

**MEMBACA MAKNA RUANG DAN PERISTIWA PADA PERTUNJUKAN
SAIDJA KARYA PAPERMOON PUPPET THEATRE DAN HET
VOLKSOPERAHUIS¹**

Muhammad Abe

Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa
Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada
muhammad.abe@gmail.com

Abstract

The article is an attempt to analyze space and event unfolded during the performance of Saidja, a piece of work by Papermoon Puppet Theatre and Het Volksoperahuis. The article therefore provides a reading of the places where the events happen throughout the performance. The places consist of both places with physical, as well as imaginary boundaries. The study uses spatial analysis theory to investigate the meaning of why this event takes place at each specific location on the stage. The advantage of using spatial analysis theory is how it highlights the richness of data, consisting of movements and acts of the actors that create “imaginary boundaries” of a place where an event happened. Saidja performance is based on oral narrative, through the dialogues between actors on stage, and oral reading of a narrative by a narrator. Spatial analysis is applied to read the performance providing possibilities to move beyond the narratives but more to a balance between narrative, movement, and acts. The usage of spatial analysis theory reveals the pattern of the classification places in the performance on each scene as well as the pattern of the classification attaching and detaching the past and the present, which creates a fictional but also realistic sensability, and also bridges the events happening on the stage from the beginning to the end.

Keywords: *spatial analysis, physical and imaginary boundaries, puppet theatre*

Abstrak

Tulisan ini menelaah makna ruang dan peristiwa dalam pertunjukan *Saidja* karya bersama Papermoon Puppet Theatre dan Het Volksoperahuis. Penulis menyusun pembacaan atas pertunjukan dengan berangkat dari ruang-ruang yang diciptakan dalam pertunjukan, baik ruang secara fisik, maupun ruang yang dibangun dengan

¹Sebagian dari tulisan ini diambil dari tesis karya penulis berjudul, *Konstruksi Ruang dan Imajinasi Dalam Pertunjukan Saidja, Kolaborasi Papermoon Puppet Theatre dan Het Volksoperahuis* (PSPSR Sekolah Pascasarjan UGM, 2016). Tulisan ini diajukan setelah lulus dari Jurusan PSPSR, Sekolah Pascasarjana UGM. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. GR Lono Simatupang, Dr. Nur Sahid, Dr. Abdul Wahid, dan Michael H.B. Raditya yang telah membantu proses penulisan artikel ini.

sekat-sekat imajiner. Teori analisis spasial digunakan untuk melakukan pembacaan terhadap makna ruang dan peristiwa yang terjadi di dalamnya. Dengan menggunakan teori analisis spasial makna dapat ditarik tidak hanya dari analisis bahasa verbal, tapi juga pergerakan dan tindakan yang membentuk ruang dan peristiwa tersebut. Dalam pertunjukan *Saidja* meskipun berbasiskan narasi yang dilisankan, dalam bentuk dialog antar karakter, ataupun narasi yang dibacakan, analisis spasial yang diterapkan untuk membaca pertunjukan tersebut menyediakan pembacaan yang lebih kaya dan memberikan pemaknaan yang mungkin tidak terlisankan dalam pertunjukan. Pada pertunjukan *Saidja* makna yang tidak terlisankan sepanjang pertunjukan adalah pola klasifikasi ruang yang disusun dalam setiap adegan pertunjukan, pola klasifikasi ruang ini menautkan dan memisahkan masa lalu dan di masa kini, membuat relasi antara yang fiktif dan faktual, sekaligus memberikan benang merah atas peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam pertunjukan.

Kata kunci: analisis spasial, batasan-batasan fisik dan imajiner, teater boneka

PENGANTAR

Pertunjukan *Saidja* oleh Papermoon Puppet Theatre (Indonesia) dan Het Volksoperhuis (Belanda) bercerita tentang peristiwa di wilayah fiktif bernama Kampung Tebu. Wilayah Kampung Tebu dibagi dalam dua kurun masa, yaitu masa kini dan masa lalu. Wilayah Kampung Tebu masa kini terdiri dari rumah keluarga Simbah, dan kafe musik. Wilayah Kampung Tebu masa lalu terdiri dari lingkungan pabrik gula, perkampungan orang Belanda, dan perkampungan orang pribumi. Masing-masing tempat tersebut dibedakan dengan kehadiran aktor yang memerankan karakter-karakter dari Kampung Tebu masa kini atau Kampung Tebu masa lalu. Karakter dan ruang tempat karakter berada disampaikan melalui dialog lisan atau narasi yang mengiringi adegan-adegan dari masa kini dan masa lalu. Pertunjukan *Saidja* menceritakan relasi antara kurun waktu masa lalu dan masa kini melalui kehadiran karakter-karakter yang muncul dalam pertunjukan. Relasi

tersebut dimunculkan melalui penciptaan ruang yang memisahkan karakter dari masa lalu dan masa depan.

Masa lalu ditampilkan dalam bentuk *storytelling* narasi kesaksian yang divisualisasikan lewat permainan bayangan di tiga layar yang terletak di bagian belakang area permainan. Masa kini ditampilkan dalam bentuk peristiwa yang diadegankan di wilayah area permainan. Perbedaan antara masa kini dan masa lalu dalam pertunjukan *Saidja*, serta bagaimana kedua kurun waktu tersebut dihubungkan dengan ruang dan kehadiran aktor-aktor di ruang tersebut merupakan fokus dari artikel ini.

Analisis atas penggunaan dan makna ruang dalam pertunjukan *Saidja* berangkat dari pertanyaan sebagai berikut, bagaimana ruang-ruang yang berbeda diciptakan di atas panggung? Selanjutnya bagaimana ruang-ruang yang berbeda tersebut dapat terhubung dalam pertunjukan *Saidja*?

