

**MEMBACA PERTUNJUKAN TEATER  
BERJUDUL *NEGERI YANG TERKUBUR*  
KARYA ZURMAILIS  
SUTRADARA SYUHENDRI**

Hal | 12

**Susandro  
Afrizal Harun**

Prodi Seni Teater, Jurusan Seni Pertunjukan  
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh  
Jln. Transmigrasi No 1, Gampong Bukit Meusara Aceh Besar 23911  
timur.laut88@gmail.com

Prodi Seni Teater, Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang-Sumatera Barat  
Jln. Bundo Kanduang No. 35 Padangpanjang  
Telepon, 0752-82077, Fax. 0752-82803  
afrizalharun@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan membaca salah satu perkembangan bentuk teater modern yang ada di Sumatera Barat. Penelitian ini berdasarkan pada kualitas data (kualitatif), disempitkan menjadi penelitian studi kasus. Bahan atau data terdiri dari tulisan atau ceramah yang terekam dalam konteks yang berbeda, bisa data dari hasil observasi, berita dari surat kabar, dan sebagainya. Persentuhan antara gagasan dan bentuk pertunjukan *NyT* dengan pertunjukan teater modern lainnya di Indonesia terutama di Sumatra Barat dapat ditarik ke dalam beberapa poin, *pertama*, secara konseptual (*ide/gagasan*) Syuhendri mencoba merespon dan menyerap isu-isu yang tengah berkembang secara nasional. Juga ditambah pada dekade 90-an dan 2000-an globalisasi masih hangat-hangatnya dalam pendengaran setiap orang. *Kedua*, persentuhan Syuhendri dengan tokoh teater lainnya di Sumatra Barat secara teknis tidaklah memiliki kendala, dalam artian dapat diakses tanpa dibatasi oleh jarak. Untuk itu besar kemungkinan karya Syuhendri juga dipengaruhi oleh adanya ruang dialogis antara Syuhendri dengan seniman lainnya di Sumatra Barat.

**Kata kunci:** *Negeri yang Terkubur*, Teater Postmodern, Sumatera Barat.

**ABSTRACT**

*This study aims to read one of the development of modern theater form in West Sumatera. This study is based on data quality (qualitative), narrowed down into case study research. Materials or data consist of written or lectures recorded in different contexts, can be data from observations, news from newspapers, and so forth. The touch of ideas and the shape of NyT's performances with other modern theater performances in Indonesia, especially in West Sumatra can be drawn to some points, first, conceptually (ideas) Syuhendri tries to respond and absorb issues that are developing in a national way. Also added in the decade of the 90s and 2000s globalization is still warm in everyone's hearing. Second, the contact of Syuhendri with other theater figures in West Sumatra technically has no obstacles, in the sense of being accessible without being limited by distance. Hence, Syuhendri's work is also influenced by the dialogical space between Syuhendri and other artists in West Sumatra.*

**Keywords:** *Buried Country; Postmodern Theater; West Sumatera.*

## PENDAHULUAN

Pertunjukan teater *Negeri yang Terkubur* (selanjutnya disingkat *NyT*) dipentaskan di beberapa kota di Sumatera antara tahun 2002 dan 2003, yaitu di Padang, Padangpanjang, Jambi, Bengkulu dan Lampung bekerjasama dengan Yayasan Kelola. Sedangkan pilihan sebagai objek penelitian ialah di saat karya ini dipentaskan di Teater Utama Taman Budaya Sumatera Barat, 13 Agustus 2003, di mana pertunjukan ini dipentaskan dalam kurun waktu satu malam saja.

Karya ini merupakan salah satu dari beberapa pertunjukan teater di Sumatera Barat yang meminimalkan kata atau disebut “mini kata”. Mini kata dalam pengertian bentuk pertunjukan non-verbal dan non-linear.<sup>1</sup> Pertunjukan ini menggambarkan fenomena masyarakat Minangkabau yang semakin lama kebudayaannya mulai terkikis dengan hadirnya “budaya baru” yang diindikasikan dengan terjadinya pergeseran dari permainan tradisional anak-anak hingga masuknya internet, terutama berbagai media sosial yang terdapat di dalamnya. Hal ini semakin lama menjadikan setiap lini masyarakat *Minangkabau* larut tanpa acuh lagi pada budayanya sendiri.

