuasan dalam dirinya, entah itu disebut kejahatan atau obsesi-obsesi erotik. Jika penonton sudah memilih bangku, para aktor sudah menaiki pentas maka sudah bisa dipastikan kedua pihak telah menyerahkan diri kepada teater, kepada suguhan dan bentuk permainan. Setiap yang hadir harus menampakkan kejujurannya baik itu penonton hingga pemain, sehingga laku yang ditampilkan oleh penonton sampai pada penyerahan diri kepada fantasi-fantasi yang dihadirkan.

*Illusory make-believe* adalah sebuah gagasan Artaud tentang kegelapan tersembunyi dari pertunjukan teater. Stilisasi teror yang hadir di atas panggung merupakan gambaran imajiner atas apa yang terjadi di luar panggung. *Illusory make-believe* merupakan sebuah tahapan awal untuk penonton agar menyiapkan sikap penuh kejujuran, hingga pementasan yang sarat akan teror dapat dimaknai dan menkontekstualkannya dengan realitas yang terjadi. Di situlah sebuah pertunjukan teater akan sampai pada kedalaman tingkat tinggi (Artaud, 2009).

Tahap pra-produksi pengkarya mengamati berbagai bentuk apresiasi penonton terhadap pementasan teater khususnya di Sumatra Barat. Jenis apresiasi tersebut meliputi

pengaruh kebudayaan dan pengetahuan masyarakat tentang drama konvensional. Melihat hal itu, pengkarya mencoba me-elaborasi konsep pertunjukan yang masih dekat dengan masyarakat, baik itu pengurangan kapasitas teror dan mendekati isu fenomenal, kemudian mengkolaborasikan idiom-idiom kultural dengan laku-laku fisik. Melalui hal itu penonton dapat menyerahkan kejujurannya untuk dapat mengapresiasi pementasan.

**b. Re-examination**

Sebuah pertunjukan teater tidak terlepas dari konsep yang dipengaruhi oleh gaya dan aliran tertentu. Konsep tersebut meliputi ide-ide, rancangan, dan gambaran-gambaran wujud dari pertunjukan yang digarap. Sehingga bentuk-bentuk yang telah dikonsepsi dapat direalisasikan terhadap semua aspek pertunjukan. Akan tetapi, konsep dari rancangan tidak sederhana itu. Teater harus melewati pengujian kembali (*re-examination*). Pengujian tersebut tidak hanya meliputi objek-objek deskriptif, tetapi juga harus diuji secara mendalam (batin).

*Re-examination* merupakan proses pengulangan yang dilakukan terus menerus sehingga menghasilkan bentuk baru, yang nantinya temuan ini dapat diuji dan diulang kembali. Secara sederhana *re-examination* memiliki kesamaan dengan eksperimental. Namun *re-examination* tidak sekedar melahirkan hal yang baru, tapi juga menggali sesuatu yang terkubur di dalam diri, sehingga sebuah konsep dapat elastis menghadapi ruang-ruang yang mengejutkan. Artaud

mengusulkan sebuah teater yang tetap berada pada penghancuran diri dan membangunnya kembali, yang dapat diartikan bahwa pengujian terhadap konsep dari teater adalah eksplorasi-eksplorasi yang memungkinkan (Artaud, 2009).

Dalam proses penciptaan *Ba A Ka Ba A*, pengkarya mencoba untuk terbuka terhadap wacana-wacana baru namun tetap mempertahankan tema pokok sebagai objek formal. Hal ini diungkapkan oleh Saaduddin tentang proses penciptaan, Progresi dramatik sebuah lakon tercipta oleh adanya kejadian demi kejadian yang membentuk jalinan. Setiap kejadian muncul karena serangkaian dialog yang menimbulkan progresi emosi dan perubahan suasana (Saaduddin Saaduddin, 2017)

Pencarian yang mengarah pada eksplorasi aktor diformulasikan untuk disesuaikan dengan tema. Latihan gestur yang terus diulang dengan pola-pola tertentu memaksimalkan kerja re-examination dalam proses pencarian bentuk. Setelah para aktor melakukan pencarian-pencarian gestural, proses selanjutnya adalah menentukan kodefikasi atau simbol-simbol yang dilahirkan oleh pencarian tubuh. Temuan yang dihasilkan pencarian tubuh tersebutlah yang kemudian dilakukan proses *re-examination*, sehingga konsep dari peristiwa yang dibangun oleh tubuh benar-benar menemukan pokok persoalan yang dikaitkan dengan tema.

### c. **Deep Poetic Range**

*Deep Poetic Range* adalah ungkapan Artaud tentang bahasa yang dalam, mengendap di antara mimpi dan kesadaran. Bahasa tersebut dapat diluapkan jika seorang aktor mampu menghadirkan sifat-sifat dari mimpi, untuk dikelola menjadi bahan dasar penciptaan karakter yang berperan menyampaikan pesan. Di dalam proses penciptaan peran dalam teater bergaya surealis Artaud, seorang aktor harus mampu menjemput emosi tentang kegelisahan, kegusaran, serta ketakutan-ketakutan untuk dapat dipresentasikan lewat tubuh dan lakunya. Emosi tersebut dihantarkan melalui perasaan-perasaan terdalam sehingga menciptakan rangkaian puisi dari pribadi seorang aktor.

Puisi yang dimaksud adalah ungkapan penuh kejujuran dari diri seorang aktor. Makna yang dihasilkan tidak selalu lugas tetapi juga bisa bermotif ambigu, dan hal ini diserahkan sepenuhnya kepada penonton untuk menafsir secara bebas dan mengambil kesimpulannya masing-masing. *Deep poetic range* tidak sepenuhnya memberi kesan keindahan, tetapi lebih pada gagasan tentang kesuraman dan teror. Sikap ini dimaksud agar penonton menyadari bahwa yang terjadi dalam kehidupan merupakan sesuatu yang berbahaya dan mengancam, oleh sebab itu kita harus waspada pada setiap momentum dalam kehidupan (Artaud, 2009).