PEMBAHASAN

Pertunjukan dan ‘Tempat’

Pergerakan dan tindakan tubuh dan pengalaman yang ditunjukkan pada saat pertunjukan berlangsung, merupakan bentuk konstruksi identitas tokoh-tokoh yang muncul pada pertunjukan *Saidja*. Tokoh-tokoh pribumi, campur, dan orang-orang Eropa muncul pada masa lalu dan masa kini Kampung Tebu. Penempatan dan pergerakan tokoh-tokoh tersebut di area permainan menghasilkan pengalaman tubuh-tubuh tokoh dengan latar belakang yang berbeda yang muncul dalam peristiwa-peristiwa dalam pertunjukan.

Tokoh-tokoh, peristiwa, dan pengalaman yang muncul pada pertunjukan *Saidja* terikat pada ruang/tempat yang menjadi lokasi peristiwa tersebut. Pada konteks pertunjukan ruang/tempat tersebut adalah panggung yang disusun dan ditata sedemikian rupa sehingga menghasilkan “tempat-tempat” yang muncul sebagai “lokasi spesifik” yang menjadi latar atas peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam pertunjukan. Penulis hendak menelusuri bagaimana ruang di panggung menjadi “tempat.”

Mengikuti pendapat Tadeusz Kowzan elemen-elemen material penyusun “tempat” dalam pertunjukan teater terdiri dari aksesoris/properti, dekorasi, dan tata cahaya yang nampak di panggung.² Elemen tersebut dilengkapi elemen-

elemen lain yang terdiri atas mime, gestur, pergerakan, *make up*, tata rambut, dan kostum yang berada di dalam diri aktor³ yang merupakan ekspresi visual ketubuhan aktor untuk “menyusun tempat yang spesifik” di panggung. Elemen-elemen tersebut disempurnakan dengan elemen auditif yaitu kata dan nada yang diucapkan oleh aktor, serta musik dan *sound effects* yang mengiringi peristiwa dalam pertunjukan.⁴

Teori Tadeusz Kowzan digunakan untuk mengenkripsi peristiwa pertunjukan menjadi teks berdasarkan klasifikasi 13 tanda di atas. Ke-13 tanda tersebut berada dalam kedudukan setara dan saling melengkapi satu sama lain, sedangkan untuk membuat analisis yang khusus pada pengalaman ruang pada pertunjukan dipakai alat bantu lain.

“Analisis spasial dalam bidang yang berkaitan dengan *built environment*-contohnya studi lanskap kebudayaan, arsitektur, dan arsitektur vernakular, budaya material, antropologi budaya, dan geografi- sering melupakan keberadaan tubuh karena kesulitan untuk memisahkan perbedaan antara tubuh yang subyektif dan tubuh yang obyektif, serta jarak antara aspek material dan representasi dari tubuh dan ruang. Konsep *embodied space*, bagaimanapun, mengikat dua hal yang berbeda tersebut, menggarisbawahi pentingnya tubuh sebagai entitas fisik dan biologis, sebagai pengalaman yang hidup, sebagai agen yang aktif, menjadi lokasi untuk bicara dan bertindak pada dunia. (Konsep) *embodied space* sesungguhnya

²Tadeusz Kowzan, “The Sign in the Theatre” dalam *Diogenes*, Spring 1968 N61 via František Deák, “Structuralism in Theatre: The Prague School Contribution” dalam *The Drama Review* Vol. 20 No. 4, Theatrical Theory Issue (Dec, 1976) . hlm. 87.

³*Ibid*, hlm. 87

⁴*ibid*, hlm. 87

mengijinkan bermacam disiplin yang berbeda dan variasi metodologi kerja dan analisis untuk bersama-sama mengambil fokus pada tubuh yang bergerak dan mobil pada saat menciptakan ruang.”

Penulis mengikuti metodologi analisis spasial, yang memfokuskan pada peran performatif tubuh dan relasi yang ia usahakan pada dunia material yang melingkupinya. Metodologi analisis spasial bertujuan untuk menunjukkan tindakan performatif dan relasi yang diciptakan tubuh dengan ruang adalah elemen esensial dalam proses produksi konstruksi sosial baru dan pelanggaran konstruksi sosial lama yang tak berkesudahan pada lingkungan ruang yang terbatas.⁵ Metodologi analisis spasial menggunakan pendekatan sejarah, antropologi, sastra, linguistik, dan bermacam disiplin ilmu lain guna membaca *embodied placemaking* sebagai kerangka untuk memahami pengalaman tubuh atas ruang.⁶

Dalam melihat bagaimana “tempat” disusun dalam pertunjukan *Saidja*, penulis melihat bahwa Kampung Tebu dihasilkan oleh pengalaman tubuh para aktor yang menyusun “tempat-tempat” yang menjadi lokasi peristiwa. Pengalaman tersebut ditunjukkan dengan tindakan, pergerakan, dan ucapan para aktor yang menyusun “lokasi-lokasi” tempat tinggal keluarga Simbah, kafe

musik, pabrik gula, tempat tinggal Odah dan Saidja, serta tempat tinggal keluarga Coen.⁷ Lokasi tersebut disusun oleh jalur masuk yang digunakan para aktor, perpindahan tempat para aktor ketika berada, serta tindakan-tindakan yang mereka lakukan di masing-masing lokasi.

Pergerakan dan Tindakan Tubuh: Membaca Ruang dan Peristiwa Dalam Pertunjukan Saidja

Berdasarkan klasifikasi tanda yang dibuat Tadeusz Kowzan maka ruang dalam pertunjukan Saidja dapat dibagi menjadi beberapa tempat, masing-masing tempat menjadi latar bagi peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam pertunjukan. Sebaliknya, peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam pertunjukan juga menyusun ruang-ruang dalam pertunjukan *Saidja*.