Pertunjukan tersebut di atas refleksi dari fenomena panggung teater Sumatera Barat yang terdahulu, terutama di kota Padang yang sebelumnya diawali dengan pertunjukan *Lini karya/sutradara Zurmailis* pada tanggal 27-29 September 1996 di Teater Terbuka Taman Budaya Padang<sup>2</sup>.

Kehadiran bentuk pertunjukan ini mulanya mendapat pertentangan di kalangan seniman yang terdahulu (sebelum masanya Zurmailis), ada yang melontarkan pernyataan

bahwa “mereka kurang merenung”. Pernyataan tersebut diucapkan oleh Rusli Marzuki Saria, seorang penyair dan telah puluhan tahun mengikuti berbagai perkembangan kesenian di Sumatera Barat.<sup>3</sup> Ada juga yang menyimpulkan dari sudut pandang sosiologis, bahwa apa yang dilakoni oleh Zurmailis di satu sisi merupakan suatu bentuk “perlawanan” atas Wisran Hadi yang selama ini telah mendominasi panggung teater Sumatera Barat yang dominan “berkata-kata”.<sup>4</sup>

Munculnya bentuk dan gaya teater mini kata di Sumatera Barat di lain sisi tidak hanya sebagai “perlawanan” atas Wisran saja, tetapi juga didorong oleh situasi dan kondisi sosial di masa itu. Misalnya, bentuk kebijakan-kebijakan yang lahir dari pemerintah yang sesungguhnya tidak asih pada masyarakat mulai dipertanyakan. Sebagai contoh, adanya jargon-jargon seperti; “*Demi Pembangunan*”, “*Demi Stabilitas Nasional*”, “*Menuju Era Tinggal Landas*”, dan di Sumatera Barat juga terdapat jargon dan proyek “*Manunggal Sakato*” sebagai pengganti jargon dan proyek “*Gotong Royong*”.<sup>5</sup> Kekangan, ketidakadilan pun secara masif mewarnai ‘wajah’ negeri yang kaya dan elok, namun dieksploitasi secara tidak proporsional. Letupan oposisi politis secara besar-besaran terutama terjadi di kota-kota besar, digerakkan para mahasiswa yang turun ke jalan-jalan sebagai demonstran. Gejolak ini tentunya menjadi perkara yang “menasional”, salah satunya di kota Padang (Sumatra Barat). Sebagaimana halnya pernyataan Noni Sukmawati (seorang dosen Sastra Indonesia di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Andalas Padang) berikut ini:

<sup>1</sup> Yudiaryani, *WS Rendra dan Teater Mini Kata* (Yogyakarta: Galang Pustaka, 2015), hlm, 1.

<sup>2</sup> Ivan Adilla, *Sebuah Pencarian Penuh Ketegangan*, koran Singgalang, Minggu, 27 Oktober 1996.

<sup>3</sup> Efix, *Seni Tanpa Kata Padangpanjang*, koran Kompas, Sabtu, 2 November 2002.

<sup>4</sup> Pandu Birowo, *Menggugat Kata, Menggugat Wisran: Tinjauan Sosiologi dan*

*Dramaturgi atas Bentuk Pertunjukan ‘Tanpa Kata’ dan ‘Minim Kata’ Lini karya/sutradara Zurmailis dan Menunggu karya/sutradara Yusril di Kota Padang pada Pertengahan Dekade 90-an*. Tesis tidak diterbitkan. 2014, hlm, 64.

<sup>5</sup> Mestika Zed, dkk., *Sumatra Barat di Panggung Sejarah 1945-1995*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1998), hlm, 273-274.

“Ada kemakuan atas realitas bahasa yang sedemikian manipulatif dalam masa Orde Baru saat itu. Bahasa saat itu memang dimainkan. Saya ingat bagaimana bahasa *diparancak-ancak* (diperindah/diperhalus). Misalnya, harga naik, tapi disebut ‘menyesuaikan’...”<sup>6</sup>

Pernyataan di atas menjadi salah satu dorongan yang cukup besar mengapa kata mulai ditinggalkan para seniman muda setelah Wisran Hadi di kota Padang – Sumatera Barat.

