

---

## **DRAMATIC ART OF SI DALUPA DATOK RIMBA ART STUDIES IN WEST ACEH**

**Susandro**

Hal | 44

Program Studi Seni Teater, Jurusan Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh  
ambosibrow@gmail.com

---

Received: 2023-02-16 ; Revised: 2023-06-15; Accepted: 2023-06-08

---

### ***Abstract***

*The traditional art of Si Dalupa produced by the Datok Rimba Art Studio can be categorized as theatrical art based on the form of the work and especially because of its supporting elements; scriptwriter, director, actor, and musician. Apart from that, the art is also worked out cinematically. This article aims to analyze the drama of Si Dalupa's art in cinematic form based on the ideas of George R. Kernodle called 'structure' and 'texture'. The structure consists of themes, plots, characterizations. Meanwhile, texture covers dialogue, atmosphere, and spectacle. This research approach is qualitative with literature study techniques, observation, in-depth interviews, and documentation. As a result, in terms of structure, Si Dalupa's art has the theme of the arrival of Islam to Aceh, the storyline is linear. Each character has a diverse physique, character, and social background. Whereas in terms of texture, each actor uses the Acehnese language, the atmosphere is built with serune and rapa'i musical instruments. Meanwhile, the spectacle is set in a forest and residential areas.*

**Keywords:** *Si Dalupa; Dramatic Elements; Cinematic*

## **DRAMATIKA KESENIAN *SI DALUPA* SANGGAR SENI DATOK RIMBA DI ACEH BARAT**

### **Abstrak**

Kesenian tradisional Si Dalupa produksi Sanggar Seni Datok Rimba dapat dikategorikan sebagai seni teater berdasarkan bentuk karya dan terutama karena unsur pendukungnya; penulis naskah, sutradara, aktor, dan pemusik. Selain itu, kesenian tersebut juga digarap secara sinematik. Artikel ini bertujuan menganalisis dramatika kesenian Si Dalupa dalam bentuk sinematik berlandaskan pada gagasan George R. Kernodle yang disebut 'struktur' dan 'tekstur'. Struktur terdiri dari tema, alur, penokohan. Sedangkan tekstur melingkupi dialog, suasana, dan spektakel. Pendekatan penelitian ini ialah kualitatif dengan teknik studi pustaka, observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasilnya, pada struktur, kesenian Si Dalupa bertemakan ikhwal masuknya Islam ke Aceh, alur ceritanya linear. Setiap tokoh memiliki fisik, watak, dan latar sosial yang beragam. Sedangkan pada tekstur, setiap pemeran menggunakan bahasa Aceh, suasana dibangun dengan alat musik serune dan rapa'i. Sedangkan spektakelnya berlatar hutan dan pemukiman warga.

**Kata Kunci:** Si Dalupa; Unsur Dramatik; Sinematik

## PENDAHULUAN

Kesenian tradisional yang dikategorikan sebagai seni pertunjukan (khususnya teater) berlandaskan pada cerita sebagai sumber garapan, musik pendukung suasana, tarian di dalam atau pada sela pergantian adegan, aspek pemanggungan lainnya seperti kostum, properti, dan lain sebagainya. Semisal, kesenian yang ada di Aceh khususnya, yang disebut dengan Mop-mop/Biola Aceh, PMTOH, dan Dalupa/Si Dalupa. Ketiga kesenian tradisional tersebut dapat digolongkan sebagai kesenian teater tradisional berdasarkan unsur-unsur yang membentuknya (Pramayoza, 2021). Unsur yang dimaksud ialah adanya tema atau ide/gagasan; adanya alur kisah, tokoh dan pastinya konflik atau permasalahan; adanya aktor. Unsur tersebut sekiranya cukup umum ditemui pada seni dramatik dan pada sebagian seni postdramatik di Indonesia dewasa ini (H. et al., 2022).

Khususnya dalam lingkup kesenian teater tradisional yang ada di Aceh, masih terbilang sedikit tercatat dalam literatur-literatur sebagai sebuah kajian keilmuan seni. Karena sudah cukup lama teater (modern) Indonesia didominasi oleh metode-metode dari Barat dalam upaya pencarian estetika seni teater modernnya (Saleh, 2020). Kesenian tradisional yang dimaksud ialah kesenian Si Dalupa dari Aceh Barat. Kesenian yang dibahas dalam artikel ini ialah Kesenian Si Dalupa produksi Sanggar Seni Datok Rimba (selanjutnya disingkat SDDR) di *Gampong* (Desa) Suak Trieng, Kecamatan Woyla. Sekiranya kesenian ini memiliki cukup banyak kemiripan dengan salah satu fenomena budaya di Sumatera Barat, yaitu tradisi arak-arakan *Si Muntu* (Saaduddin et al., 2023). Namun, belum ditemui perihal apa yang membuat satu sama lain berkaitan.

Kesenian Si Dalupa tidak bertujuan sama dengan sebagian seni atau budaya Nusantara lain yang penampilan/penyelenggaraannya dimaksudkan sebagai rasa syukur dsb, seperti ritual yang disebut *bakaua* di Sumatera Barat (Pramayoza, 2022). Namun, kesamaannya ialah keberadaan Si Dalupa juga mengalami pasang-surut, sebagaimana dialami pula oleh kesenian randai di Sumatera Barat (Pramayoza et al., 2022). Maka, butuh siasat agar kearifan lokal seni budaya tidak padam dilindas zaman, sebagaimana dilakukan oleh seniman Sumatera Barat, yakni dengan menggarap *ota lapau* (aktifitas bercengkrama kaum laki-laki dewasa Minang di warung kopi) menjadi seni dramatik alternatif selain randai dsb (H. et al., 2020). Sedangkan dewasa ini, format festival budaya pun menjadi siasat yang tidak kalah menarik untuk diikuti (Novaldi & Pramayoza, 2022). Selain itu, juga ditemui gaya dramatik baru yang disebut wayang sayur, pengembangan dari bentuk teater boneka tapi memanfaatkan aneka sayuran sebagai tokoh yang menggerakkan cerita (Saaduddin et al., 2022).

Kesenian Dalupa disebut juga Sidalupa, yang berarti kakak lupa adik, dan adik lupa kakak (Susandro et al., 2021). Cerita ini mengisahkan dua kakak beradik yang menghilangkan kerbau pusaka, di situlah konflik dimulai (Susandro, 2022). Namun dalam versi lainnya, Sidalupa berasal dari India, bernama Sidal dan Upa (Susandro & Taruan, 2021). Mereka melarikan diri dari hukuman mati karena suatu kesalahan, hingga sampailah di pesisir pantai barat Aceh lalu tiba di pedalaman hutan.

Meski kajian tentang kesenian Dalupa telah beberap kali dilakukan dengan berbagai pendekatan hingga mengemukakan hasil yang beragam, belum ditemukan satu kajian yang menyoroti unsur intrinsiknya. Maka dari itu, perihal demikianlah yang menjadi tujuan penelitian ini.