Tahapan *deep poetic range* adalah sebuah tahap, dimana laku seorang aktor menghasilkan gagasan-gagasan metafisik lewat aksi yang nyata. Aktor yang terlibat dalam proses *Ba A Ka Ba A* menjalani proses refleksi

diri untuk mencapai bentuk ekspresif, sehingga menghasilkan kedalaman akting. Teknik refleksi yang digunakan dalam proses latihan yakni; konsentrasi, pernafasan, dan eksplorasi tubuh dengan berbagai tempo. Tony juga menjelaskan tentang bagaimana seorang aktor mencipta melalui tubuh, Penciptaan teater tubuh diartikan sebagai pemaknaan dari tubuh itu sendiri. Dimulai dari bahasa tubuh, lalu lahir kata, dan kembali pada tubuh yang sampai sekarang masih terus dieksplorasi menjadi media utama teater (Supartono, 2016)

#### d. **Magic to Real**

Secara garis besar, teater kejam Artaud dibangun oleh tiga macam disiplin seni yang berbeda; pertunjukan, film, dan seni rupa (Barber, 2006). Kompleksitas ini dibangun atas dasar gagasan visual berbeda yang kemudian diformulasikan secara integral. Perpaduan teaterikal tersebut menghasilkan sebuah hubungan besar antara temporal dan *movement*. Temporal adalah lalu waktu yang berselang selama pertunjukan. Setiap bagian dalam pertunjukan tersebut menghadirkan letupan-letupan dan nuansa ketakutan sebagai fungsi dari teater itu sendiri, serta menyimpan berbagai spektakel dengan beberapa elemen kebisingan secara musikal. Sedangkan *movement* adalah gerakan-gerakan magis yang dihasilkan oleh totalitas, *blocking* permainan, rias-kostum, interaksi antar aktor, dan sentuhan artistik. Jika *temporal* dan *movement* tersebut terpenuhi secara teatrikal, maka sebuah pertunjukan teater

akan menghasilkan nuansa magis yang penuh unsur ketakutan, kebisingan, dan teror.

*Magic to real* adalah sebuah tahapan dimana sebuah pertunjukan teater akan memproduksi sebuah penciptaan total dalam istilah-istilah yang nyata. Pada tahapan ini pengkarya melihat secara teliti hubungan antara *temporal* dan *movement* tersebut. Kemudian pengkarya menyusun semua rangkaian tersebut bersama dengan tim yang terlibat, sebab Artaud tidak membedakan antara dualitas pengarang dan sutradara dan mengusung ide penciptaan tunggal (Artaud, 2009).

Penciptaan tunggal yang dimaksud, antara sutradara dan pengarang lakon adalah sama dan mempunyai tugas penting untuk menuntaskan semua gagasan tersebut di dalam proses penggarapan, sehingga teknis teatrikalnya akan melalui satu sudut pandang. Pada tahapan ini, penciptaan karya *Ba A Ka Ba A* membuat semacam lakon pendek untuk mengintegralitaskan ide, pencarian bentuk, motivasi tokoh, dan plotting adegan. Kemudian dalam proses terlibat secara langsung dalam menyutradari dan mengambil salah satu posisi tokoh demi mencapai presentasi lakon.

#### e. **Mimpi dan Peristiwa**

*Ba A Ka Ba A* merupakan sebuah perumpamaan tentang realitas kabar dan permasalahan miskomunikasi dalam masyarakat. Hal ini menjadi fenomena utama dalam proses penggarapan karya, melihat kemungkinan situasi yang hadir di panggung memiliki uraian yang tidak realistik. Realitas di

atas panggung secara bentuk sangatlah berbeda dengan realitas di luarnya (pertunjukan). Mimpi dan realitas dibangun bersamaan di atas panggung sebab hal itu meruang dalam satu momentum yakni pertunjukan teater. Pertunjukan itu sendiri adalah model dari mimpi yang menyampaikan amanat-amanat yang terkandung di dalamnya, sedangkan mediasi yang tergambar lewat pertunjukan dan disaksikan oleh penonton adalah peristiwa pokok secara konseptual.

Selama pertunjukan berlangsung, antara penonton dan pertunjukan terjadi semacam kontak alam bawah sadar. Kontak yang terjadi bukanlah bentuk usaha menterjemah, namun lebih kepada sebuah investigasi yang mendalam tentang mimpi dan khayalan (Barber, 2006).

Penelusuran alam bawah sadar tersebut tidaklah terjadi secara spontan, tetapi juga didukung oleh perlakuan teknis secara berkala terhadap pertunjukan. Tahapan ini berbicara tentang penyatuan secara permanen antara konsep dan bentuk pertunjukan. Sehingga pusat perhatian terhadap tema terealisasi dengan baik dan dapat berbaur dengan penonton. Hal teknis dan eksternal yang berkaitan dengan proses menuju pertunjukan disiasati dengan bijak, dan kemudian dipadukan dengan elemen-elemen teknis pemanggungan seperti; lighting, dekorasi-artistik, videografi, dan sound.

## 1. Pendekatan

Karya *Ba A Ka Ba A* mengedepankan usaha untuk mencapai gaya teater kejam Artaud. Dalam konsep teater kejamnya, Artaud mengusulkan sebuah penciptaan teater yang berkaitan dengan alam bawah sadar manusia. Kekuatan alam bawah sadar tersebut bertujuan untuk menciptakan sebuah dimensi yang mempunyai ikatan tidak langsung antara teater dan realitas. Berkaitan dengan alam bawah sadar, teater kejam mendorong pengkarya untuk lebih kreatif dalam mencipta, serta memberdayakan imajinasi sebagai bahan dasar penciptaan.

Panggung penuh dengan gambaran-gambaran aneh seputar kehidupan, dengan bentuk berbeda serta laku yang penuh peristiwa gestural artistik. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan suatu perbedaan khusus antara pertunjukan teater dengan kehidupan sehari-hari. Keduanya dapat mempengaruhi satu sama lain dan saling memecahkan masalah di antara keduanya. Untuk membantu pengkarya menemukan formulasi yang tepat dalam konsep teater kejam Artaud, Karya *Ba A Ka Ba A* kemudian menggunakan pendekatan seni pertunjukan tradisional Minangkabau *Dabuik*.



QR Code Dabuih Minang

Pada hakekatnya pertunjukan *dabuih* mengandung unsur religi dan seni, keduanya saling terkait dan melengkapi (Munaf, 2007). *Dabuih* merupakan sebuah kesenian tradisional yang lekat dengan masyarakat Minangkabau. Kesenian *dabuih* biasanya bermain dengan cara menusukkan atau menyayatkan benda tajam ke sebagian area tubuh. Cara itu menunjukkan totalitas dan konsentrasi yang tinggi, sama halnya dalam sudut pandang spiritual yang membuat hubungan antara manusia dan Sang Pencipta. Bentuk kekerasan dan teror yang ditampilkan kesenian *dabuih* memiliki kemiripan secara konseptual—meskipun aksi ekstrem penggunaan benda tajam tidak digunakan—namun totalitas dan konsentrasi yang terdapat dalam kesenian *dabuih* menjadi bagian khusus untuk melengkapi idiom ritus pada teater kejam Artaud.