Selain mini kata sebagai identifikasi bentuk teater tanpa kata, muncullah istilah-istilah lain yang di antaranya oleh Kasim Ahmad disebut dengan (1) teater modern yang konvensional, (2) teater modern dengan pembaruan atau disebut oleh Putu Wijaya sebagai teater tradisi baru, dan (3) teater modern yang kontemporer.<sup>7</sup> Begitu pula dengan Boedi S. Otong yang menyebut ‘teater subyektif’ sebagai konsep teaternya, yang beranggapan kebenaran dan kenyataan manusia cuma bisa dimiliki sendirian.<sup>8</sup> Dampak lahirnya istilah-istilah di atas nampaknya tidak mendapat apresiasi yang cukup optimis dari Radhar Panca Dahana yang menyatakan bahwa; “teater modern Indonesia (bersama kontroversinya dengan istilah teater mutakhir dan teater kontemporer) hidup hampir seperti hantu: ia seolah ada namun tak seorang pun dapat menangkap jasad dan menjelaskan eksistensinya.”<sup>9</sup>

Pernyataan Radhar di atas menjadi salah satu pemantik dalam meneliti

pertunjukan teater di Sumatera Barat, yang harapannya ke depan dapat dijadikan perbandingan penelitian sebagai suatu studi kasus guna mengembangkan pengetahuan dan memperdalam keilmuan di bidang kesenian (khususnya seni teater).

### **Teater Postmodern; konsep dan strategi pemanggungan**

Pada banyak sisi bentuk teater ini disokong oleh fenomena-fenomena sosial yang disebut para sosiolog dengan istilah postmodern. Di antaranya Jean-Francois Lyotard's menyebut fenomena tersebut ‘kondisi postmodern’, David Harvey's menyebut ‘kondisi postmodernitas’, atau Jean Baudrillard dengan sebutan ‘simulasi’.<sup>10</sup> Pasca Perang Dunia II, masyarakat barat mengalami perubahan sifat yang radikal. Sehingga lahirlah pelbagai istilah untuk mengenali masyarakat dalam kondisi tersebut, seperti; masyarakat media, masyarakat tontonan, masyarakat konsumen, masyarakat konsumen terkendali yang birokratis, serta masyarakat pasca industri. Senada dengan itu, Madan Sarup menegaskan bahwa postmodernisme muncul diakibatkan terjadinya pergeseran penekanan dari isi ke bentuk; transformasi realitas menjadi citra.<sup>11</sup>

Teater postmodern dapat dilihat dari bagaimana tanda-tanda dibangun dan difungsikan. Jon Whitmore memperkenalkan lima kunci sistem komunikasi dalam teater postmodern; pertama *sistem primer*; linguistik (bahasa), visual, aural, kedua *sistem skunder*; *olfactoral*, dan *physical*.<sup>12</sup> Sistem komunikasi yang ditawarkan Whitmore pada dasarnya berlandaskan pada

<sup>6</sup> Noni Sukmawati dalam tesis Pandu Birowo. 2014 hlm, 82.

<sup>7</sup> Dalam Sahrul N., “Estetika Teater Modern Sumatra Barat”, dalam Jurnal *Mudra* Volume 26, Nomor 2, Juli 2011, (Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar) hlm, 212.

<sup>8</sup> Dalam Radhar Panca Dahana, *Homo Theatrics*, (Magelang: IndonesiaTera, 2000), hlm, 107.

<sup>9</sup> Radhar Panca Dahana, hlm, 42.

<sup>10</sup> Kerstin Schmidt, *The Theater of Transformation: Postmodernism in American Drama*, (New York: Rodopi, 2005), hlm, 9.

<sup>11</sup> Madan Sarup, *Post-strukturalism and Postmodernism: Sebuah Pengantar Kritis* (Yogyakarta: Penerbit Jendela, 2003), hlm, 232.

<sup>12</sup> Jon Whitmore, *Directing Postmodern Theater: Shaping Signification in Performance*, (U.S.A.: University of Michigan Press, 1994), hlm, 4-5.

ilmu semiotik, yang bertujuan bagaimana tanda digunakan untuk menyampaikan makna. Semiotika berperan penting (terutama bagi sutradara) karena membantu memberikan kerangka untuk menyusun tanda-tanda sebagai percobaan selama persiapan, mengolah, dan langkah-langkah pelatihan dalam menciptakan suatu produksi.