Pendedahan unsur intrinsik kesenian Dalupa ini merupakan bagian dari praktik dramaturgial. Menurut Harymawan (1993), dramaturgi adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari hukum dan konvensi drama. Sedangkan menurut Mary Luckhurst (dalam Pramayoza, 2013), pengertian dramaturgi berkaitan dengan:

“Struktur internal dari sebuah teks lakon yang berkaitan dengan susunan elemen-elemen formal lakon, meliputi plot, konstruksi narasi, karakter, kerangka waktu, dan aksi panggung...”

Berdasarkan pandangan di atas, maka penelitian ini menggunakan teori struktur dan tekstur yang digagas George R. Kernodle (dalam Yudiaryani, 2002). Menurutnya, suatu proses penciptaan teater dapat diuraikan menjadi dua tahapan, dimulai dari struktur hingga menjadi tekstur. Kernodle (dalam Dewojati, 2012) menyebut bahwa keenam unsur di atas merupakan nilai dramatik yang sesungguhnya merupakan ide dari Aristoteles yang dianggap cukup membantu dalam usaha menganalisis drama.

Pada dasarnya, gagasan Kernodle merupakan se bentuk tahapan (metode penciptaan) dalam proses garapan suatu karya teater. Adapun dalam praktiknya, metode penciptaan Kernodle kurang-lebih sebagai berikut: 1) pada bagian struktur, seyogianya dilalui secara runtut. Dimulai dari menetapkan tema hingga menjajaki alur cerita. Setelah atau bersamaan dengan penetapan alur, juga perlu menetapkan

tokoh sebagai penggerak peristiwa demi peristiwa, kemudian 2) pada bagian tekstur, dimulai dari bagaimana aktor memerankan tokoh yang dapat dilihat pada saat aktor berdialog atau bermonolog. Tahapan ini umumnya disebut *dramatik reading*. Seiring dengan itu, aktor pun dituntut untuk menghayati (*mood/suasana*) agar dialog yang dilakukan terkesan natural, tidak dibuat-buat, dan sebagaimana mestinya berdasarkan pemahaman atas persoalan yang ada dalam naskah drama. Barulah kemudian mewujudkan (jika diperlukan) perihal lain (di luar diri aktor) yang dapat mendukung pertunjukan, seperti *set property*, *hand property*, *lighting* (pencahayaan), musik dan sebagainya. Bagian itu disebut *spektakel*.

Metode penciptaan Kernodle di satu sisi dapat pula berfungsi sebagai pola yang bertujuan untuk mengetahui dan memahami suatu karya teater, sebagaimana telah dipraktikkan dalam kajian-kajian ilmiah (skripsi, tesis, disertasi) di hampir seluruh Prodi Seni Teater di Indonesia. Sederhananya, gagasan Kernodle menjadi semacam acuan atau pola untuk menganalisis serta memaparkan berbagai bentuk karya teater. Misalnya, pertanyaan yang berlandaskan pada gagasan Kernodle tersebut ialah “apakah unsur-unsur yang membangun bentuk pertunjukan teater berjudul *Dalupa* produksi SDDR?”. Pada tahap ini, buah pikir Kernodle tidak lagi difungsikan sebagai suatu metode penciptaan, namun telah digeser menjadi seperangkat “pisau bedah” untuk mengetahui unsur-unsur yang terkandung dalam suatu pertunjukan teater. Oleh sebab itu, rumusan pertanyaan dalam penelitian ini tidak diawali dengan pertanyaan ‘bagaimana’, tetapi ‘apa’. Apa temanya, apa alurnya, siapa tokohnya,

bahasa apa yang digunakan, suasana apa yang muncul (suka, duka, dsb), apa saja perihal (alat, material) yang digunakan sebagai pendukung perwujudan poin-poin di atas.

## METODE

Pendekatan penelitian ini ialah kualitatif. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2021) mengemukakan bahwa metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam praktiknya, (Rohidi, 2011) berpendapat bahwa metode dapat diartikan sebagai suatu cara untuk bergerak atau melakukan sesuatu secara sistematis dan tertata, keteraturan pemikiran dan tindakan, atau juga teknik dan susunan kerja dalam bidang atau lapangan tertentu. Seterusnya ia menegaskan bahwa metode merupakan teknik atau peralatan khusus untuk menjelajah, memperoleh dan menganalisis informasi, misalnya penentuan objek, observasi, penggambaran, pemetaan, fotografi, video, audio, wawancara, studi kasus, survei, model, dan sebagainya.

Berikut paparan bagaimana setiap metode bekerja dan terpaut satu sama lain: Studi pustaka. Tahap ini dilakukan guna menelusuri artikel terkait kesenian Dalupa yang dipublikasi dalam berbagai sumber, seperti buku, jurnal, buletin, serta di berbagai blog atau website dan sebagainya. Tujuan dari penelusuran ini ialah untuk mengetahui berbagai hasil yang telah dilakukan peneliti sebelumnya. Mengacu pada berbagai sumber yang didapat, cenderung menelaah dari sudut pandang yang berbeda.

Observasi. Tahap ini merupakan suatu aktifitas pengamatan secara langsung di

<https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Ekspres>  
DOI: <http://doi.org/10.26887/ekspresi.v25i1.3402>

P-ISSN: 1412-1662, E-ISSN: 2580-2208 |

This is an open access article under CC-BY- 4.0 license. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

lapangan, tetapi belum berhubungan langsung dengan objek yang diteliti atau seseorang yang terkait dengan objek tersebut. Peneliti cenderung mengandalkan indera penglihatan, pendengaran, bahkan penciumannya (bila diperlukan) sembari menganalisis bentuk atau informasi yang diterima.

Wawancara mendalam. Tahap ini terkait erat dengan studi pustaka yang telah dilakukan sebelumnya, karena pertanyaan yang diajukan saat wawancara dilandaskan pada hasil kerja studi kepustakaan. Teknik wawancara ini terbagi dua, wawancara terencana dan tidak terencana. Wawancara terencana ialah menyusun daftar pertanyaan yang akan diajukan jauh-jauh hari sebelumnya. Sedangkan wawancara tidak terencana dilakukan dengan membiarkan narasumber bercerita tanpa adanya interupsi dari peneliti. Kalaupun muncul pertanyaan di benak peneliti, pertanyaan tersebut hendaknya muncul secara spontan, semacam respon seketika terhadap narasumber yang sedang memberi keterangan.

Data pokok dalam penelitian ini ialah pertunjukan kesenian Dalupa produksi Sanggar Seni Datok Rimba yang telah terdokumentasi berupa audio-visual. Alasan utama yang menjadikan pentingnya rekaman video ialah guna mensiasati ingatan peneliti yang terbatas. Di samping itu, perlu menetapkan pertunjukan mana yang akan diteliti. Alasan dari penetapan pertunjukan tersebut ialah meski pertunjukan Dalupa selalu menceritakan tokoh atau kisah yang sama, bentuk pertunjukan Dalupa akan sangat memungkinkan berbeda setiap kali dipentaskan tergantung pada tempat di mana kesenian tersebut digelar, susunan tim produksi (terutama pemeran), dan

kebaruan konsep garapan. Oleh karena itu, dokumentasi pertunjukan berupa audio-visual sejauh ini sangat membantu dan dapat menyelesaikan masalah yang dikemukakan di atas.