### **Metode Penciptaan**

Metode penciptaan adalah sistem kerja penciptaan yang menggunakan langkah-langkah tertentu dalam proses perwujudan karya. Keuzenkanp (Keuzenkamp, 2000)

menambahkan bahwa metode adalah prosedur-prosedur yang didasari oleh keteraturan berfikir logis yang digunakan dalam suatu disiplin tertentu. Penciptaan karya *Ba A Ka Ba A* menggunakan dua metode penciptaan, yakni metode penyutradaraan dan metode pelatihan aktor. Dua metode tersebut bermaksud untuk memaksimalkan proses perwujudan karya.

### **1. Metode Penyutradaraan**

#### **a. Pengumpulan Data Riset**

Karya *Ba A Ka Ba A* dibangun berdasarkan pengolahan data riset yang kemudian dijadikan objek material penciptaan. Data tersebut didapatkan berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber. Bentuk wawancara yang dilakukan berupa diskusi interaktif.. Diskusi tersebut membahas satu tema besar yaitu tentang miskomunikasi interpersonal.

Analisa pengalaman narasumber mengenai fenomena miskomunikasi interpersonal dijadikan sumber gagasan penciptaan, yang kemudian disusun berdasarkan dampak yang ditimbulkan. Setelah proses analisis data tersebut dipastikan, hal yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan sinkronisasi data dengan formulasi teater kejam Artaud. Sehingga ditemukan bentuk rangkaian peristiwa yang digarap menjadi plot dramatik adegan.

#### **b. Focus Group Discussion**

*Focus Group Discussion* adalah suatu bentuk diskusi kelompok yang terfokus pada satu tema, dengan tujuan untuk mengupas

sebuah masalah dengan suasana informal. Spesifikasi data yang telah didapatkan dari wawancara narasumber dilanjutkan dengan mendiskusikan kembali bersama tim produksi yang terlibat, terkhusus untuk para aktor. Hal ini dimaksud untuk membentuk semacam konstruksi pikiran bersama tentang tema miskomunikasi interpersonal.



**Gambar 1.** *Focus Group Discussion* (FGD) FGD dengan aktor dalam proses penciptaan karya *Ba A Ka Ba A* (Dokumentasi: Aulia, 2020)

Diskusi ini bertujuan membentuk satu persepsi tentang komunikasi interpersonal itu sendiri, dan menjadi motivasi laku yang dimainkan aktor. Sutradara dan aktor bergerak pada satu sudut pandang kreatif dalam menciptakan ide dramatisnya masing-masing. Dengan diskusi tersebut proses perwujudan karya tergiring pada satu tujuan tematik. Selain mendiskusikan tentang masalah miskomunikasi interpersonal, forum juga mendiskusikan dan membahas secara mendalam tentang konsep teater kejam Artaud, sehingga proses kekaryaannya semakin produktif.

#### **c. Pencarian dan Pengulangan**

Gaya teater kejam Artaud menawarkan sejumlah eksplorasi yang berkaitan dengan mimpi dan alam bawah sadar. Berdasarkan hasil riset, transformasi gagasan, langkah selanjutnya

adalah melakukan pencarian bentuk gestural yang berkaitan dengan tema. Pencarian tersebut membutuhkan waktu yang cukup, demi mencapai prinsip dasar gaya teater kejam yang ideal.



**Gambar 2.** Pencarian Bentuk Pencarian bentuk dalam proses *Ba A Ka Ba A* (Dokumentasi: Aulia, 2020)

Pola *grouping*, kesadaran gerak, interaksi antar tokoh, penguasaan bentuk konstruktif, dilatihkan terpisah dan kemudian diulang terus menerus dalam beberapa kali latihan. Sehingga aktor terbiasa dan melebur dengan teknik yang digunakan.

#### **d. Membangun Peristiwa**

Membangun peristiwa adalah suatu upaya merealisasikan segala bentuk pencarian ke dalam suasana tertentu, masuk ke dalam adegan, dan mematangkan gerak yang digunakan. Peristiwa yang dibangun berdasarkan tema miskomunikasi interpersonal. Beberapa dampak miskomunikasi interpersonal yang disesuaikan dengan adegan diwujudkan berupa fragment peristiwa. Peristiwa tersebut kemudian dibagi dalam empat adegan yang menceritakan dampak-dampak yang terkait dengan miskomunikasi interpersonal.



**Gambar 3.** Proses Latihan membangun peristiwa (Dokumentasi: Aulia, 2020)

**e. Menentukan *Blocking***

Pada tahapan ini pengkarya menentukan pergerakan dan mengarahkan posisi pemain dalam setiap adegan. Pola *Grouping* pemain diarahkan berdasarkan motivasi adegan. Setelah itu pengkarya menentukan detailisasi posisi dan garis pergerakan kelompok. Selain menentukan arah pergerakan, pengkarya juga memberikan ruang kreatifitas aktor untuk menentukan arah pergerakannya, hal itu sesuai dengan intuisinya sebagai aktor yang memiliki peran. Perpindahan aktor tersebut bermaksud untuk menjaga ruang pentas dan komposisi pemanggungan tetap seimbang.



**Gambar 4.** Proses menentukan *blocking* (Dokumentasi: Aulia, 2020)

**f. *Finishing***

Tahapan terakhir dalam menggarap karya *Ba A Ka Ba A* adalah dengan menyatukan setiap elemen pertunjukan ke dalam garapan. Setelah mendapatkan detailisasi bloking

permainan, pengkarya mulai mengkombinasikan elemen artistik ke dalam garapan. Sehingga perwujudan karya semakin jelas dengan penggunaan properti sekaligus kostum. Tahapan *finishing* juga memperhatikan transisi adegan dan memperhitungkan segala kemungkinan teknis.