Lebih lanjut, masih merujuk pada Whitmore, teater postmodern diproduksi atas beberapa aspek berikut: (1) Sistem pemetaan; merupakan langkah di mana sutradara dapat membaca penonton serta bentuk pertunjukan yang akan dipertunjukkan pada mereka. Pemetaan atas pertunjukan memiliki banyak kemungkinan; mereka berubah-ubah menurut keadaan masing-masing pertunjukan dan dengan keadaan masing-masing penonton. Pemetaan yang kompleks dengan horizon harapan yang saling bernegosiasi. Misalnya, perubahan suatu pertunjukan menandakan bentuk perubahan-perubahan masyarakat dan perubahan konvensi. Sutradara perlu mengontrol bagian mana yang perlu ditekankan dalam garapannya agar terjalin komunikasi dengan penonton. (2) Sistem penonton; dalam hal ini, penonton merupakan bagian dari sistem tanda. Penonton juga dianggap sebagai penanda dalam pertunjukan ketika terjadinya pembacaan yang dilakukan oleh penonton. Oleh karena itu, teater juga dipahami sebagai peristiwa sosial. (3) Sistem pemain; pemain dalam dunia teater postmodern merupakan penanda utama (*primer*) dalam pertunjukan. Tanda-tanda dapat hadir didukung oleh kualitas individu, kharisma, suara (kata yang diucapkan), artikulasi, tempo, gestur, movement dan semacamnya. (4) Sistem visual, di dalamnya terdiri dari beberapa unsur yaitu; ruang, setting, properti, lighting. (5) Sistem aural, merupakan sesuatu yang dapat didengar, seperti pergerakan fisik (berjalan, meluncur, melompat), *sound effects* (genuruh, dering telepon, bunyi pintu), musik (instrumen, vokal), *noise* dari sistem mekanik (pemanas air, pembangunan panggung), dan *noise* dari lingkungan luar (sirene, hujan, pesawat terbang).

Barangkali telah dapat dipahami bahwa, paparan di atas merupakan kerangka teoritis atas pembacaan bentuk seni teater non-verbal yang telah tersusun secara sistematis. Selanjutnya akan dipaparkan pula pertunjukan teater *NyT* yang berpijak pada kerangka teoritik di atas. Harapannya akan diketahui, bahwa karya teater yang berjudul *NyT* merupakan suatu kebaruan bentuk dalam geliat teater di Sumatera Barat.

## PEMBAHASAN

### Membaca Isu Pertunjukan *NyT*

Pertunjukan *NyT* berdurasi 54 menit dan dimainkan oleh empat orang, tiga laki-laki dan satu orang perempuan. Masrizal dan Salman memerankan tokoh laki-laki, Firdauz memerankan tokoh niniak-mamak sementara tokoh perempuan dimainkan oleh Zurmailis. Rata-rata semua pemain ini merupakan anggota KSST Noktah dan merupakan pemain tetap sejak produksi pertama mereka pada tahun 1993.

Proses latihan *NyT* dimulai sejak April 2003 hingga selesai pada pertengahan September 2003. Awalnya proses latihan hanya merupakan latihan-latihan rutin untuk mengasah ketahanan tubuh para calon aktor dan anggota KSST Noktah saat berakting. Pola yang dilakukan oleh Syuhendri dilihat dari sudut pandang dramaturgi Barba, dapat digolongkan ke dalam dramaturgi organik/dinamik yang bertujuan mengasah kemampuan dasar seorang aktor.

Saat memulai proses latihan Syuhendri hanya menyiapkan skrip yang ditulis oleh Zurmailis sebagai awal proses latihan karena memang pertunjukan nantinya tidak diniatkan untuk menggunakan dialog verbal secara menyeluruh. Sebaliknya, Syuhendri memberikan stimulan-stimulan kepada para pemainnya untuk memberi respon atas stimulan-stimulan tersebut.