Sedangkan data penunjang ialah foto. Foto yang dimaksud bukanlah gambar pertunjukan, melainkan sebagai bukti bahwa kerja lapangan; observasi dan wawancara benar-benar telah dilakukan atau dapat dipahami sebagai bukti kevalidan dan keautentikan data. Di samping itu, foto juga dapat menegaskan argumen-argumen tertentu.

Klasifikasi data dilakukan dengan menyusun data dalam kelompok-kelompok tertentu. Misalnya, sehimpun data yang berbentuk digital/file artikel, rekaman audio-video, serta rekaman wawancara yang hanya berupa audio, dikelompokkan dalam folder-folder terpisah. Begitu pula dengan data fisik berupa buku, jurnal, dan sebagainya dikelompokkan secara terpisah (jika diperlukan). Hal demikian bertujuan agar memudahkan peneliti mengakses guna menelaah, membandingkan informasi yang terdapat dalam suatu data dengan data yang lain.

Setelah data dikelompokkan, barulah dilakukan analisis data. Analisis dilakukan berdasarkan pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya. Secara sederhana, analisis bertujuan untuk mengonfirmasi asumsi yang dikemukakan. Singkatnya, alur proses penelitian dapat diandaikan sebagai berikut; dimulai dengan mengajukan pertanyaan, mengemukakan asumsi atau jawaban sementara dari pertanyaan yang diajukan berdasarkan data yang didapat pada tahap awal (studi kepustakaan), barulah kemudian mengonfirmasi benar tidaknya atau relevan tidaknya asumsi/jawaban yang diajukan. Tahap mengonfirmasi dilakukan berdasarkan

data yang didapat. Namun, mengonfirmasi bukanlah dimaksudkan sekadar mencocokkan data dengan asumsi atau jawaban sementara yang diajukan sebelumnya. Karena tidak tertutup kemungkinan setiap data yang didapat tidak saling terkait secara eksplisit, tapi dapat terhubung apabila memahami setiap data dalam tataran kontekstual. Apabila diamati keterkaitan setiap data secara kontekstual, maka barulah dapat dikatakan, proses analisis tengah/ telah dilakukan. Bersamaan dengan proses analisis, hasil analisis pun dipaparkan ke dalam bentuk tulisan (artikel ilmiah).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalupa ialah nama tokoh sekaligus nama kesenian yang menceritakan asal-usul Dalupa itu sendiri. Meskipun didapati kisah Dalupa dengan alur yang berbeda, sudah dapat dipastikan siapa tokoh utama penggerak ceritanya. Dalupa, sebagai salah satu seni pertunjukan tradisional, kemunculannya dapat direntangkan menjadi tiga tahap; dimulai dari cerita rakyat (folklor lisan) yang telah berlangsung turun-temurun, perwujudan tokoh, hingga perwujudan cerita. Pada tahap pertama hanya sebatas cerita rakyat, tahap kedua cenderung sebetuk tarian, dan pada tahap ketiga berkembang menjadi bentuk seni dramatik atau teater. Demikianlah perjalanan yang dilalui sekelompok penggiat seni Dalupa – Sanggar Seni Datok Rimba di Woyla, Aceh Barat.

Kesenian Dalupa yang dipertunjukkan oleh SSDR dapat diuraikan ke dalam dua bagian – sebagaimana diajukan oleh Kernodle – yakni struktur dan tekstur. Struktur melingkupi tiga bagian, di antaranya

tema, alur dan penokohan. Sedangkan tekstur melingkupi dialog, mood (suasana), dan spektakel (sesuatu yang dapat diindera oleh penonton).

Berbeda ketika difungsikan sebagai metode penciptaan, saat digunakan sebagai “pisau analisis” – gagasan Kernodle seyogianya dimulai dengan urutan yang berbeda. Tahap awal dimulai dengan menganalisis alur cerita, menganalisis tokoh (fisiologis, sosiologis, dan psikologis), menganalisis dialog, menganalisis suasana (berdasarkan psikologi atau kondisi batin tokoh dalam adegan), menganalisis spektakel, barulah kemudian menganalisis tema.



**Gambar 1.** Wawancara dengan pendiri kelompok Si Dalupa Sanggar Seni Datok Rimba di Desa Suak Trieng, Woyla, Aceh Barat (Sumber: Indra Setiawan, 2019)

Adapun struktur dan tekstur pertunjukan teater tradisional Dalupa produksi SSDR ialah sebagai berikut:

#### a. Alur

Menurut Waluyo (dalam Samodro & Sarwanto, 2019) alur dapat dikatakan sebagai kerangka cerita, yaitu jalinan cerita yang disusun dalam urutan waktu yang menunjukkan hubungan sebab akibat dan memiliki kemungkinan agar pembaca menebak-nebak peristiwa yang akan datang. Kisah Dalupa versi Hanafiah (selaku pendiri, pimpinan, sutradara, pemusik SSDR) hanya berupa sinopsis, yang artinya tidak ada teks dialog di dalamnya. Alur dari kisah Dalupa

dapat diketahui dengan mengamati narasi yang dituliskan Hanafiah.

Alur cerita Dalupa ialah linear atau maju. Kisahnya berjalan dalam rentang dua waktu yang berbeda, di saat Dalupa (Si Cheng dan Si Choen) masih remaja dan (dua puluh lima tahun kemudian) di saat keduanya telah beranjak dewasa serta berganti rupa. Sedangkan unsur yang menguatkan berjalannya alur – juga dianggap bagian dari alur – ialah struktur dramatik. Struktur dramatik terdiri dari eksposisi, komplikasi, klimaks, resolusi, konklusi. Eksposisi ialah bagian awal atau pembukaan dari sebuah cerita yang memberikan gambaran, penjelasan dan keterangan-keterangan mengenai tokoh, masalah, waktu, dan tempat. Komplikasi ialah Penggawatan yang salah seorang tokoh mulai mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu atau melawan satu keadaan yang menimpanya. Pada tahap komplikasi ini kesadaran akan adanya persoalan dan kehendak untuk bangkit melawan mulai dibangun. Penekanan tegangan dramatik mulai terasa karena seluruh tokoh berada dalam situasi yang tegang. Klimaks ialah Nilai tertinggi dalam perhitungan tensi dramatik dimana penanjakan yang dibangun sejak awal mengalami puncaknya. Semua tokoh yang berlawanan bertemu di sini. Resolusi adalah Mempertemukan masalah-masalah yang diusung oleh para tokoh dengan tujuan untuk mendapatkan solusi atau pemecahan. Tensi dramatik mulai diturunkan. Semua pemain mulai mendapatkan titik terang dari segenap persoalan yang dihadapi. Konklusi ialah Tahap akhir dari peristiwa lakon biasanya para tokoh mendapatkan jawaban atas masalahnya. Pada tahap ini peristiwa lakon diakhiri.

Baik sinopsis maupun perwujudannya, kisah Dalupa terdiri dari dua babak. Perihal yang dapat menjadi tanda pembabakan adalah batasan waktu. Peristiwa yang berlangsung dalam satu babak tidak lebih 24 jam. Pergantian babak juga ditandai ketika terjadi perpindahan tempat kejadian peristiwa. Selain itu juga ditandai adanya perubahan susunan tokoh dalam sebuah babak.