**2. Metode Pelatihan Aktor**

**a. Pemanasan**

Sebelum melakukan latihan, setiap aktor harus mempersiapkan tubuhnya dengan melakukan pemanasan. Pemanasan berguna untuk memanaskan otot-otot kecil dan membuat aktor terhindar dari resiko cedera. Pemanasan diiringi pernafasan memaksimalkan kondisi tubuh sebelum latihan. Tahapan ini dapat dilakukan dengan berlari kecil dan meregangkan beberapa bagian sendi.



**Gambar 5.** Pemanasan tubuh sebelum latihan (Dokumentasi: Aulia, 2020)

**b. Kelenturan**

Kelenturan merupakan komponen vital kebugaran tubuh. Latihan kelenturan berfungsi untuk membantu aktor agar rileks dalam bermain. Bentuk latihan kelenturan dapat dilakukan dengan menggerakkan bagian sendi secara statis, kemudian dapat dilanjutkan

menggerakannya secara dinamis. Bagian yang paling sulit dalam latihan kelenturan adalah melatih bagian pinggang dan pangkal paha. Kesulitan tersebut dapat diatasi dengan melatih secara perlahan dengan tempo yang lambat, dengan cara itu aktor dapat merasakan bagian tubuh tertentu seperti ditarik, dan hal itu membuat sejumlah kemajuan dalam latihan kelenturan.



**Gambar 6.** Latihan *Flexibility*  
Latihan *flexibility* terpisah dari latihan adegan  
(Dokumentasi: Aulia, 2020)

### c. Kekuatan dan Ketahanan

Seorang aktor teater dengan dominasi bermain tubuh membutuhkan kekuatan fisik yang baik. Sebab hal yang ia lakukan adalah bergerak dalam rangkaian adegan pertunjukan. Selain kekuatan untuk bermain dengan aksi fisik, aktor juga membutuhkan ketahanan fisik untuk bermain dalam durasi permainan. Latihan kekuatan dan ketahanan dalam hal ini berupa program *calisthenics*.



**Gambar 7.** Latihan *Squad*  
Latihan *squad* sebagai latihan ketahanan dan keseimbangan  
(Dokumentasi: Aulia, 2020)

*Calisthenics* adalah sebuah bentuk latihan yang menggunakan berat badan sendiri untuk melatih otot. Peningkatan masa otot menentukan kemaksimalan permainan gestikulasi. Bentuk latihan yang digunakan berupa *push-up*, *squad*, dan *hand stand*. Sebelum masuk pada latihan dramatis, aktor menggunakan bentuk latihan ini dengan hitungan repetisi tertentu dan terus ditingkatkan setiap latihan.

### d. *Primal Movement*

*Primal movement* adalah jenis latihan yang berkembang dari gerak meniru alam. Gerakan tersebut meliputi bentuk-bentuk gerakan hewan, pergerakan tumbuhan ditiup angin, aliran air, dan gerakan awan. *Primal movement* berisi tentang materi ketubuhan dengan mereasepsi alam sebagai dasar gerak. Selain bentuk gerakan yang natural, *primal movement* memaksimalkan koordinasi otot melakukan eksplorasi gestikulatif. mimesis sekarang menunjukkan kapasitas dari simulacra memiliki efek nyata; tidak lagi penjaga perbatasan ideal, mimesis disusun kembali sebagai gerakan afek

yang menular, yang melanda rumah terlepas dari kemauan penonton (Shaw, 2016).



**Gambar 8.** Presentasi gerak *primal movement* (Dokumentasi: Aulia, 2020)

#### e. **Konsentrasi**

Terkait dengan bentuk surealis dari gaya teater kejam Artaud, latihan konsentrasi membawa aktor pada kesadaran menuju alam bawah sadar. Alam bawah sadar yang penuh dengan simpanan pengalaman personal, kemudian diaktifkan untuk mengelola emosi yang digunakan saat bermain. Mengelola alam bawah sadar tersebut membantu aktor terhindar dari gangguan dari luar yang dapat memecahkan fokus aktor dalam bermain.

#### f. **Totalitas**

Gaya teater kejam Artaud membutuhkan aksi-aksi gestural yang menghasilkan teror kepada para penonton. Teror tersebut hadir melalui laku fisik dari sudut pandang keaktorannya. Pengulangan gerak yang membutuhkan teknik sulit diulang terus-menerus pada setiap sesi latihan. Totalitas dibentuk dari rasa percaya diri tinggi seorang aktor, sehingga permainan dapat berjalan tanpa harus memikirkan rasa takut atas kegagalan

aksi. Kepercayaan diri tersebut hadir jika teknik dan bentuk aksi telah dikuasai dengan baik.

## **Bentuk Karya *Ba A Ka Ba A* Struktur**

### **1. Tema**

Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide yang melandasi sebuah cerita. Tema membawa amanat yang digambarkan melalui karya seni atau tulisan. Kernodle dalam bukunya yang berjudul *Invitation To The Theatre* menjelaskan bahwa tema adalah wadah dari nilai moral yang menyikapi kehidupan secara kompleks untuk merubah arah kehidupan (Kernodle, 1978).

Karya *Ba A Ka Ba A* mengusung tema tentang fenomena miskomunikasi interpersonal dalam masyarakat. Kegagalan dalam berkabar atau melanjutkan informasi oleh satu personal ke personal lain menjadi masalah utama dalam pertunjukan *Ba A Ka Ba A*. Membagikan suatu informasi kepada pihak lain bukanlah hal yang mudah. Jika informasi yang dibagikan berbeda dengan peristiwa aslinya, maka resiko akan terjadi adalah perpecahan, saling mencurigai, dan tuding-menuding dalam masyarakat.

Tema mayor dalam karya *Ba A Ka Ba A* membicarakan tentang proses berkabar yang dilakukan secara interpersonal, artinya terdapat sebuah gambaran tentang peristiwa saling berbagi informasi yang dilakukan seseorang kepada orang lain. Kabar tersebut kemudian diteruskan lagi kepada pihak lainnya yang tidak terlibat secara langsung dengan kejadian. Hal

itulah yang pada akhirnya membuat kabar semakin berkembang dan menjadi tidak kronologis lagi, semua itu disebabkan oleh ketidaktelitian dalam menyampaikan sebuah kabar.

Tema minor dalam karya *Ba A Ka Ba A* menceritakan tentang miskomunikasi yang mempengaruhi psikologis seseorang dan masyarakat banyak. Dampak miskomunikasi yang terdapat dalam karya *Ba A Ka Ba A* membuat sejumlah bentuk emosional yang berbeda terhadap tokoh-tokoh dalam garapan. Terdapat bentuk emosi sedih, marah, bahagia, tergantung dampak seperti apa yang didapatkan pelaku. Selain itu dalam tema minor juga menjelaskan tentang kebiasaan manusia berkomunikasi.