Pada saat-saat tertentu, sebagaimana diceritakan Syuhendri, para aktor kesulitan untuk memberikan respon atas stimulan-stimulan yang diberikan. Hal itu mendorong

Syuhendri untuk memberikan tema-tema tertentu sebagai bahan diskusi sebelum latihan, dengan harapan para aktor dapat dengan mudah membangun imajinasi-imajinasi awal sebelum latihan dimulai. Tema-tema diskusi meliputi kondisi-kondisi kebudayaan Minangkabau kontemporer, unsur-unsur kebudayaannya, fungsi bahasa, dan nilai-nilai kemanusiaan masyarakat moderen secara umum. Uniknya, tema-tema itu tidak dipersiapkan dengan menggunakan kerangka perencanaan khusus berupa 'plot' cerita atau peristiwa, melainkan tema-tema spontan yang tak jarang hanya ditentukan sesaat menjelang latihan. Yusrizal K.W., pendiri KSST Noktah lainnya, juga kerap menemani proses latihan ini dan menawarkan tema-tema lain untuk didiskusikan. Proses ini berjalan lebih kurang dua hingga tiga bulan.

Spontanitas dalam hal pemilihan tema dan pencarian bentuk yang diterapkan dalam garapan pertunjukan *NyT* ini, pada judul pertunjukan terdahulu, sebagaimana ditulis oleh Yudiaryani dalam nomor *Bip Bop* yang disutradarai oleh W.S. Rendra, mengatakan bahwa yang menjadi sumber nomor-nomor Mini Kata adalah suatu gagasan yang secara spontan dan improvisasi dihadirkan melalui gerak tubuh para aktor.<sup>13</sup>

W.S. Rendra sendiri menyatakan hal serupa bahwasanya latihan-latihan di Bengkel Teater mulanya hanyalah latihan gerak indah agar badan tidak terlihat mekanis dan mampu mengekspresikan hal-hal yang tidak terduga. Lalu latihan improvisasi untuk menggali bawah sadar dan untuk mengasah sensitifitas pada lingkungan di sekitar.<sup>14</sup> Pola pelatihan dasar oleh Rendra tersebut oleh Goenawan Mohamad disebut sebagai pelatihan improvisasi. Untuk itu istilah Mini

Kata yang digunakan oleh Goenawan semata-mata karena Rendra telah menggunakan pengucapan non-verbal; minim menggunakan kata-kata.<sup>15</sup>

Diskusi-diskusi atas tema-tema utama dari rangkaian diskusi dalam proses garapan pertunjukan *NyT*, yang dilakukan bersamaan dengan latihan-latihan 'respon-balik', kemudian membawa proses latihan berjalan lebih jauh. Syuhendri mulai mendorong para aktornya membangun adegan-adegan yang berkelanjutan, mempresentasikan tokoh-tokoh berdasarkan jenis kelamin mereka sendiri. Pada tahap ini, para aktor mengalami kesulitan. Keinginan untuk mengatasi kesulitan dalam merepresentasikan tokoh-tokoh, setiap aktor mencoba menawarkan/menghadirkan dialog-dialog yang cukup panjang. Akan tetapi Syuhendri menolak tawaran tersebut.

Penolakan Syuhendri terutama didasarkan atas adanya kecenderungan banyak pertunjukan yang menggunakan dialog. Jika itu diteruskan, Syuhendri dan KSST Noktah hanya akan meneruskan tradisi dan kebudayaan verbal yang memang telah lekat dalam kehidupan masyarakat Minangkabau. Khususnya dalam peta teater Sumatra Barat yang sebelumnya didominasi oleh Wisran Hadi yang dapat dikatakan seluruh nomor pertunjukannya cenderung 'berkata-kata'.<sup>16</sup>

Saaduddin menjelaskan, bahwa Pertunjukan teater sebagai sebuah seni pertunjukan, merupakan hasil ciptaan seorang sutradara yang merupakan wujud dari upayanya untuk dapat menyampaikan pandangan-pandangannya terhadap kondisi lingkungannya. Di dalam bentuk yang disampaikan, terdapat pandangan-

<sup>13</sup> Yudiaryani, *WS Rendra dan Teater Mini Kata* (Yogyakarta: Galang Pustaka, 2015), hlm, 57.

<sup>14</sup> W.S. Rendra, dikutip dari *Rendra dan Teater Modern Indonesia: Kajian Memahami Rendra Melalui Tulisan Kritikus Seni*, Ed. Edi Haryono (Yogyakarta: Kepel Press. Ed. Revisi, 2013), hlm, 30.