Berikut ini dipaparkan kisah Dalupa dalam bentuk sinopsis yang berjudul **“Teater Tradisional Sida Lupa Datok Rimba”**.

“Berpuluh tahun abad yang lalu dalam sebuah rimba belantara, hutan lebat dan pohon-pohon kayu yang besar di pedalaman Woyla, bermukimlah sebuah suku pribumi dengan kepala sukunya Tok Mancang namanya. Tok mancang telah lama ditinggalkan istrinya, hidup dengan dua anak laki-laki yang sudah piatu (tiada beribu). Pekerjaan anaknya tiap hari mengembala kerbau, dua ekor, satu jantan dan satu betina. Itu kerbau pusaka Tok Mancang dari ayahnya dulu.

Pada suatu senja, anak Tok Mancang kehilangan kerbau yang digembalakan di pinggir hutan. Mereka pulang ke rumah dengan ragu-ragu, takut dimarahi bapaknya. Keraguan anaknya memang kenyataan, Tok Mancang menanyakan kerbau yang hilang, kemudian dengan sangat marah dan geramnya menghajar anak-anaknya habis-habisan. Daripada hilang kerbau pusaka, lebih baik hilang kalian jahanam. Akhirnya Tok Mancang mengusir anaknya. Sampai kehutan, menjelang satu minggu Tok Mancang mulai sadar atas perbuatannya. Ia menangis sendirian, duduk termenung memanggil-manggil anaknya, memukul-mukul dadanya sendiri, mencari kesana-kemari sampai ke hutan yang lebat, tapi

tidak bertemu. Apa boleh buat, nasi sudah menjadi bubur, begitu juga anaknya yang terusir, menangis, menjerit, meraung-raung menahan kelaparan dan memakan apa saja yang ada di hutan itu. Mau pulang tidak tau lagi arahnya. Adik dan kakak itu sangat sedih dan memilukan hati melihatnya.

Dua puluh lima tahun kemudian anak Tok Mancang sudah berubah wajahnya, berbulu, berjenggot, dan berkumis yang menyeramkan, mengerikan mata merah, suara meraung-raung bagaikan binatang buas. Pada suatu hari, di hutan itu ada dua orang pencari rotan, namanya Si Gumbak dan Si Bugeh. Sedang enak-enak mencari rotan dikejutkan dengan suara dahsyat dari arah kanan dan kiri. Pencari rotan sangat terkejut dan meminta bantuan, tapi tidak seorangpun yang menolongnya. Manusia berbulu itu mengorek-ngorek perut si pencari rotan, akhirnya Si pencari rotan pingsan tak sadarkan diri. Manusia berbulu itu sangat bangga dengan menepuk-nepuk dadanya dan membenturkan kepalanya seolah ia paling kuat di hutan karena sudah dirasuki setan. Manusia yang berbulu seram itu tak lain adalah anak Tok Mancang yang diusir dua puluh lima tahun yang lalu. Mereka sudah lupa segala-galanya, kakak tidak tahu adik, adik tidak tahu kakak.

Di waktu bersamaan datanglah seorang ulama pembawa Islam, dia berasal dari Gujarat Hindia belakang. Dia berlayar ke Indonesia dan singgah ke Aceh, akhirnya melanglang buana ke Aceh Barat. Beliau memilih di hutan pegunungan pedalaman Woyla, di situlah Datuk bertemu dengan makhluk berbulu dan berkumis itu. Makhluk itu melawan Datuk dengan segala cara, tetapi sang Datuk tidak apa-apa. Akhirnya sang Datuk menakhlukkan

mahluk itu, dengan mengucapkan ayat-ayat Allah dan bertasbih tidak henti-hentinya.

Akhirnya mahluk berbulu itu angkat tangan dan berlutut di kaki Datuk. Sang Datuk mematrikan ilmu agama dan cara-cara beribadah kepada Allah SWT. Kemudian menyadarkan Si Gumbak dan Si Bugeh yang sudah lama pingsan. Akhirnya Si Gumbak dan Si Bugeh menamakan Datuk menjadi Datuk Rimba dan mahluk itu diberi nama oleh Datuk yaitu Sida Lupa, adik lupa kaka, kakak lupa adik.

Sejak saat itu, Datuk Rimba dan Sida Lupa serta Si Gumbak dan Si Bugeh turun ke kampung. Sida kemudian dikawini dengan Jukak, anak Si Gumbak. Sedangkan Si Lupa dikawini dengan Si Cukeng anak Si Bugeh. Mereka mempertemukan kembali Tok Mancang dengan anaknya (Sida Lupa). Akhirnya semua masyarakat suku Tok Mancang di pedalaman Woyla, secara perlahan-lahan masuk Islam hingga bertahun-tahun berlalu sampai kedatangan Syeh Abdurrahman ke Aceh.

Akhirnya Datok Rimba berdomisili beberapa lama di perkampungan tradisional itu membawa visi dan misi agama Islam. Kemudian menghilang entah kemana. Akhirnya masyarakat menemukan ada bekas tapak kaki di seberang sungai Woyla yang disebut oleh masyarakat yaitu Bakat, tanda bekas dari telapak kaki yang panjang dan besar. Kemudian bernamalah kampung itu dengan nama Gampong Bakat sampai saat ini.”

Penyajian bentuk kisah Sida Lupa tidak sepenuhnya bersandar pada sinopsis yang tentunya tidak pula ditulis secara detail. Oleh karena itu, jika dibandingkan bagaimana alur, struktur dramatik, serta (terutama adegan dalam) pembabakan pada sinopsis dengan bentuk pertunjukannya,

terdapat beberapa perubahan/perkembangan.

Bentuk pertunjukan Dalupa dalam rekaman video terlihat berbeda dengan bentuk pertunjukan jika dilihat secara langsung. Perbedaannya ialah pada teknik pengambilan gambar (sinematik), terkesan seperti sebuah film yang mempertimbangkan tangkapan gambar pada setiap adegan. Misalnya peristiwa berlangsung di tempat yang berbeda. Dapat dikatakan bentuk demikian semacam kreasi atau pengembangan tekstur dengan media yang berbeda. Namun unsur-unsur instrinsik (terutama struktur; tema, alur, penokohan) dalam cerita tidaklah berubah. Sedangkan pertunjukan yang dilihat secara langsung, gambar yang tertangkap dalam penglihatan tergantung pada posisi penonton. Di samping itu, peristiwa berawal hingga berakhir di latar tempat yang sama.

Adapun bentuk pertunjukan Sida Lupa ialah berlandaskan pada rekaman pertunjukan. Terbagi menjadi dua babak. Babak satu terdiri dari enam adegan, sedangkan babak dua terdapat sebelas adegan. Berikut ini akan dapat dilihat bagaimana alur (linear/maju) serta struktur dramatik yang terdapat dalam bentuk pertunjukan kesenian Dalupa.