## 2. Alur (Plot)

Plot merupakan rencana pengadeganan secara keseluruhan. Awal cerita sampai kepada penyelesaian dibangun atas satu garis penghubung yang disebut alur. Pada karya *Ba A Ka Ba A* pengkarya merencanakan sebuah wujud pertunjukan yang memiliki suasana mencekam dengan alur yang anti-plot (tidak beraturan). Hal ini dapat diaplikasikan melalui rancangan-rancangan suram melalui pengolahan mimpi dan alam bawah sadar sebagai nilai untuk membangun pertunjukan. Peristiwa tentang kabar dibawakan dengan mode yang tidak realistis, atau berbeda dengan keadaan yang sebenarnya terjadi di masyarakat

### a. Adegan I

Adegan pertama dimulai dengan menyajikan keheningan. Irama pernafasan sekelompok aktor perlahan menjadi gema suara. Gambaran dari peristiwa tersebut merupakan analogi dari kehadiran manusia.



**Gambar 9.** Pola *Grouping* Adegan I  
(Dokumentasi: Aulia, 2020)

Manusia secara konsep sosial adalah makhluk yang berhubungan secara timbal balik, dijelaskan dengan pola berkelompok aktor yang bergerak membentuk struksur sosial, bergerak ke arah yang sama. Dalam kebersamaan tersebut, aktor saling digambarkan saling berbagi informasi, berbagi peristiwa, kontradiktif, kemudian berakhir dengan bersama kembali. Hal ini mengibaratkan bahwa manusia tidak bisa terlepas dari manusia lain, bahkan untuk membuat sebuah pertentangan manusia tidak bisa bekerja sendiri.

### b. Adegan II

Adegan kedua dimulai dengan masuknya Tokoh Metaforis I. Tidak lama kemudian masuk konstruksi manusia pada arah yang berlawanan. Watak yang kuat Tokoh Metaforis I kemudian dihancurkan oleh Kepala TV dan Kepala *Gadget*, dengan cara memaksa Tokoh Metaforis I untuk *addictif* terhadap

media informasi, sehingga Tokoh Metaforis I menjadi lemah secara mental.



**Gambar 10.** Konstruksi Manusia  
(Dokumentasi: Aulia)

### c. Adegan III

Adegan ketiga adalah proses berubahnya konstruksi manusia menjadi masyarakat yang sinis. Sinis dalam artian, masyarakat tersebut melihat sisi buruk dari Tokoh Metaforis I tanpa melihat kekurangan mereka sendiri. Kemudian kelompok masyarakat tersebut bertransformasi menjadi oknum yang sewenang-wenang, digambarkan dengan aksi main hakim sendiri dengan cara mendiskriminasi serta mengucilkan Tokoh Metaforis I. Hal tersebut tergambar melalui laku masyarakat tersebut yang menjadikan properti sebagai senjata untuk mengungkapkan rasa sentimentil mereka.

### d. Adegan IV

Adegan keempat menampilkan suatu sosok yang dikelilingi oleh sekelompok karakter metaforis. Sosok tersebut merupakan Tokoh Metaforis II yang dalam keadaan kosong, tampak seperti kehilangan motivasi. Sikap pasif dari Tokoh Metaforis II disebabkan oleh bisikan-bisikan riuh dari karakter kelompok di sekitarnya. Perubahan emosi Tokoh Metaforis II kian berubah, ditandai dengan aksi *gestikulatif*. Setelah ia kembali pasif kelompok metaforis

kembali membisikkan sesuatu padanya, keadaan mentalnya semakin kacau hingga Tokoh Metaforis II kembali pasif. Terakhir sikap pasif Tokoh Metaforis II dibalas dengan aksi kekerasan dengan menghantamkan properti ke tubuh Tokoh Metaforis II secara terus-menerus.

### 3. Karakter

Karakter dalam sebuah pertunjukan teater juga sering disebut sebagai tokoh. Karakter menjelaskan tentang berbagai nilai-nilai yang khas dari kepribadian seseorang. Tidak jauh berbeda dari pengertian karakter, tokoh merupakan personal yang mengalami peristiwa di dalam sebuah cerita. Dalam sebuah pertunjukan teater tokoh memiliki watak tertentu yang membedakan dengan tokoh lainnya. Namun yang membedakan antara tokoh dan karakter adalah jenis penempatannya dalam diri seorang aktor. Tokoh yang dimainkan seorang aktor tentunya memiliki semacam karakter dalam dirinya.

Sebuah peristiwa dibangun oleh pertemuan yang terjadi antar tokoh. Dalam karya *Ba A Ka Ba A* tidak semua peristiwa dijalani oleh tokoh tertentu, sebab tokoh adalah seseorang yang sangat jelas memperlihatkan kualitas dirinya dalam pertunjukan teater. Sedangkan karya *Ba A Ka Ba A* yang menggunakan gaya teater kejam Artaud lebih banyak memperlihatkan permainan tubuh yang kadang artifisial. Maka dari itu, beberapa pengadeganan tidak menjelaskan tentang perjalanan peristiwa tokoh tertentu, juga memperlihatkan laku karakteristik yang

menjelaskan perannya secara gestikulatif, desain-desain tubuh dan ekspresi menjelaskan berbagai bentuk emosi dalam adegan yang dimainkan.

**a. Kepala TV**

Kepala TV adalah seorang tokoh yang mempunyai peran sebagai penyebar kabar dalam pertunjukan *Ba A Ka Ba A*. Disebut sebagai seorang tokoh karena penggambarannya dalam pertunjukan cukup jelas, mewakili suatu tujuan tertentu dan dapat teridentifikasi melalui perannya dalam adegan. Meskipun secara bentuk Kepala TV terlihat tidak realistis—menggunakan topeng berbentuk TV—namun posisinya dalam pertunjukan mengungkapkan tujuan tertentu.

Tokoh kepala TV hadir bersama konstruksi masusia. Kepala TV duduk di atas konstruksi manusia yang menggambarkan sebuah singgasana kekuasaan media yang berjalan. Kepala TV duduk tenang dengan membawa sebuah *megaphone*. Peran kepala TV tidak begitu mendominasi dalam pertunjukan, ia masuk pada adegan ke dua. Usianya tidak teridentifikasi karena Kepala TV tidak memerankan tokoh personal, melainkan tokoh simbolis.