Tabel 1 menunjukkan bahwa masing-masing tempat yang menjadi latar peristiwa ditunjukkan dengan tanda berupa penempatan properti di area permainan, pergerakan dan tindakan aktor di masing-masing tempat, serta tanda berupa suara. Di antara tanda-tanda tersebut, kehadiran aktor atau representasi kehadirannya di area

⁵Arjit Sen dan Lisa Silverman, “Embodied Placemaking: An Important Category of Critical Analysis” dalam Arjit Sen dan Lisa Silverman (ed), *Making Place: Space and Embodiment in the City* (Indiana University Press, 2014). Hlm. 5

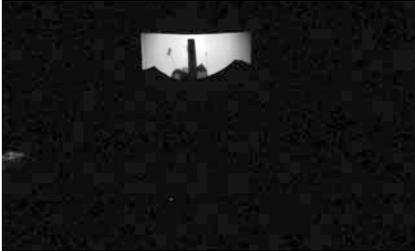
⁶*ibid.* hlm. 5

⁷Metode ini dipinjam dari metode yang digunakan Setha Low dalam menganalisis relasi dan makna yang dihasilkan tubuh dan ruang dengan memfokuskan penelitiannya pada pergerakan tubuh, tindakan tubuh pada saat berjalan kaki pada penelitian tentang ruang publik di dua taman/monumen di Puerto Riko, Costa Rica. Setha Low, “Placemaking and Embodied Space” dalam Arjit Sen dan Lisa Silverman (ed), *Making Place: Space and Embodiment in the City* (Indiana University Press, 2014). Hlm. 19-44.

Tabel 1: Identitas Tempat latar peristiwa pada area permainan Pertunjukan Saidja

TEMPAT	IDENTITAS TEMPAT	KARAKTER/ TOKOH	VISUAL
Rumah Simbah & Halaman Rumah Simbah	Tumpukan kotak kayu di depan layar kiri	Simbah Dewi Sunan Turis	 Setting Halaman Rumah Simbah
	Meja tempat dagangan Dewi di depan layar kanan		 Posisi awal karakter di setting halaman Rumah Simbah
	Jalur keluar masuk karakter Simbah & Sunan dari balik layar kiri		 Perubahan posisi karakter di setting halaman Rumah Simbah menunjukkan adanya perubahan pada dramatika pertunjukan
	Jalur keluar masuk karakter Dewi dari balik layar kanan		
	Layar tengah menampilkan proyeksi dua gunung		
Kafe Musik	Tumpukan kotak kayu di depan layar kiri	2 Musisi Dewi Sunan Pengunjung kafe	 Setting Kafe musik dan posisi karakter
	Stand mikrofon untuk musisi di depan layar kiri		 Perubahan posisi Dewi ketika menyanyi di adegan Kafe Musik
	Pengunjung kafe masuk dari balik layar kanan dan kiri		 Perubahan posisi Dewi dan masuknya Turis di adegan Kafe Musik
	Musisi masuk dari sisi kanan area permainan		
	Layar tengah menunjukkan proyeksi bendera merah putih, barisan pemuda, dan seorang pemimpin berpeci		

Hutan Persembunyian	Tumpukan kotak kayu di layar kanan	Odah Jan Prinsen Simbah	 <p>Pertemuan Odah dan Jan Prinsen di Hutan. Odah duduk di lantai, Prinsen berdiri.</p>
	Kostum yang dipakai karakter Odah dan Jan Prinsen		 <p>Prinsen menyerahkan jaket pada Odah, keduanya sama-sama berdiri. Odah di kanan, Prinsen di kiri.</p>
	Gestur karakter Odah dan Jan Prinsen yang mengendap-endap di tempat ini		 <p>Odah dan Prinsen berada di kanan. Pistol Prinsen di tangan Odah, Prinsen mengarahkannya.</p>
	Layar tengah memproyeksikan gambar dua gunung		
Kampung Tebu Masa Lalu	Layar tengah menyala terang, ruang di depan layar tengah gelap, spot lampu pada tumpukan kotak kayu	Saidja* Odah* Wally Coen* Barisan pemuda*	 <p>Saidja bicara pada Odah, nampak pabrik gula antara dua gunung</p>
	Layar tengah memproyeksikan dua gunung, kemudian secara kronologis memproyeksikan pabrik gula di antara dua gunung, Simbol lingkaran merah, barisan pemuda, dan kalajengking		 <p>Odah dan Wally Coen berciuman. Nampak dua narator di depan layar tengah.</p>

	Suara narator yang membaca narasi masa lalu Kampung Tebu		 <p>Barisan pemuda yang marah-marah dan membunuh orang-orang non-pribumi</p>
			 <p>Pabrik gula dibakar oleh barisan pribumi, pada adegan ini proyeksi pabrik gula lebih besar di layar.</p>

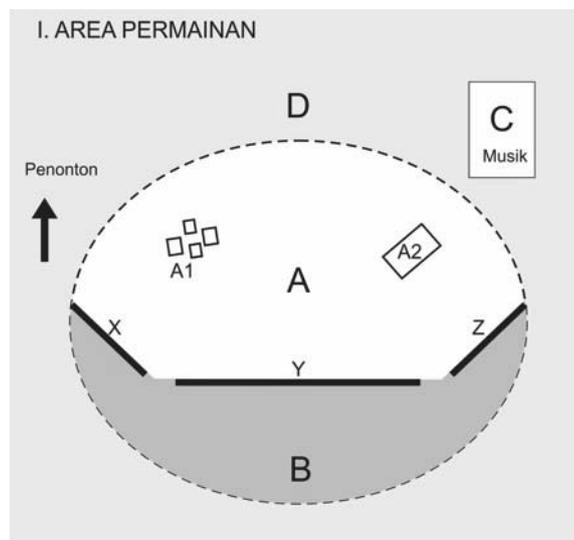
permainan adalah tanda yang paling berperan dalam menyusun konstruksi “tempat”. Tanda-tanda yang lain berperan dalam mendukung kehadiran aktor di ruang tersebut.