## Babak Satu, terdiri dari enam adegan:

### Adegan 1. Eksposisi



**Gambar 2.** Si Cheng dan Si Choen mengembala kerbau pusaka (Sumber: *screenshot video SDR*, 2019)

### Adegan 2.



**Gambar 3.** Si Cheng dan Si Choen asik bermain (Sumber: *screenshot video SDR*, 2019)

### Adegan 3. Komplikasi



**Gambar 4.** Tok Mancang merasa gundah (Sumber: *screenshot video SDR*, 2019)

### Adegan 4.



**Gambar 5.** Si Cheng dan Si Choen dipukuli ayahnya karena telah menghilangkan kerbau pusaka (Sumber: *screenshot video SDR*, 2019)

### Adegan 5.



**Gambar 6.** Sementara, mereka terpisah di tengah hutan. Si Cheng meratap memanggil adiknya (Sumber: *screenshot video SDR*, 2019)



**Gambar 7.** Di tempat yang berbeda, Si Choe pun meratap memanggil kakaknya (Sumber: *screenshot video SDR*, 2019)

### Adean 6.



**Gambar 8.** Mereka kembali bertemu, tapi takut untuk pulang. Lalu masuk ke pedalaman hutan dan kembali terpisah (Sumber: *screenshot* video SDDR, 2019)

### Adean 3.



**Gambar 11.** Gumbak dan Bugeh diterkam Manusia Berbulu di tempat yang berbeda (Sumber: *screenshot* video SDDR, 2019)

## Babak Dua, terdiri dari sebelas adegan:

### Adean 1.



**Gambar 9.** Dua kakak beradik telah berubah rupa (Sumber: *screenshot* video SDDR, 2019)

### Adean 4.



**Gambar 12.** Sang Ulama merasakan telah terjadi kemalangan (Sumber: *screenshot* video SDDR, 2019)

### Adean 5.



**Gambar 13.** Sang Ulama mematri Dalupa dengan ilmu agama (Sumber: *screenshot* video SDDR, 2019)

### Adean 2.



**Gambar 10.** Dua orang pencari rotan (si Gumbak dan si Bugeh) nampak riang (Sumber: *screenshot* video SDDR, 2019)

### Adean 6. Klimaks



**Gambar 14.** Ulama memberi Manusia Berbulu nama Sida dan Lupa. Sedangkan pencari rotan memberi Ulama gelar Datok Rimba (Sumber: *screenshot video SDDR, 2019*)

#### Adegan 7.



**Gambar 15.** Sidalupa, Datok Rimba, dan pencari rotan pulang ke kampung untuk menyadarkan warga (Sumber: *screenshot video SDDR, 2019*)

#### Adegan 8.



**Gambar 16.** Setibanya Datok Rimba di kampung. Tok Mancang sedang bermabuk-mabukan, dan warga lainnya menyabung ayam (Sumber: *screenshot video SDDR, 2019*)

#### Adegan 9.



**Gambar 17.** Datok Rimba menyampaikan ajaran dan ilmu agama (Sumber: *screenshot video SDDR, 2019*)

#### Adegan 10. Resolusi



**Gambar 18.** Masyarakat sadar dan menerima ajaran Ulama (Sumber: *screenshot video SDDR, 2019*)

#### Adegan 11. Kesimpulan/Konklusi



**Gambar 19.** Mereka kemudian menari/merayakan dengan suka cita (Sumber: *screenshot video SDDR, 2019*)

Dilihat dari runtutan gambar di atas, pembabakan yang kentara ditandai adanya perubahan waktu, terutama terlihat pada perubahan wujud fisik Si Cheng dan Si Choe. Di samping itu juga dilihat dari susunan tokoh/aktor. Tokoh yang ada di babak satu terdiri dari Si Cheng dan Si Choe dan Tok Mancang. Sedangkan di babak dua, terdiri dari Si Cheng dan Si Choe (telah berubah rupa menjadi Sida Lupa), Ulama/Datok Rimba, Si Gumbak dan Si Bugeh/pencari rotan, Tok Mancang, dua orang pemabuk, dan dua orang penyabung ayam. Keseluruhan tokoh pada babak satu dan dua berjumlah sepuluh orang.

#### b. Penokohan

Tokoh berfungsi sebagai penggerak cerita (Mustika et al., 2023). Melalui karakter yang ada dalam diri tokoh, alur pun dapat

hidup dan bergerak. Karakterlah yang kemudian menentukan ke mana alur akan bergerak atau bagaimana cerita akan berakhir. Sebagaimana alur cerita Dalupa di atas, kemalangan datang menimpa disebabkan perangai buruk sang ayah, Tok Mancang. Tanpa akal sehat, hanya mengemukakan amarahnya, dengan ringan ia mengangkat sumpah yang ditujukan pada anaknya. Tidak puas sampai di situ, ia pun mengusir anaknya hingga mereka lari ke dalam hutan, sampai dua puluh tahun lamanya. Oleh karena karakter buruk Tok Mancang tragedi dimulai.

Sebagaimana telah disinggung sebelumnya, tokoh-tokoh yang terdapat dalam kisah Dalupa yaitu: Tok Mancang, Dalupa (Si Cheng dan Si Choe), Ulama/Datok Rimba, dua orang pencari rotan/Si Gumbak dan Si Bugeh, dua orang pemabuk, dan dua orang penyabung ayam.

Tokoh merupakan seseorang yang memiliki kepribadian atau watak tertentu, yang memiliki sifat-sifat karakteristik yang tiga dimensional. Tiga dimensi yang dimaksud yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis (Harymawan, 1993). Adapun dimensi-dimensi tokoh yang ada dalam kisah/ pertunjukan Daluspa versi SDR ialah sebagai berikut:

#### 1) Tok Mancang

*Fisiologis:* sejauh amatan dan analisis yang dilakukan tidak ditemukan penanda dalam sinopsis yang secara eksplisit menerangkan fisik Tok Mancang. Perihal yang dapat dijadikan acuan ialah adanya pergeseran waktu, dengan begitu, pembaca dituntut membayangkan atau mengira-ngira usia dan bentuk fisik Tok Mancang. Pada babak satu, Tok Mancang dapat diperkirakan berumur antara tiga puluh lima hingga empat puluh tahun. Karena pada waktu ini kedua anaknya dapat dikatakan

masih remaja, dilihat dari keduanya yang masih gemar/asik bermain. Di sisi lain, perkiraan umur tersebut juga menandakan – secara fisik – Tok Mancang masih kuat bekerja banting tulang. Pada babak dua juga demikian, tidak ada penanda eksplisit selain merujuk pada waktu, yaitu dua puluh lima tahun kemudian. Diperkirakan umur Tok Mancang antara enam puluh hingga enam puluh lima tahun. Secara fisik, dapat dibayangkan pula Tok Mancang memasuki masa renta dengan bentuk fisik yang mungkin tidak lagi tegap dan rambutnya sudah mulai memutih.

*Sosiologis:* sama halnya dengan di atas, pembacaan status sosial Tok Mancang dibagi ke dalam dua bagian. Pada babak satu jelas disebutkan bahwa Tok Mancang merupakan seorang kepala suku yang berstatus duda, memiliki dua orang anak laki-laki yang telah lama piatu. Selain itu, Tok Mancang juga seorang pemabuk bersama dengan sebagian masyarakat lainnya. Pada babak dua, dua puluh lima tahun kemudian, tidak dapat dipastikan status Tok Mancang. Namun ia masih orang yang sama, pemabuk. Terlihat di saat Datok Rimba, Dalupa, dan dua orang pencari rotan pulang ke kampung menemui Tok Mancang dan masyarakat lainnya yang sedang mabuk-mabukan dan sebagiannya lagi menyabung ayam.