**Gambar 11.** Rancangan Karakter Kepala TV  
(Sketsa: Ahmad Ridwan, 2020)

Tujuannya pada adegan menyimbolkan kuasa media yang dapat menyebarkan informasi pada khalayak ramai. TV yang terletak di kepala mengibaratkan sebuah media elektronik yang mengendalikan pikiran manusia. TV sebagai media elektronik memiliki berbagai program yang dapat ditonton setiap saat, dengan konten yang beragam. Kepala TV mewakili sifat-sifat manusia yang suka menyampaikan kabar, menebar isu berdasarkan informasi program-program dan berita acara. Keberadaannya yang digambarkan duduk di atas konstruksi manusia juga menyimbolkan kedudukan investasi dalam siaran televisi menentukan siaran yang ditayangkan. Setiap tayangan berdasarkan investasi tinggi ditentukan dari *voting* terbanyak tentang siaran, dan kebanyakan siaran lebih tertuju pada acara-acara non-komprehensif. Sebab masyarakat sudah terlena dengan siaran atau program

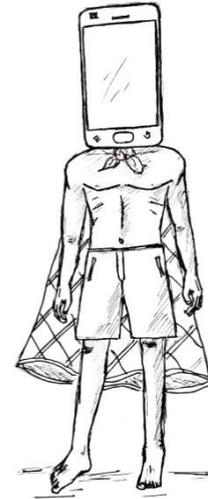
populer yang melibatkan *trend* dalam masyarakat.

### b. Kepala *Gadget*

Pada adegan dua, terdapat tokoh yang terlibat satu adegan dengan Kepala TV. Tokoh tersebut dinamai Kepala *Gadget*. Kepala *Gadget* juga memiliki peran yang hampir sama dengan Kepala TV. Identifikasi fisik Kepala *Gadget* digambarkan dengan seseorang yang memakai topeng *gadget* di kepala. Sedangkan identifikasi usia tidak terdeteksi sebab perannya dalam adegan merupakan tokoh simbolis, dengan jenis penokohan yang non-realis.

Tokoh kepala *Gadget* berjalan di depan konstruksi manusia. Posisinya berada di level bawah, terlihat berjalan memimpin konstruksi manusia yang membawa Kepala TV. Perannya tidak mendominasi dalam pertunjukan, namun memiliki tugas penting sebagai objek penghasil informasi masal. Hampir setiap manusia memiliki *gadget*, hal itu seakan menandakan bahwa manusia sedang menggenggam dunia di tangan mereka masing-masing. *Gadget* beroperasi sebagai alat pintar yang dapat mengakses apa saja sesuai keinginan pengguna. *Gadget* atau telepon pintar memiliki fungsi umum sebagai media berkomunikasi. Kebanyakan manusia tidak bisa terlepas dari *gadget* karena manfaat yang diberikannya sangat banyak. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang membuat nyaman penggunaannya, membuat banyak hal-hal praktis, *gadget* semakin membuat penggunaannya lebih sering berinteraksi dengan alat tersebut dibandingkan

manusia. Kepala *gadget* menjadi tokoh yang mewakili fungsi dari *gadget* itu sendiri. Perannya dalam adegan menjadi simbol dari *gadget* sebagai media penghasil informasi.



**Gambar 12.** Rancangan Karakter Kepala *Gadget*  
(Sketsa: Ahmad Ridwan, 2020)

### c. Karakter Metaforis (kelompok)

Karakter metaforis kelompok adalah gabungan dari karakter dengan watak yang hampir sama, diperankan oleh delapan aktor. Kelompok aktor ini masuk pada setiap adegan pementasan. Setiap karakter hampir memiliki wujud ketubuhan yang sama, dibedakan melalui fisik personal aktor itu sendiri. kelompok tersebut juga sering melakukan gerak yang serupa, kecuali pada bagian dua, dua orang aktor dalam kelompok mengambil peran lain sebagai Kepala TV dan Kepala *Gadget*.

Pada adegan pertama, karakter metaforis kelompok berperan sebagai kumpulan masyarakat yang lahir berdasarkan pola kebiasaan masyarakat pada umumnya. Kemudian mereka mulai bergerak *gruping* mengibaratkan masyarakat yang terpola atas

dasar manusia sosial. Pergerakan kelompok mulai terpecah sesuai aktivitas yang mereka jalani. Perlahan mulai muncul kebiasaan manusia sebagai makhluk komunikatif. Setiap aktor mulai menyebarkan informasi, dari satu personal ke personal lain. Kebiasaan berbagi informasi tersebut kemudian dilanjutkan secara interpersonal. Akan tetapi terjadi beberapa kegagalan informasi atau terjadinya miskomunikasi interpersonal, sehingga kelompok tersebut berdebat dan pada akhirnya terjadilah perkelahian. Pada adegan satu ini, karakter kelompok digambarkan memiliki sifat yang labil. Hal itu terlihat pada akhir adegan satu, dimana karakter kelompok kembali *grouping* seperti semula, karena mereka kembali mengikuti kembali kebiasaan mengikuti hal yang baru.

Pada adegan kedua, enam dari delapan orang aktor digambarkan menjadi konstruksi manusia yang membawa tokoh Kepala TV di atas mereka, dan mengikuti dari belakang arah perjalanan Kepala *Gadget*. Pada adegan ini konstruksi manusia tersebut diibaratkan sebagai budak media sekaligus menjadi manusia yang kecanduan *gadget*, dilihat dari cara mereka mengikuti arah pergerakan Kepala *Gadget*. Selanjutnya konstruksi manusia berubah peran sebagai kelompok masyarakat. Kembalinya ke peran masyarakat tersebut terjadi seiring masuknya karakter baru, kemudian adegan beralih menjadi adegan tiga. Pada akhir adegan kelompok tersebut berlaku, seakan mereka menjadi seorang hakim di masyarakat.

Hal ini dapat dilihat dari peran mereka yang mengucilkan Karakter Metaforis I, sebab karakter Metaforis I dianggap tidak suka bersosial karena pengaruh ucapan media. Padahal tanpa mereka sadari, mereka telah diadu domba oleh media yang telah menyebarkan informasi. Kelompok tersebut juga mudah terpengaruh oleh media, sehingga mereka seakan-akan lebih benar daripada yang lain.