Kehadiran aktor dan pergerakannya di area permainan menunjukkan relasi antara tubuh aktor dan tempat ia berada. Pada pertunjukan relasi tersebut disusun berdasarkan kebutuhan dramatik. Pada saat yang sama, ketika membangun relasi antara tubuh aktor dan tempat yang mewadahnya, pertunjukan juga membuat asosiasi dengan realitas yang berada di luar pertunjukan.

Basis produksi ruang oleh tubuh dapat ditelusuri pada latar belakang sosial, budaya, politik, dan sejarah yang melingkupi tubuh tersebut. Pergerakan dan tindakan tubuh di dalam ruang material dapat diasumsikan sebagai makna keberadaan tubuh di ruang material yang melingkupinya sebagai

makhluk sosial, dan sebagai makhluk biologis. Makna tersebut bersifat sementara dan dinamik, diekspresikan dalam konteks ruang dan waktu yang terbatas. Pada bagian ini akan dilihat bagaimana tubuh para aktor menciptakan medan yang membentuk lokasi-lokasi peristiwa, melalui pergerakan dan tindakan mereka di atas panggung.

Tokoh yang pertama kali muncul di dalam ruang tersebut adalah sebuah boneka. Ia masuk dari balik layar kiri dan berjalan menuju ke tumpukan kotak kayu. Ketika muncul kali pertama, sebelum berjalan ia membuka kain yang menutup kandang burung, dan melihat ke sekelilingnya. Pada saat ini Kampung Tebu sudah ada walaupun informasi tentang nama ruang tersebut baru muncul pada adegan berikutnya. Ketika boneka tersebut mengambil sapu lidi, menyapu lantai di panggung dan mengejar boneka tikus yang berlari ke



Gambar 3: Bagan area Permainan pertunjukan Saidja di Auditorium IFI-LIP Yogyakarta

Keterangan:

A = Area Permainan

A1= Tumpukan kotak kayu

A2= Meja tempat dagangan Dewi

B = backstage

C = musisi & alat musik

D = Penonton

X = layar kiri

Y = layar tengah

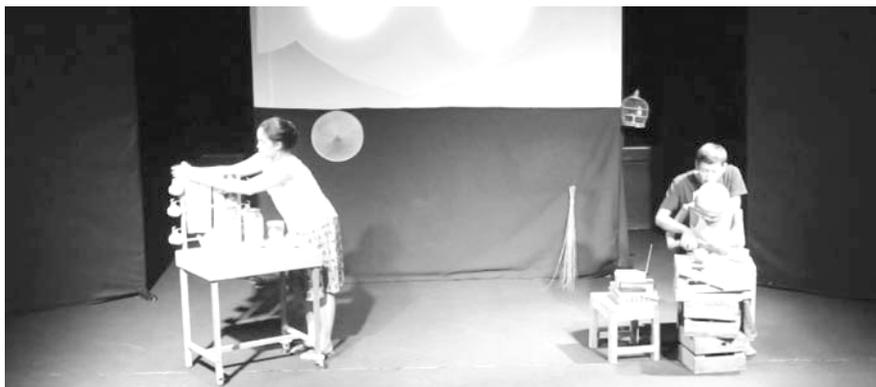
Z = layar kanan

sana kemari, ia menunjukkan batas-batas wilayah ruang tersebut yaitu ruangan yang berada di dalam proyeksi cahaya yang jatuh di panggung berupa area setengah lingkaran dengan latar belakang layar yang memproyeksikan gambar dua gunung di belakang.

Boneka tersebut kemudian duduk di tumpukan kotak kayu, dan mengeluarkan perlengkapan-perengkapannya yang berupa radio, boneka kayu, dan alat pukul ke atas salah satu kotak kayu. Ia mulai memilih-milih stasiun radio, dan terlihat sedang memperbaiki boneka kayu yang ia bawa. Tokoh boneka ini sedang menunjukkan tempat kerjanya, atau wilayahnya di ruang tersebut setelah membersihkan seluruh ruangan di wilayah

panggung. Boneka yang tadinya bergerak dinamis ke sana kemari, menjadi duduk statis di tumpukan kotak kayu tersebut.

Tokoh lain, seorang perempuan muda, masuk ke area permainan dari balik layar kanan, ia berjalan diagonal ke arah tokoh boneka. Informasi tentang boneka tersebut disampaikan oleh tokoh perempuan, ia menyebut nama boneka di hadapannya sebagai "Simbah." Cara berjalan tokoh perempuan yang tergesa dan tindakannya membawakan minuman kepada tokoh boneka menunjukkan relasi kekeluargaan antara tokoh Simbah dan tokoh perempuan. Tokoh perempuan memberikan informasi tentang dirinya, ia menyebut dirinya sebagai "Dewi," sambil duduk di lantai ia menanyakan boneka



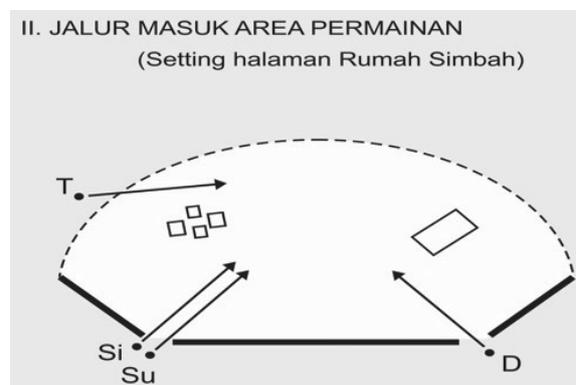
Gambar 4: Dewi menyiapkan dagangan di bagian kanan, Simbah memperbaiki boneka di bagian kiri, Layar Tengah memproyeksikan bayangan dua gunung (Dokumentasi video Papermoon Puppet Theatre)

yang dibawa Simbah. Simbah menjawab dengan berbisik kepada Dewi yang berada di sampingnya, Dewi berbicara keras seakan-akan mengulangi apa yang Simbah katakan padanya, ia menyebut nama boneka tersebut sebagai Odah, sebuah boneka perempuan.

