

TEATER DAN TEKNOLOGI METAFOR

Fathul A. Husein

Department of Philosophy,
Parahyangan Catholic University,
Bandung, Indonesia

“Teater bukan hanya musik, bukan hanya sastra, bukan hanya filsafat, bukan pula arsitektur dan seni rupa. Bukan hanya laku, bukan pula hanya peristiwa, tetapi secara khusus ia adalah denyut kehidupan itu sendiri yang berdarah-daging, bergelora, dan bercita-cita. Ia nyata, karena pengusung utamanya adalah tubuh dan sukma yang bersatu menyalakan suatu semangat. Di dalamnya bergabung dawai dan berbagai peralatan bunyi, warna, bentuk, massa, ruang, dan waktu, karenanya teater merupakan salah-satu perwujudan tertinggi budaya manusia”. (Suyatna Anirun, 1936-2002)

Teknologi secara umum dimaknai sebagai inovasi manusia dalam tindakan kemanusiaannya yang mengikutsertakan seluruh generasi pengetahuan dan beragam proses untuk mengembangkan sistem-sistem yang bisa mengatasi persoalan-persoalan dan memperluas kemampuan-kemampuan umat manusia. Dengan demikian teknologi merupakan sebuah konsep yang luas terkait dengan pengetahuan dan sekaligus penggunaan pengetahuan tersebut oleh manusia, menyangkut peralatan-peralatan hidup dan keprigelannya yang sangat mempengaruhi kemampuannya untuk menguasai dan beradaptasi dengan lingkungannya. Istilah 'teknologi' merujuk pada obyek-obyek material yang digunakan untuk kemanusiaan seperti mesin-mesin, perangkat keras, juga perkakas-perkakas, yang kini variannya semakin meluas menyangkut sistem-sistem, metode-metode organisasi, dan teknik-teknik di pelbagai bidang.

Penerapannya di lapangan terbentang sejak area umum hingga yang lebih khusus seperti 'teknologi konstruksi', 'teknologi medis', 'teknologi komunikasi', 'teknologi informasi', juga 'teknologi seni', dll.

Penggunaan teknologi oleh spesies manusia bermula dari perubahan sumber-sumber alamiah menjadi peralatan-peralatan sederhana. Zaman prasejarah, misalnya, menemukan kemampuan diri mereka dalam menguasai api untuk menambah dan memperluas persediaan sumber-sumber makanan. Mereka bisa berburu dan meramu di malam hari. Penemuan roda memungkinkan manusia melakukan perjalanan jauh dan menguasai lingkungannya. Di zaman mutakhir, perkembangan teknologi menyangkut mesin cetak, telepon, dan kini internet, mampu memperkecil rintangan-rintangan fisik untuk praktik komunikasi dan memungkinkan manusia untuk saling bebas berinteraksi dalam skala global. Namun begitu, kita mafhum tidak semua teknologi digunakan untuk tujuan-tujuan damai; perkembangan teknologi senjata yang kini telah menggapai kekuatan-kekuatan penghancur yang luar biasa ironisnya juga menjadi fakta nyata dari sejarah 'kemajuan peradaban' manusia.

Sebagai produk kebudayaan, teknologi berada pada latar kontekstualnya masing-masing. Masyarakat yang masih setia kepada sendi-sendi peradaban primitif tentu tidak memerlukan teknologi canggih zaman kini yang akan terasa asing buat mereka. Mereka akan lebih mempercayai 'teknologi ritual', misalnya, dengan *saman* (dukun atau kepala suku yang dipercaya bisa memediasi dimensi 'langit' dan 'bumi') untuk menggapai tujuan-tujuan kemanusiaan mereka, juga untuk menyembuhkan si sakit. Buat mereka itulah yang rasional. Sebaliknya rasionalitas manusia modern, bahkan supra-modern, tentu akan sepenuhnya menyandarkan diri pada temuan-temuan dan kemudahan-kemudahan luar biasa yang lahir dari keserbacanggihannya teknologi mereka yang teruji secara ilmiah dan empirik. Di balik semua itu, satu hal yang penting untuk kita sadari adalah bahwa nilai suatu peradaban tidak dilihat dari seberapa jauh peradaban itu menguasai teknologi super canggih, namun terletak pada hakikat 'jantung-hati' peradaban masyarakat itu dalam mengangkat dan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Teknologi bermakna untuk kemanusiaan, bukan sebaliknya malah menciptakan praktik-praktik dehumanistik yang memerosokkan manusia ke comberan peradaban.