Pada adegan keempat kelompok metaforis kelompok kembali diperankan oleh delapan orang aktor. Pada adegan ini kelompok tersebut berperan menjadi masyarakat yang sudah tidak terkendali menyebarkan informasi secara bebas. Sehingga karakter Metaforis II menjadi tertekan mental dan mulai mengalami krisis kepercayaan. Namun hal yang serupa dengan adegan ketiga terjadi, kelompok tersebut kembali berperan menjadi main hakim sendiri, dengan tujuan mengadili orang yang mereka anggap berbeda dari mereka, padahal korban tersebut juga merupakan seseorang yang terkena dampak negatif dari miskomunikasi.

#### **d. Tokoh Metaforis I**

Tokoh Metaforis I merupakan tokoh yang berperan sebagai gambaran lain dari sifat manusia kritis. Secara *casting*, aktor yang memerankan Tokoh Metaforis I memiliki fisik yang ideal, tampak kuat secara jasmani, dengan tampilan yang proposional tersebut Tokoh Metaforis I memiliki kepribadian yang kuat dan tidak gampang goyah. Berperawakan optimis dengan menampilkan kualitas diri yang tegar dan terus maju.

Disebut sebagai metaforis, sebab laku yang dimainkan tokoh ini bersifat non-konvensional. Teknik berkomunikasi tokoh menggunakan media gestur tubuh. Gambaran dari sifat dan watak ditampilkan melalui gerakan dan ekspresi. Setiap gerakan memberi penanda tentang ciri kepribadiannya. Jenis gerakan yang digunakan Tokoh Metaforis I adalah perpaduan dari teknik stakato dan mengalir, bentuk gerakan statis, hal ini didukung dengan ekspresi yang kuat untuk menambah kesan optimis dalam dirinya.

Pada akhir adegan tiga, terjadi perubahan dari kepribadian Tokoh Metaforis I. Setelah mengkonsumsi banyak informasi yang disebarkan oleh Kepala TV dan Kepala *Gadget*, sikap optimismenya menjadi rusak, kemudian ia terlihat gusar dan terlihat maniak terhadap informasi media. Kondisi tersebut membuatnya dikucilkan dari masyarakat, dimainkan dengan gestur gelisah serta ketakutan.

#### e. Tokoh Metaforis II

Tokoh Metaforis II masuk pada adegan keempat yang merupakan adegan terakhir. Tokoh Metaforis II menggambarkan tentang kepribadian manusia yang mudah dihasut dan dipengaruhi. Tokoh Metaforis II memiliki karakter labil, wakil dari sebagian masyarakat yang gampang percaya akan sesuatu, mudah percaya terhadap sebuah informasi tanpa memilahnya terlebih dahulu.

Pada adegan empat Tokoh Metaforis II masuk dengan gerakan statis. Kelompok masyarakat masuk melingkari Tokoh Metaforis

II, kemudian mereka membisikan sesuatu kepada tokoh Metaforis II, sehingga tokoh ini mengalami kejang karena serapan informasi yang merusak pikirannya. Pada akhir peristiwa, Tokoh Metaforis II diadili oleh masyarakat sebab dia dianggap berbeda. Padahal yang merusak pikirannya—dalam hal ini ditampilkan dengan aksi gestural—adalah hasil ciptaan masyarakat itu sendiri.

#### 4. Spasial dan Temporal

Pertunjukan drama konvensional memiliki kecenderungan menentukan latar tempat dan waktu yang jelas. Berbeda dengan pertunjukan bergaya teater kejam Artaud, latar waktu dan tempat kejadian tidak ditentukan dengan realitas di luar panggung. Rancangan surealisme lebih menekankan kehadiran dimensi imajinatif dan gambaran ruang semu yang menunjukkan kehadiran mimpi-mimpi ke atas panggung pertunjukan.

Spasial dalam karya *Ba A Ka Ba A* merupakan gambaran tempat terjadinya peristiwa dan laku dramatis pertunjukan dalam proses perjalanan waktu. Aktor menjadi cerminan fiksional dari realitas. Miskomunikasi interpersonal terlihat begitu gestikulatif dan terjadi dalam ruang imajiner. Sedangkan temporal dalam hal ini menunjukkan keterikaitan antar adegan dengan dengan ilusi pemanggungan, mengikat setiap aktor dengan suasana dan menghantarkannya melalui konteks emosional.

## **Tekstur**

### **1. Dialog**

Dialog merupakan adegan percakapan antar tokoh. Kisah yang disampaikan dalam dialog memuat semacam konflik dan peristiwa yang mempengaruhi emosi tokoh. Dialog sangat berpengaruh menentukan kualitas komunikasi dalam pertunjukan teater. Dalam dialog juga terkandung sebuah bahasa di dalamnya. Bahasa panggung yang digunakan dalam proses *Ba A Ka Ba A* adalah bahasa improvisasi yang hadir melalui tubuh dan puisi. Gestur yang hadir dalam pertunjukan merupakan bentuk lain yang tidak deskriptif dari bahasa yang sebenarnya. Tubuh dan ekspresi melahirkan arti pada kata-kata yang dimiliki dalam mimpi-mimpi. Jenis vokal yang digunakan sebagai media penyampai kata distilisasi demi mewujudkan bentuk kesuraman dan kehancuran.

Pada bagian adegan pertama, antar aktor saling berdialog menggunakan tubuh mereka masing-masing. Percakapan yang dilakukan aktor seperti percakapan bisu. Permasalahan dan konflik dibangun atas dasar ekspresi dan emosi yang mencukupi, tanpa ada kata-kata di dalamnya. Pada bagian kedua terdapat bahasa verbal yang diucapkan oleh Kepala TV dan Kepala *Gadget*. Verbalitas tersebut tidak disampaikan naratif, namun distilisasi dengan intonasi yang berbeda dengan intonasi keseharian. Komunikasi yang dilakukan berbentuk komunikasi satu arah, lemparan bahasa verbal dijawab dengan laku tubuh. Pada

bagian terakhir komunikasi antar tokoh kembali dimainkan secara gestural, kemudian ditambah dengan sedikit potongan kata yang puitik.