*Psikologis:* bagian ini bermaksud menelusuri sisi dalam untuk mengetahui bagaimana kejiwaan Tok Mancang. Kejiwaan dari seseorang menampak pada bentuk laku atau tindakan. Agar dapat mengetahui kejiwaan Tok Mancang, dapat dilihat dari bagaimana perlakuannya (terutama) terhadap kedua anaknya, yaitu tindakannya yang mengusir kedua anaknya dari rumah. Sepanjang amatan

penulis, diasumsikan bahwa Tok Mancang sangat terpukul karena ditinggal sang istri untuk selamanya. Ditambah rendahnya nilai moral masyarakat pada umumnya yang masih suka berjudi (mengadu ayam) dan bermabuk-mabukan. Kondisi ini semakin membenamkan akal sehat Tok Mancang sehingga membuat keputusan yang berujung tragis bagi dirinya sendiri dan juga anak-anaknya. Rasa sesal pun membayangi hidup Tok Mancang di sepanjang kepergian anaknya, dua puluh tahun lamanya.

## 2) Dalupa 1 (Si Cheng/kakak)

*Fisiologis:* pada babak satu, Si Cheng agak terlihat kurus dan perawakannya juga tampak lebih tua dari Si Choe (lihat gambar 1). Penanda lainnya ialah sang kakak menggunakan peci yang terbuat dari kulit kayu (berwarna kecoklatan selaras dengan pakainnya), serta menggunakan masker berwarna jingga (*orange*) dan bertelanjang dada. Pada babak dua, Si Cheng berubah menjadi Sida Lupa; sekujur tubuhnya ditumbuhi bulu hitam lebat. Termasuk wajahnya, berubah menjadi buruk rupa. Terlihat pada gambar 8, mereka menggunakan topeng yang tampak pula kumis tumbuh lebat.

*Sosiologis:* di tengah masyarakat, Si Cheng tentunya cukup terpendang. Karena ayahnya merupakan kepala suku di kampung. Kompensasi yang diterima karena status ayahnya (Tok Mancang) ialah terlihat dari anaknya yang asik bermain, di samping umur keduanya masih muda. Pada babak kedua, dalam waktu yang sangat lama, Si Cheng terpisah dari lingkungan sosial masyarakat. Ia sudah sangat lama tinggal di hutan, sehingga berubah pula bentuk fisik dan pembawaan sikapnya. Bentuk fisik dan sikap yang tidak lagi seperti masyarakat pada umumnya. Di pertengahan babak dua, barulah Sida (Si Cheng) kembali bersosial

seperti semula, karena telah disadarkan oleh Datok Rimba.

*Psikologis:* pada babak satu, Si Cheng masih terlihat seperti remaja pada umumnya. Meski bersedia membantu ayahnya mengembala kerbau pusaka, namun naluri kekanak-kanakan mereka masih tampak kentara. Tidak terlihat sebetulnya tertekan baik dari sikap dan tindakan, sebagaimana ayah mereka. Kalaupun mereka mendapat tekanan, hanya muncul karena sikap Tok Mancang yang pula sangat jelas merasa tertekan. Terutama terlihat ketika Tok Mancang mengusir Si Cheng dan adiknya. Pada babak dua, meski telah berubah rupa, psikologis Si Cheng memang berubah, tetapi tidak berdampak pada tokoh lainnya. Psikologis Si Cheng dapat saja berubah dari baik ke buruk atau dari buruk ke baik, tergantung bagaimana menghadapi mereka. Meski pada babak dua, secara usia mereka telah dewasa, tetapi masih menunjukkan kepolosan seorang anak yang telah lama dipisahkan dari lingkungan sosialnya.

## 3) Dalupa 2 (si Choe/adik)

*Fisiologis:* pada babak satu, si Choe terlihat lebih berisi dan sedikit lebih tinggi tubuhnya dibanding si Cheng. Sama halnya dengan si Cheng, si Choe tidak memiliki tanda-tanda sepsifik yang menjadi ciri dirinya. Jika dilihat dari gambar, penanda selain fisik terdapat dari si Choe ialah kostum. Si Choe menggunakan ikat kepala dan masker biru, serta baju dan celana. Pada babak dua, si Choe berubah menjadi Sida Lupa; sekujur tubuhnya ditumbuhi bulu hitam lebat. Persis pula seperti kakaknya.

*Sosiologis:* menilik posisi si Choe di tengah masyarakat, tentu juga ia mendapat tempat dan perlakuan yang

sama sebagaimana si Cheng, kakaknya. Pada bagian ini, dapat dikatakan keduanya hampir persis sama. Tidak pula ditemukan tanda-tanda yang menjadi pembeda antara keduanya.

*Psikologis:* secara psikologis pun demikian, sama halnya dengan di atas. Kejiwaan keduanya tidak menunjukkan tanda-tanda perbedaan yang mencolok. Sehingga dapat dikatakan psikologi keduanya dalam porsi yang sama. Sama-sama mengembala kerbau, sama-sama bermain, sama-sama dipukuli, sama-sama diusir dari rumah, sama-sama lari ke hutan hingga keduanya terpisah, sama-sama tersesat di hutan selama dua puluh lima tahun, dan sama-sama dipertemukan lagi dengan ayahnya.

#### 4) Ulama/Datok Rimba

*Fisiologis:* tokoh ini muncul pada babak ke dua. Terlihat Datok Rimba berbadan tinggi besar dan sedikit nampak gemuk. Sama seperti tokoh yang diperankan aktor sebelumnya, tidak terlihat penanda khusus yang perlu ditonjolkan oleh setiap pemeran.

*Sosiologis:* tokoh ini sesungguhnya datang untuk membawa suatu misi, yaitu menyebar luaskan ajaran agama Islam. Dari sana, dapat dipahami, bahwa tokoh ini ialah seorang Ulama yang telah dibekali ilmu yang cukup. Dengan begitu, dapat dipahami pula, sebelumnya ia merupakan seorang terpendang dan disegani karena ilmunya. Anggapan tersebut didasarkan/dilihat setelah ia datang hingga kemudian mampu menyadarkan kakak-beradik Sida Lupa. Ia pun diberi gelar Datok Rimba karena kemampuan dan jasanya tersebut. Lebih jauh, Datok Rimba juga berhasil menyadarkan masyarakat kampung yang masih gemar berjudi dan mabuk-mabukan. Sehingga ia diterima dengan baik oleh

masyarakat dan tinggal beberapa lama di sana.

*Psikologis:* beranjak pada dua aspek di atas, dapat dipahami bahwa psikologis tokoh Ulama/Datok Rimba cenderung stabil, tenang, tidak panik di tengah menghadapi kondisi yang pelik, mampu menjadi penunjuk jalan bagi masyarakat banyak dan semacamnya. Sepanjang cerita demi cerita bergulir, Datok Rimba menjadi semacam tokoh sebagaimana idealnya seorang tokoh yang membawa kemaslahatan bagi orang banyak, baik dalam urusan dunia maupun akhirat.