Tokoh lainnya, seorang berperawakan asing, masuk dari bagian kiri panggung-segaris dengan tempat duduk Simbah di tumpukan kotak kayu, ia menyapa Simbah dan Dewi yang berada di dalam area permainan. Ia bertanya pada keduanya dalam bahasa Inggris, "Excuse me, Is this Kampung Tebu?" dan dijawab oleh karakter Dewi dari posisinya berdiri di meja dagangan dengan, "Yes, Mister. Kampung Tebu in here." Interaksi antara Dewi dan orang asing tersebut menunjukkan lokasi tempat Simbah dan Dewi berada adalah wilayah bernama Kampung Tebu. Interaksi tersebut juga menunjukkan batas antara lingkungan Kampung Tebu dan lingkungan di luar Kampung Tebu. Orang asing tersebut menunjukkan orang asing yang datang dari luar, sementara Dewi dan Simbah

adalah bagian dari Kampung Tebu yang masuk dari balik layar area permainan.

Orang asing kemudian masuk ke area permainan, berjalan melintasi Simbah menuju meja dagangan Dewi. Ia memperkenalkan dirinya sebagai turis dari Belanda, Dewi menawarkan jasa-jasa wisata kepadanya namun ia menolaknya. Dewi, tidak pernah menyebut namanya, hanya menyebut orang asing tersebut sebagai "Mister." Kepada Dewi, orang asing tersebut menanyakan tentang pabrik gula yang dulu ada di Kampung Tebu, kemudian ia mengeluarkan foto



Gambar 5: Bagan jalur masuk area permainan pada adegan di Halaman Rumah Simbah Kampung Tebu masa kini (T: Turis, Si: Simbah, Su: Sunan, D: Dewi)



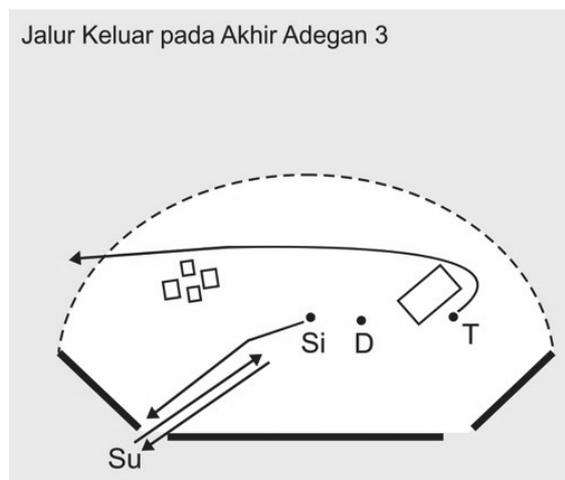
Gambar 6: Posisi ketika Turis pertama kali masuk ke Kampung Tebu (Dokumentasi Papermoon Puppet Theatre)

dari masa lalu Kampung Tebu dan menyerahkannya kepada Dewi. Ia menjelaskan kepada Dewi orang-orang di foto tersebut bernama Saidja dan Odah. Orang asing memberitahu pada Dewi bahwa ia mencari laki-laki bernama Saidja yang ada di dalam foto tersebut, yang menurutnya sekarang sudah berumur sangat tua. Semua kejadian tersebut berada di sekitar meja dagangan Dewi di depan layar kanan.

Adegan pertemuan Orang asing (Turis), Dewi, dan Simbah berakhir ketika Simbah merebut foto di tangan Dewi, dan kemudian melemparnya. Simbah masuk ke balik layar kiri, dengan nafas tersengal-sengal, langkahnya cepat, Simbah batuk-batuk dengan keras dan nafasnya makin terdengar tak beraturan dari balik layar kiri. Sunan keluar dari balik layar kiri, dengan marah Sunan meminta Orang asing pergi karena telah menyebabkan Simbah jadi sakit. Orang asing pergi, ia melintasi jalur yang sama ketika ia masuk. Sunan kembali ke balik layar kiri, hanya Dewi yang terdiam di tengah panggung, ia mengingat-ingat nama Odah (dengan cara mengucapkan nama Odah secara lirih).

Sekuen di atas menunjukkan bahwa Simbah mempunyai otoritas untuk menerima atau mengusir orang-orang yang datang ke lingkungan tempat tinggalnya. Dewi memanggil Sunan dengan panggilan, “Mas”, menunjukkan relasi kekerabatan yang dekat antara keduanya. Simbah, Dewi, dan Sunan berada dalam satu lingkaran kekerabatan di wilayah tersebut, sedangkan Orang asing adalah orang yang datang berkunjung dari luar. Sekuen di atas juga menunjukkan informasi-informasi tentang masa lalu Kampung Tebu, yaitu pabrik gula yang ada di masa lalu tapi tidak ada di masa kini dan tokoh-tokoh bernama Saidja dan Odah yang ada dalam dokumen foto yang dibawa Orang asing.

Ketika Simbah panik atau cemas setelah melihat foto yang dibawa orang asing, ia masuk ke balik layar kiri. Orang asing setelah diusir dari tempat tersebut keluar dari area permainan ke arah kiri area permainan. Jalur-jalur yang digunakan masing-masing karakter tersebut yang menyusun tempat bernama Kampung Tebu, dalam konteks ini bagian dari Kampung Tebu yang menjadi tempat tinggal keluarga Simbah.