## **PENUTUP**

Penciptaan Karya *Ba A Ka Ba A* merupakan sebuah proses eksperimental yang didukung oleh teknik dan subjek-subjek teater kejam Artaud. Teknik dan subjek-subjek tersebut adalah konklusi dari perjalanan kreatif-dramatis dan kumpulan esai Antonin Artaud bersumber dari buku *The Theatre and Its Double*. Pengkarya memosisikan diri sebagai sutradara sekaligus aktor, demi memenuhi syarat surealisme dari gagasan teater kejam Artaud. Sebab Artaud sendiri secara konseptual menolak adanya dualitas antara pengarang dan sutradara, karena teater baginya adalah bentuk lain dari cerminan realitas pengkarya. Maka dari itu pengkarya melibatkan diri secara maksimal dalam proses perwujudan karya *Ba A Ka Ba A*.

Teater kejam Artaud memiliki kontekstualitas yang tinggi terhadap periode zaman apapun. Kekejaman bagi Artaud bukanlah sekedar bentuk fisik dari gambaran kenyataan yang kita lihat sehari-hari, tapi lebih kepada ruang filosofis dari keadaan riil manusia yang tidak pernah kita perhatikan selama ini. Artaud menganalogikan konsep teater kejamnya seperti manusia yang berkaca pada cermin cembung, realitas manusia bercermin akan tampak berbeda dengan wujud yang dipantulkan oleh cermin cembung. Itulah pantulan

kenyataan yang tidak pernah kita perhatikan, bahwa media cembung membuat diri kita tampak berbeda, padahal gambaran abstrak itu adalah sisi lain dari bentuk bayangan personal yang diwujudkan oleh cerminan kehidupan.

Sisi kekejaman lain dari konsep teater kejam Artaud adalah kewaspadaan manusia terhadap realitas. Kemungkinan terkecil yang tengah dihadapi manusia ternyata mempunyai dampak yang berbahaya bagi manusia itu sendiri, dan hal sepele itu terkadang membuat manusia lengah dan mengurangi tingkat kewaspadaannya. Manusia tidak sadar bahwa dibalik kemungkinan-kemungkinan kecil itu, dibaliknya terdapat bahaya besar jika manusia tidak mengantisipasinya dengan baik. Berdasarkan konsep teater kejam Artaud tersebut, pengkarya melihat sebuah potensi untuk menjadikan panggung atau pertunjukan teater sebagai perwujudan cermin cembung dari realitas yang sebenarnya.

Proses perwujudan karya *Ba A Ka Ba A* sendiri memiliki tema miskomunikasi interpersonal. Miskomunikasi interpersonal berasal dari fenomena kecil dalam masyarakat, namun jika miskomunikasi interpersonal ini diabaikan atau dibiarkan begitu saja, maka kita tidak sadar bahwa ada dampak serius dibalik fenomena ini. Pengkarya merumuskan gagasan miskomunikasi ini dengan mewawancarai beberapa tokoh masyarakat untuk mencari keterangan yang terkait.

Wawancara dalam bentuk diskusi ini juga diperkuat dengan sumber redaksional

maupun ilmiah yang membicarakan masalah miskomunikasi interpersonal. Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, pengkarya kemudian mengkonstruksi data tersebut bersama gagasan teater kejam Artaud untuk diwujudkan menjadi sebuah karya teater.

## KEPUSTAKAAN

Antliff, A. (2015). Poetic Tension, Aesthetic Cruelty: Paul Goodman, Antonin Artaud, and the Living Theatre. *Anarchist Developments in Cultural Studies*, 1 & 2, 3–30. <https://journals.uvic.ca/index.php/adcs/article/view/17179>

Artaud, A. (2009). Teater dan Kembarannya (terjemahan Max Arifin). In *Dewan Kesenian Jawa Timur* (1st ed.). Teater dan Kembarannya.

Barber, S. (2006). *Antonin Artaud-Ledakan dan Bom* (terjemahan Max Arifin) (1st ed.). Dewan Kesenian Jakarta.

Dardis, C. M., Kraft, K. M., & Gidycz, C. A. (2017). “Miscommunication” and Undergraduate Women’s Conceptualizations of Sexual Assault: A Qualitative Analysis. *Journal of Interpersonal Violence*, 36(1–2), 33–61. <https://doi.org/10.1177/0886260517726412>

Gusmail, S., & Nugra, P. D. (2021). Hoaks Sebagai Konsep Penciptaan Tari “Filter.” *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 23(1), 140–150.

Kelly, L., & Miller-Ott, A. E. (2018). Perceived

- Miscommunication in Friends' and Romantic Partners' Texted Conversations. *Southern Communication Journal*, 83(4), 267–280. <https://doi.org/10.1080/1041794X.2018.1488271>
- Keuzenkamp, H. A. (2000). *Probability, econometrics and truth: the methodology of econometrics* (1st ed.). Cambridge University Press. <https://www.amazon.com/Probability-Econometrics-Truth-Methodology/dp/0521553598>
- Munaf, Y. (2007). Makna Pertunjukan Dabuih Pada Masyarakat Lumbo Pesisir Selatan Sumatera Barat. *Imaji*, 5(1). <https://doi.org/10.21831/imaji.v13i2.6696>
- Saaduddin Saaduddin, S. N. (2017). Pertunjukan Teater Eksperimental Huhh Hahh Hihh: Sebuah Kolaborasi Teater Tari. *Ekspresi Seni*, 19(1), 39–57. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekse.v19i1.128>
- Shaw, J. K. (2016). Antonin Artaud: The Scum of the Soul. *Parallax*, 22(3), 376–380. <https://doi.org/10.1080/13534645.2016.1203472>
- Silalahi, R. R., & Sevilla, V. (2020). Rekonstruksi Makna Hoaks Di Tengah Arus Informasi Digital Rut Rismanta Silalahi; Vinta Sevilla. *Global Komunika*, 1(1), 8–17. <https://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/GlobalKomunika/article/view/1722>
- Supartono, T. (2016). Penciptaan Teater Tubuh. *Panggung: Jurnal Seni Budaya*, 26(2), 208–221. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v26i2.177>
- Utami, L. S. S. (2015). Teori-Teori Adaptasi Antar Budaya. *Jurnal Komunikasi*, 7(2), 180–197. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24912/jk.v7i2.17>
- Waridah, E. (2017). *Kamus Bahasa Indonesia*. Bemedia.
- Watie, E. D. S. (2011). Komunikasi dan Media Sosial (Communications and Social Media). *The Messenger*, 3(2), 69–74. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26623/themeessenger.v3i2.270>