<sup>15</sup> Goenawan Mohamad, *Tentang Bip-Bop; Mengapa Teater Mini Kata* dikutip dari *Rendra dan Teater Modern Indonesia: Kajian Memahami Rendra*

*Melalui Tulisan Kritikus Seni*, Ed. Edi Haryono (Yogyakarta: Kepel Press. Ed. Revisi, 2013), hlm, 51.

<sup>16</sup> Pandu Birowo, *Menggugat Kata Menggugat Wisran: Tinjauan Sosiologi dan Dramaturgi atas Bentuk Pertunjukan 'Tanpa Kata' dan 'Minim Kata' Lini karya/sutradara Zurmailis dan Menunggu karya/sutradara Yusril di Kota Padang pada Pertengahan Dekade 90-an*. Tesis tidak diterbitkan. 2014, hlm, 88.

pandangan yang ingin disampaikan oleh seorang sutradara (Saaduddin, 2016).

Hampir semua sutradara, memiliki visi yang tidak jauh berbeda di dalam mewujudkan gagasan teaternya. Hanya saja, yang membedakan adalah pilihan bentuk dan gaya, termasuk metode penciptaan karya teater yang dilakukan. Hal ini juga, menjadi dasar Syuhendri untuk memilih bentuk dan gaya karya teater yang berbeda secara estetika maupun artistik dengan karya-karya teater Wisran Hadi.

Hari-hari berikutnya menjadi titik penting dalam keseluruhan latihan dan eksperimen yang dilakukan Syuhendri bersama aktornya. Guna mempermudah aktor-aktornya, Syuhendri selalu memberi kunci berupa isu-isu atau tema-tema sosial seperti bentuk permainan internet dan semacamnya dalam menggambarkan peristiwa. Seiring pelatihan-pelatihan yang mengeksplorasi tubuh guna mempersiapkan aktornya, garapan pun dipertunjukkan dengan bentuk Mini Kata.

Pertunjukan teater dengan sedikit kata-kata juga ditemukan di kota lainnya di Indonesia. Pertunjukan *Bip Bop* yang sebelumnya berawal pada dekade 60-an, kemudian Putu Wijaya pada dekade pertengahan 1970-an mulai mengeksplorasi tubuh aktor sebagai pilihan bentuk pertunjukan teaternya.

Menjelang akhir masa Orde Baru, dengan semakin meruncingnya pergesekan antara masyarakat dan pemerintah menjadi suatu cambuk bagi setiap seniman dalam menciptakan karya mereka. Orde baru merupakan zaman yang dikuasai oleh semangat bereksperimen.<sup>17</sup> Hingga setelah masa (Mini Kata) Rendra dan (Teater Teror) Putu Wijaya, eksplorasi tubuh sebagai pilihan bentuk pertunjukan teater semakin kental tertanam isu-isu yang berkaitan

dengan krisisnya nilai-nilai kemanusiaan di berbagai daerah di Indonesia.

Paparan singkat pertunjukan *NyT* yang disutradarai Syuhendri kurang lebih dapat direntang sebagai berikut. *Pertama*, adegan tiga tokoh laki-laki bergerak melingkar di atas tikar bambu yang tepatnya gerakan tersebut dikenali sebagai tari *Ulu Ambek*. Konsep dasar *Ulu Ambek* ialah mengajarkan *tageh* dan *taratik*.<sup>18</sup> *Tageh* dimaksudkan ialah keseimbangan antara rasa, kekuatan, kelembutan, kecerdasan, kebijaksanaan, kelincahan, dan fleksibilitas. Sedangkan (*ba*)*taratik* ialah tata tertib yang berkaitan dengan sikap bernilai sopan santun dalam semua aspek. *Kedua*, dorongan hasrat dua generasi muda untuk keluar (mencoba hal baru) dari poin yang pertama. *Ketiga*, eksplorasi permainan tradisional anak *nagari* (permainan imajinasi). Pengimajinasian terhadap benda yang dimainkan terbatas pada pengetahuan atau pengalaman dari pemainnya. Sehingga apapun bendanya cenderung tidak menjadi hambatan dalam permainan tradisional. *Keempat*, eksplorasi permainan modern yang cenderung terpaku pada bentuk dan fungsi dari mainan tersebut. Sehingga akan tidak menarik ketika mengimajinasikan sandal jepit sebagai mobil-mobilan *remote control*. Dikarenakan bentuk permainan modern ini mengandalkan bentuk dan fungsinya yang nyata. *Kelima*, eksplorasi permainan berupa internet. Bentuk permainan ini kurang-lebih memiliki pengaruh yang kurang-lebih sama pula dengan permainan tradisional. Akan tetapi perbedaannya ialah, jika permainan tradisi suatu benda dapat menjadi benda apa saja sejauh dan sebatas pengetahuan serta pengalaman pemainnya. Internet justru menerabas batas-batas tersebut. Hal-hal yang tidak pernah dibayangkan oleh seseorang berkemungkinan saja akan muncul dengan sendirinya di hadapan mereka. Dalam