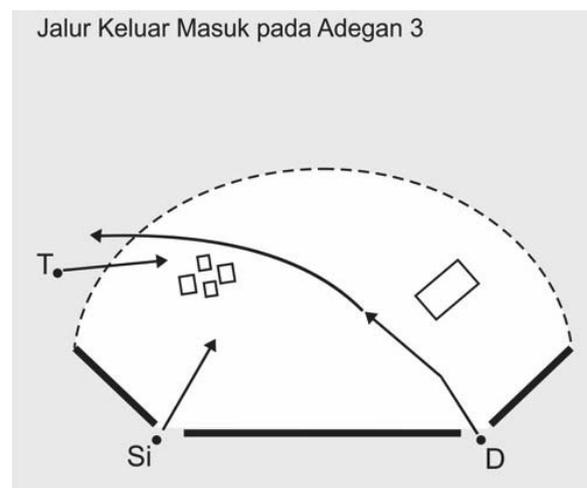
Gambar 7: Bagan jalur keluar pada akhir adegan 3 (T: Turis, Si: Simbah, Su: Sunan D: Dewi). Karakter Dewi tidak keluar dari area permainan sampai cahaya padam untuk pergantian adegan.

Pada latar tempat yang sama di adegan mendekati akhir pertunjukan, masing-masing karakter menggunakan jalur masuk yang sama seperti gambar di atas. Simbah masuk dari balik layar kiri, Dewi masuk dari balik layar kanan, Turis Asing dari luar sebelah kiri area permainan. Bedanya adalah, Simbah dan Turis Asing duduk bersama di tumpukan kotak kayu dan berada di titik tersebut hingga akhir adegan, sementara Dewi pergi ke luar ke sebelah kiri area permainan ketika Turis belum datang.

Pergerakan Dewi pada saat pergi meninggalkan tempat tinggal Simbah dengan menggunakan jalur keluar dari kiri area permainan, didukung dengan properti yang ia gunakan yaitu helm dan tas belanja. Ditekankan dengan ucapan verbal Dewi kepada Simbah yang duduk di tumpukan kotak kayu bahwa ia hendak pergi ke pasar.

Jalur yang digunakan Dewi ketika pergi ke luar dari Kampung Tebu, sama

dengan jalur yang digunakan Turis untuk keluar masuk ke wilayah Kampung Tebu. Pergerakan Dewi menunjukkan bahwa dunia Kampung Tebu yang lebih luas di luar visualisasi yang nampak di area permainan, dalam hal ini Dewi menunjukkan adanya “pasar” yang menjadi bagian dari dunia Kampung Tebu tapi tidak nampak di area permainan.



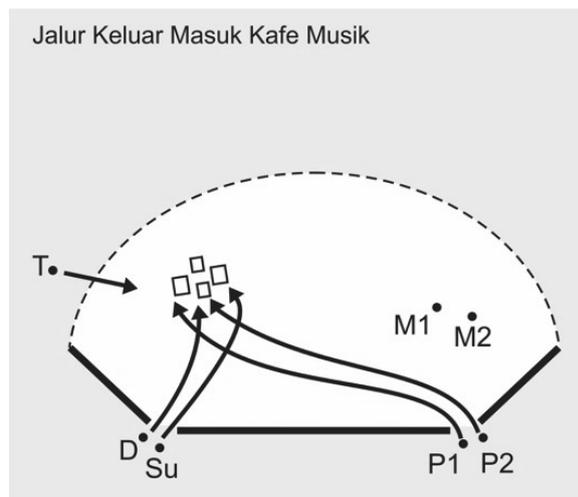
Gambar 8: Variasi bagan Jalur keluar masuk dengan setting halaman rumah Simbah (T: Turis, Si: Simbah, D: Dewi). Turis dan Simbah tidak keluar dari area permainan sampai lampu padam untuk pergantian adegan.

Penataan obyek dan jalur yang digunakan para aktor di area permainan yang konsisten menjadi pola yang menunjukkan identitas lokasi yang menjadi latar peristiwa pada setiap adegan. Pada konteks tiga bagan di atas (gambar 5,7 dan 8), lokasi tersebut merujuk pada tempat yang menjadi tempat tinggal keluarga Simbah di Kampung Tebu.

Dinamika pada lokasi tempat tinggal keluarga Simbah adalah perubahan posisi Turis pada adegan awal dan pada adegan akhir. Pada adegan awal ia lebih banyak berada di bagian kanan area permainan

dekat dengan posisi Dewi berdiri. Pada bagian akhir Turis berada di bagian kiri area permainan, duduk di tumpukan kotak kayu sejajar dengan posisi Simbah. Perubahan posisi Turis di awal dan di akhir adalah dinamika yang terjadi pada ruang di area permainan, awalnya Simbah tidak sepenuhnya menerima kehadiran Turis, dan di akhir pertunjukan Simbah mau menerima kehadiran Turis.

Sebelumnya, Turis selalu ditampilkan mendekati pada Dewi, karena Dewi yang memberi ruang pada Turis untuk hadir di area permainan. Dewi awalnya mengira Turis adalah orang asing yang sedang berwisata, meskipun ternyata Turis tidak tertarik dengan tawaran tur-tur wisata Dewi tetap memberi kesempatan pada Turis karena Turis memberikan informasi-informasi tentang peristiwa dari masa lalu Kampung Tebu yang belum pernah ia dengar sebelumnya. Pertemuan Turis dan Dewi terjadi dua kali, keduanya terjadi di lokasi tempat tinggal keluarga Simbah dan Kafe Musik.



Gambar 8: Bagan jalur masuk setting kafe musik (D: Dewi, Su: Sunan, P1: Pengunjung kafe 1, P2: Pengunjung kafe 2, M1: Musisi 1, M2: Musisi 2, T: Turis)

Tubuh Turis sebagai “tokoh yang datang dari luar,” berbeda dengan tubuh-tubuh lain di Kampung Tebu yang merupakan “tokoh dari dalam.” Turis dimainkan oleh Kees Scholten,⁸ pada setiap kemunculannya di area permainan ia masuk dari luar area permainan. Turis menunjukkan sikap dan pandangan yang berbeda pula mengenai Kampung Tebu dan masa lalu Kampung Tebu.