#### 5) Pencari Rotan (Si Gumbak dan Si Bugeh)

*Fisiologis:* selain tampak kurus, kedua pencari rotan juga tidak menunjukkan tanda-tanda signifikan. Keduanya seperti kebanyakan masyarakat pada umumnya. kurus yang dimaksud bukan pula seperti orang yang menderita suatu penyakit, namun karena di kesehariannya mereka dan sebagaimana masyarakat di kampung rutinitas kesehariannya ialah bertani, mencari kayu bakar dan sebagainya. Hari-hari mereka cenderung diisi dengan pekerjaan untuk menutupi kebutuhan hidup, dari pagi hingga petang hari. Dapat dikatakan, tampilan fisik mereka terlihat sangat sederhana.

*Sosiologis:* terkadang latar belakang sosial seseorang, salah satunya dapat dilihat dari pakaian, atribut yang dikenakan atau juga dapat diketahui dari pembicaraan orang di sekitar tentangnya. Sejauh amatan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dua orang pencari rotan (Si Gumbak dan Si Bugeh) tidaklah menempati posisi penting dalam tatanan sosial masyarakat di kampung, seperti

halnya Tok Mancang. Mereka hanyalah masyarakat biasa yang kesehariannya bekerja mencari rotan. Anggapan tersebut dipekuat dengan pakaian yang mereka pakai. Dalam wawancara, Hanafiah menerangkan, bahwa masyarakat Aceh pada umumnya, dalam suatu masa sebelum kemerdekaan, menjadikan kulit kayu *tarok* sebagai pakaian, setelah mereka olah dengan proses yang cukup panjang.

*Psikologis:* karena Si Gumbak dan Si Bugeh tidaklah berposisi sebagai tokoh sentral, maka keduanya juga tidak menunjukkan suatu tanda kejiwaan yang dapat mengubah alur atau persoalan, sebagaimana psikologis Tok Mancang yang menjadi pangkal permasalahan dalam cerita. Keduanya menunjukkan psikologis dalam tataran yang wajar (sebab-akibat), didorong oleh faktor di luar diri mereka, seperti terlihat pada gambar 10 dan 13. Pada gambar 10, salah satu dari mereka terlihat sangat ketakutan, lari pontang-panting, hingga jatuh pingsan. Begitu pula dengan pencari rotan lainnya, juga mengalami hal yang sama. Pada gambar 13, mereka merasa cukup tenang, namun masih merasa was-was karena keberadaan Dalupa di dekat mereka. Tapi tidak lama perasaan demikian hilang, karena Ulama mengatakan bahwa dua makhluk tersebut sesungguhnya adalah orang yang mereka kenal.

6) Dua orang pemabuk dan dua orang penyabung ayam

*Fisiologis:* kurang-lebih sama halnya dengan Si Gumbak dan Si Bugeh, keempat tokoh ini tidak menunjukkan tanda-tanda signifikan pada fisik sehingga terlihat mencolok dibanding yang lain. Perbedaannya ialah, sepanjang cerita berlangsung keempat tokoh ini tidak dibebankan peran untuk berdialog. Selain hanya terlihat mabuk-mabukan dan berjudi sabung ayam.

*Sosiologis:* keempat masyarakat ini jelas tidak terlihat sebagai masyarakat yang baik. Di tengah sebagian masyarakat yang sibuk bekerja di tengah hutan mencari rotan dan sebagainya, mereka justru mengisi hari-hari dengan bermabuk-mabukan dan berjudi sabung ayam, termasuk Tok Mancang. Fenomena demikian mungkin tidak lagi mengherankan, karena kepala suku yang seyogianya jadi panutan, mengarahkan masyarakat ke jalan yang baik dan benar, justru ikut bergelimang dalam kesesatan.

*Psikologis:* dikarenakan keempat tokoh ini juga bukan tokoh sentral dan tidak pula dibebankan untuk berdialog, tidak banyak penanda yang ditemukan sebagai bentuk/dampak psikologis. Adapun perihal yang dapat dibaca/dipahami sebagai bentuk atau dampak psikologis ialah dilihat dari aktifitas yang mereka lakukan. Dalam tatanan masyarakat pada umumnya, kebiasaan mereka jelas dianggap sesuatu yang merugikan/tidak baik, baik bagi diri sendiri maupun marwah masyarakat. Di balik kebiasaan buruk itu, mungkin saja mengendap pula di dalamnya hal-hal buruk yang berpotensi berdampak lebih jauh, seperti membunuh dan semacamnya, tindakan yang dapat merugikan orang lain. Dapat dikatakan, kejiwaan keempat tokoh tersebut tidaklah stabil karena tidak dibekali nilai-nilai moril yang bersumber dari nilai agama sebagaimana yang dimiliki tokoh Ulama/Datok Rimba.

c. Dialog

Dialog merupakan suatu proses interaksi antara tokoh satu dengan yang lain. Interaksi yang dibangun berdasarkan bahasa yang diucapkan secara dua arah. Adapun bahasa yang digunakan ialah bahasa lokal, terutama bahasa daerah

masyarakat pada umumnya di Woyla, Aceh Barat. Dapat juga disebut bahasa Aceh.

Biasanya dalam keseharian, sebagian masyarakat Aceh berinteraksi menggunakan dua bahasa, bahasa Indonesia dan bahasa lokal/Aceh. Namun kebiasaan tersebut tidak ditemukan di sepanjang cerita berlangsung. Dapat dikatakan sepenuhnya, sepanjang pertunjukan, menggunakan bahasa daerah.

#### d. *Mood* (suasana)

Suasana merupakan kondisi batin yang tengah dialami atau dirasakan seseorang yang mewujudkan sebuat tindakan. Misalnya, kondisi batin seseorang atau sekelompok orang yang sedang berdukacita, biasanya menampak seperti mengangis hingga meratap, menyendiri diselimuti rasa kecewa, marah dengan berteriak sejadi-jadinya, atau hanya diam tertunduk dan sebagainya. Singkat kata, hakikatnya ialah suasana bukanlah apa yang terlihat, melainkan apa yang tengah dirasakan (kondisi batin).

Suasana dalam pertunjukan Dalupa terdiri dari: suasana kebahagiaan (lihat gambar 3), suasana kemarahan (lihat gambar 5), suasana kesedihan dan kekecewaan (lihat gambar 6, 7, dan 8), suasana keseraman dan ketakutan (lihat gambar 11), suasana ketegangan (lihat gambar 13), suasana ketenangan (lihat gambar 14), suasana kegaduhan (lihat gambar 16), dan suasana sukacita (lihat gambar 18 dan 19).

#### e. Spektakel

Spektakel ialah unsur yang mendukung pemanggungan, di antaranya set artistik, pencahayaan, musik dan *sound effect*, bahkan sesuatu yang dapat ditangkap dengan indra penciuman juga dapat digolongkan sebagai spektakel. Dari seluruh bentuk spektakel yang disebutkan, hanya satu yang menjadi ketetapan atau selalu

menjadi bagian dalam pertunjukan kesenian Dalupa, yaitu musik. Namun, musik di sini bukanlah sebagai pendukung suasana pada suatu adegan. Melainkan berfungsi sebagai pengantar atau pembuka sebelum masuk pada adegan awal. Instrumen musik yang selalu digunakan yaitu *serune* dengan *rapai*.