<sup>17</sup> Michael Bodden, *Teater Payung Hitam: Dan Antara Garda Depan Dan Kebutuhan Bicara Yang Amat Perih* dalam *Teater Payung Hitam: Perspektif Teater Modern Indonesia*, Editor Rachman Sabur (Bandung: Kelir, 2004), hlm, 16.

<sup>18</sup> Asril Muchtar, pengantar dalam buku Yulinis, *Ulu Ambek: Relasi Kuasa atas Tari Tradisional Minangkabau* (Yogyakarta: Media Kreativa, 2015), hlm, 97.

pertunjukan ini adegan yang mengeksplorasi internet menjadi puncak tertinggi hingga mencapai pada titik kehancuran (*chaos*). Keenam, adegan enam ialah kondisi *chaos* yang merupakan dampak dari seluruh adegan sebelumnya. Di mana mamak dan dua generasi muda saling berbenturan, saling terlilit oleh norma-norma adat di satu sisi dan pengaruh dari budaya luar (dalam bentuk permainan) di sisi lainnya.

Berdasarkan paparan di atas, ditemukan tiga macam permainan (produk budaya) yang saling tergeser seiring pergantian zaman, permainan tradisinal anak nagari yang mengandalkan imajinasi, permainan modern berlandas pada bentuk dan fungsi hingga permainan berupa internet. Dapat disimpulkan, pergeseran inilah yang menjadi salah satu persoalan (tema) dari pertunjukan *NyT*. Persoalan yang kemudian lebih memprihatinkan yaitu di mana mamak juga terjerat dengan bentuk permainan tersebut. Jika sebelumnya mamak berfungsi dalam mengingatkan atau sebagai penunjuk-jalan bagi anak-kemenakan serta kaumnya, sayangnya mamak juga terlena dalam lingkaran tersebut. Mamak yang dapat dianalogikan sebagai tiang dan pondasi pun runtuh bersama nilai-nilai atau norma-norma adat yang selama ini sebagai atap pelindung Alam Minangkabau.

Tema-tema di atas sebagai pendorong hadirnya bentuk teater Mini Kata di Sumatra Barat terutama pada pertunjukan *NyT* diakui sebagai bagian dari fenomena yang dialami masyarakat Minangkabau waktu itu.

Setahu saya waktu itu memang orang lagi gandrung bicara lokalitas dalam kaitannya atau lebih tepatnya dalam perhadap-

hadapannya dengan globalisasi. Waktu itu ada istilah '*glokal*'; global-lokal. Saya beranggapan isu itulah yang coba direspon oleh Syuhendri dengan menghadirkan *keyboard* di langit-langit panggung sebagai gambaran dunia yang kata Yasraf 'dunia yang dilipat'.<sup>19</sup>