Dalam kaitannya dengan teater, Richard Schechner sekali waktu melukiskan dengan gagasan yang cantik bahwa teater (seni pertunjukan)

adalah “ujung tombak dari seni yang dibuat oleh tangan manusia”. Sebuah gagasan yang menarik, karena setelah pencapaian teknologi panggung yang bisa berputar (*hydraulic stage* atau *rotating stage*), teknologi kembang api di pentas, teknologi lanskap rupa dan tata suara yang mencengangkan mata dan memekakkan telinga, dan bahkan ribuan ton perkakas khayal untuk sekedar menciptakan dunia fantasi, teater tetaplah teater dengan seseorang yang menciptakan sebuah laku (*action*) di atas pentas dan orang lain menontonnya.

Teknologi, pada zaman mana pun dan terutama pada era sekarang, memang sebuah keniscayaan lantaran teknologi mampu membuat kita bisa berbuat banyak dalam penciptaan teater. Namun akan sangat mengkhawatirkan ketika kekuatan teknologi dalam jagat teater justru digunakan dalam cara-cara yang menyimpang dari hakikat teater itu sendiri. Hakikat teater berbeda dengan film, misalnya, yang sangat bergantung pada kecanggihan teknologi. Salah-satu ketakjuban film adalah kuasa penyuntingan (*editing*), sesuatu yang mustahil bisa diterapkan pada teater.

Kuasa editing dalam film bermakna bahwa adegan film bisa berlangsung dalam sebuah dunia 'di mana pun' atau bahkan sekaligus 'bukan di mana pun'. Apakah penyuntingan itu menerapkan teknik kolase beragam lokasi hanya untuk menciptakan sebuah dunia masa lalu seperti kastil-kastil di utara Prancis, tembok Hadrian, dan hutan-hutan Yorkshire untuk menciptakan khayal suasana Nottingham lama dalam film *Robin Hood: Prince of Thieves*. Atau, penciptaan lanskap-lanskap layar biru dalam film *Sin City of Beowulf*. Atau teknik 'potong' (*cut to cut*) bersahaja di antara percakapan dua orang yang bertemu yang sesungguhnya tidak pernah berada di tempat yang sama. Atau bahkan penggunaan teknologi untuk mengapungkan imaji terawang ruang ke sebuah dunia yang berlangsung secara futuristik di masa depan seperti banyak diperlihatkan oleh film-film mutakhir. Teknologi sejatinya telah memungkinkan dunia sinema berlangsung dalam sebuah dunia yang benar-benar 'diciptakan' sesuai dengan yang diinginkan; sangat menawan, tak terbatas, bahkan sebuah dunia mustahil di mana kita belum pernah menjadi bagian di dalamnya.

Inilah hakikat yang sangat bertentangan dengan dunia teater. Teater sangat menakjubkan justru lantaran ia senantiasa berlangsung di suatu tempat yang *real*, bukan *superreal* atau bahkan *hyperreal*. Apakah ia berlangsung di sebuah gedung pertunjukan, di rel kereta api, di ruang bawah tanah, di bawah pohon atau di kebun, dsb. Teater senantiasa