Sedangkan spektakel lainnya bersifat longgar, tidak tetap, bahkan sangat jarang atau tidak pernah diterapkan. Seperti set artistik, pertunjukan Dalupa dapat dipentaskan di mana saja, di atas panggung, tanah lapang, pekarangan rumah dan sebagainya. Selagi ada ruang untuk berpentas dan ruang bagi penonton untuk menyaksikan, maka pertunjukan mungkin saja digelar. Sebagaimana pertunjukan Dalupa yang menjadi objek penelitian ini, setiap adegan yang berlangsung, latar tempatnya menyesuaikan dengan kondisi atau keadaan sekitar. Dalam artian, tidaklah sebuat artistik yang ditata dengan sengaja (lihat gambar 1 sampai 19).

Begitu pula dengan pencahayaan, pertunjukan dapat saja digelar di malam hari atau siang hari. Kalaupun dipertunjukkan di malam hari, cukup diterangi dengan lampu atau penerang bentuk apapun.

Spektakel yang terakhir, yakni sesuatu yang dapat ditangkap dengan indra penciuman, berbau wangi atau pun busuk dan sebagainya, boleh dikatakan sangat jarang dan mungkin tidak pernah diwujudkan. Begitu pula halnya dengan *sound effect*.

#### f. Tema

Tema ialah pokok pikiran/gagasan, atau persoalan yang dijadikan sebagai landasan penciptaan suatu karya. Seturut

amatan terhadap kisah Dalupa yang terentang dari awal hingga akhir, dapat ditarik suatu tema yang tersirat di dalamnya yaitu pentingnya nilai agama Islam ditanamkan dalam diri sebagai pedoman atau tuntunan agar dapat menjalani kehidupan yang baik, dunia dan akhirat. Tema tersebut jelas senada dengan keyakinan yang dianut masyarakat Aceh saat ini, khususnya di Woyla, Aceh Barat. Hal demikianlah yang menjadi gagasan sekaligus alasan mengapa kisah Dalupa diceritakan secara turun temurun. Adapun perihal yang dapat dijadikan sub-tema yaitu proses penyebaran agama Islam di tanah Rencong dan nilai moral masyarakat Aceh sebelum masuknya Islam.

## PENUTUP

Kesenian Dalupa garapan SDDR cukup jelas memuat unsur dramaturgial sebagaimana yang dikemukakan oleh Kernodle; terdapat tema, alur, penokohan, dialog, *mood*/ suasana dan spektakel yang satu sama lain saling terangkai, dianyam, sehingga menjadi sebetuk pertunjukan seni dramatik atau teater. Oleh karena itu, kesenian tersebut dapat dipahami sebagai kesenian teater tradisonal karena (selain terdiri dari struktur dan tekstur) juga memuat gagasan serta idiom lokal/kedaerahan (Aceh). Bentuk ini merupakan suatu langkah agar kesenian daerah dapat terus berkembang. Karena dengan mengembangkan kesenian daerah – sekaligus merupakan cara untuk menjaga agar kesenian tersebut tetap diterima dan hidup di tengah masyarakat.

## KEPUSTAKAAN

- Dewojati, C. (2012). *Drama: Sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Javakarsa Media.
- H., A., Yusril, & Susandro. (2020). Ota Lapau Sebagai Alternatif Ide Penciptaan Teater Kontemporer Minangkabau. *Ekspresi Seni. Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 22(2), 93–112. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekspresi.v22i2.1266>
- H., A., Zaitun, K., & Susandro. (2022). Postdramatik: Dramaturgi Teater Indonesia Kontemporer. *Dance and Theatre Review*, 4(2), 57–69. <https://doi.org/10.24821/dtr.v4i2.6450>
- Harymawan, R. (1993). *Dramaturgi* (T. Suryaman (ed.); 2nd ed.). Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mustika, N., H.S., W., & Pramayoza, D. (2023). Resepsi Atas Dokumentasi Opera Minangkabau Malin Nan Kondang: Suatu Kajian Penonton Teater Pemula. *Creativity and Research Theatre Journal*, 5(1), 14–26. <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/CAR TJ/article/view/2561>
- Novaldi, D., & Pramayoza, D. (2022). Tata Kelola Festival Warga: Menata Rangka Kerja Kolektif. *Jurnal Kajian Seni*, 5(2), 97–104. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/mapj.v3i2.1019>
- Pramayoza, D. (2013). *Dramaturgi Sandiwara: Potret Teater Populer Dalam Masyarakat Poskolonial*. Ombak.
- Pramayoza, D. (2021). Melihat Teks Lakon Sebagai Mitos: Analisis Drama Dengan Strukturalisme Levi-Strauss. *Melayu Arts and Performance Journal*, 4(2), 114. <https://doi.org/10.26887/mapj.v4i2>

- 978  
 Pramayoza, D. (2022). Dramaturgi Bakau dalam Masyarakat Minangkabau: Studi atas Ritual Tolak Bala Dengan Perspektif Victor Turner. *Bercadik: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 5(1), 67. <https://doi.org/10.26887/bcdk.v5i1.2493>
- Pramayoza, D., Emri, & Loravianti, S. R. (2022). Menceritakan Bancah Birunguik, Memperagakan Silek Luncua Mendengarkan Balam-balam: Pelatihan Repertoar Baru Randai di Solok Selatan. *Abdi Seni*, 13(1), 29–39. <https://doi.org/10.33153/abdiseni.v13i1.4180>
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Cipta Prima Nusantara Semarang.
- Saaduddin, Novalinda, S., Pramayoza, D., & Yuliza, F. (2023). Tradisi Arak-Arakan Si Muntu dan Strategi Pengembangannya dalam Perspektif Kepariwisata di Sumatera Barat. *Laga-Laga: Jurnal Seni Pertunjukan*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/lg.v9i1.424.g1317>
- Saaduddin, Pramayoza, D., & Novalinda, S. (2022). Wayang Sayur: Sebuah Alternatif Teater Boneka di Masa Pandemi. *Creativity And Research Theatre Journal*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26887/cartj.v4i1.2499>
- Saleh, R. (2020). Tubuh Lumpung Metode Seni Peran Berbasis Kearifan Lokal. *Panggung*, 30, 483–496.
- Samodro, W., & Sarwanto. (2019). Struktur Dramatik Lakon “Mintaraga” Sajian Wayang Wong Sriwedari. *Panggung*, 29, 88–101.
- Susandro. (2022). Alur Dramatik Kesenian Tradisional Sidalupa Di Aceh Barat. *Melayu Arts and Performance Journal*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/mapj.v5i1.2457>
- Susandro, & Taruan, H. N. (2021). Pertunjukan Sidalupa Buraq Lam Tapa di Bubon - Aceh Barat Dalam Perspektif Performance Studies. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10, 02, 312–322. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/view/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, 01, 15–23. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/view/22730>
- Yudiaryani. (2002). *Panggung Teater Dunia: Perkembangan dan Perubahan Konvensi*. Pustaka Gondho Suli.