Analisis pergerakan karakter Simbah dan karakter Turis menunjukkan batas-batas imajiner antara “orang dalam” dan “orang luar.” Batas-batas tersebut memisahkan karakter Simbah, Dewi, dan Sunan dengan Turis di adegan-adegan masa kini. Batas-batas tersebut tidak ditunjukkan secara visual, melainkan melalui pergerakan para aktor di area permainan.

Pada kurun waktu masa lalu, pembagian ruang disusun berdasar klasifikasi ras. Keluarga Coen, pemilik pabrik gula, berada di bagian kiri layar, sedangkan Saidja dan keluarganya berada di bagian kanan layar. Tokoh yang bisa menembus batas-batas tersebut adalah Odah, seorang yang berdarah campur (Indonesia-Belanda). Odah tinggal dan bermain bersama Saidja di bagian kanan layar, tapi ia juga bermain bersama Wally Coen di bagian kiri layar. Pada sistem klasifikasi ras di masa lalu Kampung Tebu yang dituturkan dalam pertunjukan *Saidja*, tokoh Odah berada dua kategori, yaitu kategori pribumi dan asing.

⁸Kees Scholten adalah anggota Het Volksoperahuis, ia juga yang memerankan Jan Prinsen

Klasifikasi pada masa lalu Kampung Tebu tersebut agak problematis, karena posisi Odah yang merupakan saudara seayah dari Wally Coen. Odah adalah anak seorang Nyai dari ayah Wally Coen (Kakek Turis/Orang Asing). Odah tidak tinggal bersama keluarga Coen, karena Odah adalah anak yang tidak resmi, maka ia dititipkan ke keluarga Saidja.

Klasifikasi pribumi dan non-pribumi menjadi sumber konflik pada narasi masa lalu Kampung Tebu yang dituturkan oleh karakter Simbah. Setelah Jepang pergi, dan Indonesia merdeka, kelompok barisan pemuda yang dipimpin oleh Saidja membunuh tokoh-tokoh non-pribumi, tetapi Odah berhasil diselamatkan. Keluarga Coen dan pabrik gula milik mereka dibakar oleh barisan pemuda tersebut, Wally Coen melarikan diri karena Saidja meminta dia pergi sebelum pabrik gula dibakar. Wally Coen tidak melarikan diri bersama Odah, sedangkan Odah bersembunyi di suatu tempat.

Konflik yang dituturkan pada masa lalu Kampung Tebu adalah konflik tentang identitas pribumi dan non-pribumi. Posisi konflik tersebut ditampilkan di tengah layar. Barisan pemuda yang marah ditunjukkan memenuhi layar tengah, mereka bersorak sorai hendak membunuh orang-orang non-pribumi yang mereka temukan, hingga akhirnya mereka membakar pabrik gula.

Pada kemunculannya di area permainan, karakter Odah masuk dari balik layar kanan dan berjalan menuju ke tengah area permainan.⁹ Di dalam

persembunyiannya, Odah menyadari bahwa ia bukan orang pribumi tapi juga bukan orang Belanda. Pada adegan ini, ia bertemu dengan orang Belanda lain, Jan Prinsen, seorang tentara yang membuang emblem bendera Belanda di seragamnya untuk menunjukkan bahwa ia tidak mendukung Tentara Belanda. Baik Odah dan Jan Prinsen, berada di kategori yang abu-abu keduanya tidak masuk pada sistem klasifikasi pribumi dan non-pribumi. Odah karena ia berdarah campuran, Jan Prinsen karena ia membelot dari tentara Belanda.

Pembagian ruang kiri dan kanan di area permainan, dan ruang di antara kiri-kanan dalam pertunjukan *Saidja* oleh aktor-aktor dalam pertunjukan *Saidja* merupakan perwujudan klasifikasi-klasifikasi di area permainan. Klasifikasi-klasifikasi tersebut muncul baik di masa lalu maupun di masa kini Kampung Tebu.

Pembagian ruang tersebut juga menurun pada tindakan dan gestur para aktor yang muncul di area permainan. Tindakan dan gestur turunan ini menunjukkan kategori-kategori klasifikasi yang lain pada pertunjukan *Saidja*. Kategori-kategori tersebut adalah sebagai berikut; klasifikasi gender (tokoh perempuan muncul dari kanan, tokoh laki-laki bisa muncul dari kiri atau dari kanan-klasifikasi ini muncul di masa lalu dan masa kini Kampung Tebu), klasifikasi kelas sosial (Saidja dan Odah bermain dengan kerbau di bagian kiri layar, Wally Coen bermain tenis di bagian kanan

⁹Pada adegan ini karakter Odah diperankan oleh Kinanti Sekar Rahina, pada adegan-

adegan sebelumnya karakter Odah ditampilkan dalam bentuk wayang di layar

Tabel 3: Distribusi Ruang Pertunjukan *Saidja*

Masa Kini Simbah Boneka Odah Jan Prinsen (dari Masa Lalu) Odah (dari Masa Lalu) Tumpukan Kotak kayu Narasi Verbal masa Lalu Turis (dari luar) Arsip-arsip Masa Lalu (dibawa Turis) Sunan	Masa Kini Dewi Meja Dagangan (ekonomi) Odah (dari masa lalu) Turis (dari luar) Arsip-arsip Masa lalu (dibawa Turis) Musisi Kafe Musik		
KIRI	DEPAN	DEPAN	KANAN
KIRI	BELAKANG	BELAKANG	KANAN
Masa Lalu Wally Coen Keluarga Coen (pemilik Pabrik gula) Pemukiman Keluarga pegawai pabrik gula Raket tenis Odah Tendara Belanda	Masa Lalu Saidja Odah Kerbau Ibu Saidja Pemukimam warga kampung tebu		

layar – klasifikasi ini muncul di masa lalu Kampung Tebu), dan klasifikasi bahasa naratif dan simbolik (Turis menyampaikan informasi naratif masa lalu Kampung Tebu di bagian kiri dan kanan area permainan, Simbah menyampaikan simbol-simbol dari masa lalu Kampung Tebu di bagian kiri area permainan).