berlangsung *hic et nunc*, di sini dan kini. Sebuah ruang dan waktu aktual yang langsung dan tersentuh. Kita selalu menjadi bagian yang utuh dari ruang-waktu tersebut. Hal mencengangkan dari teater adalah manakala kita menonton penampilan orang-orang yang aktual (aktor, penari, dll.), dengan sukma dan raganya yang bisa disentuh, persis di depan mata kita. Menyaksikan mereka bernafas dan berkeringat, kita juga tahu kalau ada yang salah dari penampilan mereka, kita tahu pula kalau kita bisa sontak berdiri memberi tepuk tangan, sorakan, atau bahkan caci-maki dan mereka langsung mendengar kita. Teater adalah tentang mengetahui bahwa kita (penonton) merupakan bagian tak terpisahkan dari sesuatu yang berlangsung saat ini juga dan tidak akan pernah terulang lagi, sesuatu yang *ein malig* (sekali habis) dan *ephemeral* (terikat oleh kesementaraan ruang dan waktu sesungguhnya). Kerap terjadi, ketika pentas teater (seni pertunjukan) terlampaui diperbudak oleh teknologi dan sangat berahi oleh daya pikat muslihat tontonan seperti yang ada di film, maka ia akan kehilangan keintiman dan kesertamertaan (bahkan 'daya hidup') yang menjadi ciri kekuatannya dan yang membuat teater justru terasa begitu khusus bagi penontonnya.

Para aktor berada dalam suatu jarak dari penontonnya namun sekaligus berada dalam sergapan penonton secara langsung dan spontan. Mereka bereaksi terhadap beragam proyeksi perpindahan dan perubahan yang konstan dari obyek-obyek ruang-waktu di luar dirinya. Mereka mempertontonkan sesuatu dan memberi reaksi terhadap penonton pada setiap malam pertunjukannya. Mereka juga yang menjadi unsur-unsur penggerak dan kekuatan penghidup yang menawan bahkan dari perwujudan teknologi digital dalam pentas-pentas teater masa kini. Dalam pentas teater senantiasa ada celah-celah ruang dan waktu untuk apa pun yang bisa menyebabkan terjadinya kesalahan, atau sesuatu yang berlangsung di luar yang telah direncanakan. (di Indonesia salah-satu yang paling sering terjadi peristiwa mati lampu atau seorang pemain mendadak jatuh sakit lantaran 'kekurangan vitamin'). Juga teater terasa 'hidup' dalam kaitan dengan spontanitas reaksi atau responsi pemain terhadap penonton atau penonton terhadap pemain. Begitulah teater, mengalir dan hidup, jatuh-bangun dalam jarak dan ruang-ruang yang pucat dan selalu menyimpan misteri yang tak terduga.

Semua kesertamertaan yang 'hidup' dan tak terduga itu tidak akan terjadi manakala para kreator teater justru melarikan diri untuk meminjam habis semua perkakas teknologi seperti yang digunakan untuk kecanggihan

sinema, misalnya, sekedar untuk menggapai 'khayal' ruang-waktu tak terbatas yang merupakan ranah orisinal dunia film. Keimanan teater meleleh tatkala kehadiran tubuh dan sukma aktor malah menjadi subordinasi perkakas-perkakas di luar kekuatan dirinya, tak terkecuali perkakas-perkakas teknologi yang memang bisa sangat menggiurkan itu. Pentas teater yang nilai 'kehadiran' aktornya luar biasa, kendati tanpa kosmetikasi tata rupa, tata suara, dan tata cahaya yang mempesona, tetap akan tampil sebagai tontonan yang punya daya pikat. Sebaliknya teater yang menghadirkan serba kemegahan kleptomania artistik tanpa intensi dan sublimasi penampilan para aktornya hanya akan memperlihatkan 'keindahan semu' yang kosong dan tak bermakna.

Mendiang Suyatna Anirun selalu mengingatkan bahwa teater adalah hakikat kekuatan manusia, bukan teknologi maupun ide-ide semata-mata. Kecerdasan ide-ide maupun kecanggihan teknologi semata-mata, di atas pentas akan kehilangan maknanya jika tidak 'dilahirkan' menjadi peristiwa teater. Peristiwa teater justru terjadi jika di dalamnya berlangsung proses 'pemanusiaan ide-ide' (konkretisasi gagasan/konsep sehingga menjelma dan bisa dicecap sebagai peristiwa kemanusiaan) melampaui proses panjang, kompleks, tak pernah mengenal titik, memupus setiap jarak dan perbedaan yang ada di balik tubuh dan sukma manusianya.

Masalahnya, seturut Suyatna Anirun, sesuatu yang mengandalkan tubuh dan sukma manusia akan selalu bersifat primitif. Inti teater adalah kehadiran aktor di atas pentas. Yang namanya aktor sejak zaman Cina Purba (sekitar 2200 tahun SM), Yunani Kuno (sekitar 500 tahun SM), melewati zaman Renaissance (abad 15-16 M), hingga di abad ke-21 sekarang ini, tetap saja bermodalkan kekuatan, keterampilan, dan kreativitas yang tersalurkan melalui tubuh dan sukma aktor. Lain tidak. Perkembangan dan kemajuan teknologi yang menyediakan kecanggihan-kecanggihan sarana lain selain panggung, yang juga sangat berteknologi canggih khususnya di negara-negara yang jauh lebih maju, pada kenyataannya hanya menjadi entitas tantangan atas kesadaran untuk mencari dan mengolah bentuk dan format tampilan teater, sama sekali bukan untuk mengubah isi atau esensinya.

Persoalannya kini, teknologi macam apa yang diperlukan untuk teater kita?

Bagiku, teknologi yang tepat untuk teater kita saat ini adalah 'teknologi metafor', karena metafor sendiri merupakan kekuatan utama dari

teknologi berpikir umat manusia. Teater adalah seni. Seni adalah metafor, dari yang paling realistik/naturalistik atau reproduktif-representasional hingga yang paling abstrak sekali pun. Inti metafor adalah kuasa simbolik, bagaimana bentuk A itu menyembunyikan lapis-lapis misteri dari rahasia kerumitan signifikansi B, C, D, dan seterusnya. Semakin orang teater kita menguasai teknologi metafor ini, semakin ia bisa menguasai jagat raya teater.

"Teater yang gagah dalam kemiskinan", itulah teknologi berpikir dalam taraf metafor tingkat tinggi dari WS. Rendra, sang guru; kendati cuma sesobek kain, selonjor bambu, atau sebangkah batu kali, dengan tubuh-tubuh telanjang di atas pentas karena ketiadaan materi, namun seluruh makna dunia terserap di dalamnya. Begitu pun Jerzy Grotowski dengan wejangan 'Teater Melarat'-nya (*Poor Theatre*) yang lebih mengedepankan 'teknologi tubuh' untuk menciptakan daya cekam pentas, juga dalam "Teater Keberingasan" (*Theatre of Cruelty*) Antonin Artaud, yang tergilagila kepada spiritualitas Bali itu, di mana tubuh adalah jiwa, bukan materi. Itulah alam kita, dunia kita, yang tak mungkin bisa mengejar teknologi modern Barat yang canggih dan mahal, yang hanya menjadikan kita sebagai budak-budaknya (dalam banyak hal teater kita pun cenderung menjadi budak teater Barat). Semakin kita berupaya mengejar, semakin kecanggihan mereka melesat jauh meninggalkan kita. Apa yang kita anggap pencapaian tercanggih hari ini tidak lain adalah masa lalu mereka sekian dekade yang telah lewat. Lagi apa perlunya mengejar mereka. Alam pikir dan khayal kita berbeda dengan mereka.

Teknologi metafor adalah kecanggihan berpikir dan berkhayal yang laiknya bisa mentransmutasi kata "marah" dalam larik "*air yang marah*" dalam sajak *A Poison Tree* milik William Blake bukan sebagai api atau sesuatu yang meledak, membakar hangus. Namun sebaliknya justru sebuah tanggungjawab dari kemarahan yang merawat dan menumbuhkan, karena sang air marah kepada tanaman. Begitulah semestinya kita, memilih teknologi metafor sebagai kekuatan berpikir dan mengkhayal.

Ayo kita geram terhadap teater kita, dengan kemarahan air yang merawat dan menumbuhkan. ***

Pasir Biru, 17 Juli 2009