Ketiga kategori klasifikasi di atas masing-masing berkaitan dengan identitas pribumi dan non-pribumi yang ditunjukkan dalam pertunjukan *Saidja*. Pribumi terdiri dari perempuan dan laki-laki, sedangkan non-pribumi terdiri dari tokoh laki-laki saja. Semua tokoh pribumi berada pada kelas sosial di bawah non-pribumi. Sedangkan pribumi menyampaikan masa lalu dengan simbol-simbol, non-pribumi

menyampaikan masa lalu dengan data dan arsip. Pada akhir pertunjukan, ketika Simbah membuka identitasnya sebagai Saidja dari masa lalu Kampung Tebu, ia menyeberangi batas-batas klasifikasi tersebut dengan berada di bagian tengah area permainan. Ia berdiri dan mulai berjalan ke depan sembari diiringi narasi kesaksiannya tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lalu Kampung Tebu.

KESIMPULAN

Interpretasi penulis terhadap penataan ruang dan pergerakan aktor dalam pertunjukan *Saidja* adalah bahwa ruang-ruang yang tadinya menjadi tempat orang-orang non-pribumi di masa lalu direbut/diambil, kemudian di tempati

orang-orang pribumi di masa kini. Walaupun secara verbal hal ini tidak disebutkan dalam pertunjukan, namun melalui analisis atas bagaimana ruang-ruang ditampilkan di masa lalu dan di masa kini serta bagaimana masa lalu dan masa kini dihubungkan melalui narasi kesaksian tokoh Simbah, maka penulis menyimpulkan bahwa klasifikasi ruang di masa lalu yang berdasarkan ras, di masa kini berubah menjadi klasifikasi ruang berdasar gender. Perubahan ini sebenarnya tidak disebutkan latar belakangnya, hanya ditampilkan bahwa orang-orang non-pribumi terbunuh atau harus melarikan diri pada masa lalu sehingga yang tersisa adalah orang-orang pribumi saja.

Mengambil pendapat Seta Low tentang *embodied space* pertunjukan *Saidja* adalah representasi tentang bagaimana tubuh menginklusi dan mengeklusi ruang. Pada masa lalu Kampung Tebu, tubuh dipisahkan berdasarkan klasifikasi ras yang berakhir dengan penegasan konstruksi ras pribumi dan non-pribumi yang berdampak pada terusir atau terbunuhnya orang-orang non-pribumi. Pada masa kini, Kampung Tebu menjadi milik orang-orang pribumi, orang-orang non-pribumi tidak mendapat tempat di ruang tersebut kecuali sebagai tempat persinggahan sementara. Sikap dan gestur Turis yang canggung ketika berada di dalam wilayah Kampung Tebu menunjukkan bahwa Turis, sebagai orang non-pribumi, mempunyai bayangan yang berbeda dengan yang ia alami di Kampung Tebu. Pertunjukan berakhir dengan pengakuan Simbah atas apa yang ia lakukan di masa lalu, dan Simbah

meminta maaf atas apa yang terjadi di masa lalu.

Metodologi analisis spasial dapat membuka kemungkinan pembacaan-pembacaan yang luas, misalnya dengan memperhatikan jalur keluar-masuk karakter ke dalam dan ke luar area permainan saja dapat menghasilkan teks analisis yang membuka kemungkinan-kemungkinan pemaknaan dari pergerakan tersebut. Kesulitan dari aplikasi metodologi analisis spasial adalah tuntutan untuk membaca detail pergerakan dan tindakan dari setiap tokoh dalam setiap adegan. Hal tersebut agak sulit dilakukan ketika menonton pertunjukan secara langsung. Penggunaan video dokumentasi pertunjukan dapat mengatasi kesulitan tersebut, namun video adalah medium yang berbeda dari pertunjukan karena sifatnya yang merepresentasikan sudut pandang tertentu ke arah panggung. Pengalaman menonton dan catatan-catatan atas peristiwa yang terjadi pada saat pertunjukan berlangsung adalah sumber data utama, sedang video dokumentasi pertunjukan tetap merupakan alat bantu semata.

DAFTAR PUSTAKA

- Deák, František, "Structuralism in Theatre: The Prague School Contribution" dalam *The Drama Review* 20(4) (1976), Theatrical Theory Issue
- Goffman, Erving. *The Presentation of Self in Everyday Life*. University of Edinburgh Press, 1956.
- Lewis, J. Lowell. *The Anthropology of Cultural Performance*. New York: Palgrave Macmillan, 2013.

Rappoport, Amos. *The Meaning of Built Environment: A Non-Verbal Communication Approach*. The University of Arizona Press, 1990.

Sen, Arjit & Lisa Silverman (eds). *Making Place: Space and Embodiment in the City*. Indiana University Press, 2014.

van Free, Frank, Karen Tilmans, and Jay Winter (eds). *Performing the Past: Memory, History, Identity in Modern Europe*. Amsterdam University Press, 2010.

Daftar Tautan berita:

http://www.bbc.com/indonesia/berita_indonesia/2013/08/130831_

[belanda_minta_maaf](#) diakses 18 April 2016

http://www.bbc.com/indonesia/multimedia/2011/12/111209_pixrawagede.shtml diakses 18 April 2016

<http://internasional.kompas.com/read/2013/09/12/1538088/Belanda.secara.Resmi.Minta.Maaf.atas.Pembantaian.pada.1940-an> diakses 18 April 2016

http://internasional.kompas.com/read/2012/01/20/08322610/Rawagede.Dipicu.Kekerasan.pada.Indo.Belanda?utm_source=RD&utm_medium=box&utm_campaign=Kaitrd diakses 18 April 2016