Sejarah Indonesia terutama Era Orde Baru, menjadi catatan panjang di tangan pengamat sosial dan politik dari luar Indonesia. Salah satunya yaitu Richard Robison (Professor di Universitas Murdoch, Perth, Australia bagian Barat) yang mengatakan bahwa "pemerintah memainkan peran sangat penting dalam pembentukan dan perkembangan kapitalisme Indonesia pascakolonial. Pengaruhnya bersifat menentukan, bukan saja dalam memberikan kondisi politik bagi pertumbuhan kaum kapitalis tetapi juga menyediakan kerangka fiskal dan bahkan investasi kapital yang besar".<sup>20</sup> Sistem ekonomi kapital memegang prinsip; "dengan modal sekecil-kecilnya dapat menghasilkan untung yang sebesar-besarnya". Tentu saja ini menjadi berita buruk bagi setiap buruh seiring pesatnya perkembangan industri yang cenderung lebih instan. Hingga pada penghujungnya, manusia mesti berkompetisi baik antarsesama manusia maupun dengan mesin. Sistem kompetisi dalam berproduksi inilah yang dulunya coba ditentang oleh filsuf besar, Karl Marx.<sup>21</sup>

Masyarakat dan budaya lokal dalam globalisasi didukung oleh dua kekuatan utama sehingga globalisasi dapat menjalar ke seluruh penjuru dunia.<sup>22</sup> Pertama, kekuatan

<sup>19</sup> Wawancara dengan Dede Pramayoza (Staf Pengajar di Jurusan Teater ISI Padangpanjang), 5 Juni 2015. Di samping menonton karya Syuhendri, bersama kelompoknya 'Kolaboratorium Teater Muda' (KTM) Dede juga mementaskan garapannya berjudul '*Senja 200 Kepala*' dalam rangkaian acara yang sama di mana *NyT* dipentaskan pada lain kesempatan, yaitu 'Pentas Seni III' pada tahun 2002 yang diselenggarakan oleh Taman Budaya Sumatra Barat di ISI (yang pada waktu itu masih STSI) Padangpanjang.

<sup>20</sup> Richard Robison, *Soeharto dan Bangkitnya Kapitalisme Indonesia* (Jakarta: Komunitas Bambu, 2012), hlm, 83.

<sup>21</sup> Erich Fromm, *Konsep Manusia Menurut Marx* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm, 79.

<sup>22</sup> Faruk, *Masyarakat dan Budaya Lokal dalam Gobalisasi dalam Minangkabau di Persimpangan Jalan*, ed. Yerri S. Putra (Padang: Pusat Studi Humaniora dan Fakultas Sastra Universitas Andalas Padang, 2007), hlm, 76.

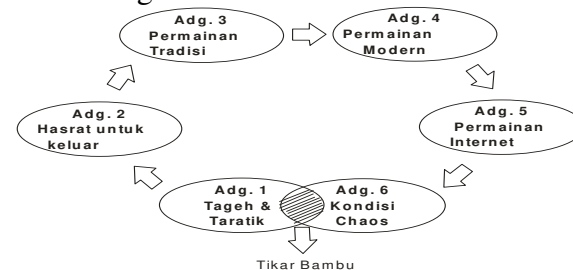
ekonomi kapitalis yang tidak lagi berbasis pada tanah melainkan pada modal yang terus bergerak dan dapat diakumulasikan secara tidak terbatas. Kedua, kekuatan teknologi (khususnya elektronik), yang dapat bekerja dengan tingkat efisiensi dan efektifitas yang semakin tinggi yang memungkinkan semakin mudahnya dan semakin cepatnya mobilitas manusia, barang, informasi, termasuk di dalamnya pengetahuan dan gagasan, ke seluruh pelosok dunia.

Dengan demikian, globalisasi adalah ancaman sekaligus peluang. Sebagai ancaman, ia membuka jalan bagi ekspansi kekuatan kapitalis dunia ke wilayah-wilayah yang tak terbatas, membuka jalan bagi eksploitasi ekonomi terhadap sumber-sumber daya alam yang menjadi basis ekonomi masyarakat di suatu wilayah dan membawa hasilnya ke pasar dunia dan karenanya masyarakat wilayah bersangkutan tak punya modal apapun untuk mengaksesnya. Sebagai peluang globalisasi dapat memangkas jarak dan menghubungkan orang-orang yang berada pada posisi sebagai korban dari ancaman globalisasi hingga dapat memperoleh akses yang setara dengan yang lainnya. Memiliki sumber-sumber ekonomi bahkan informasi yang tersedia di dunia bahkan di pelosok yang terjauh dari wilayahnya sekalipun, sebagaimana riuhnya teknologi menghampiri manusia dewasa ini. Inilah kemudian yang coba diwaspadai oleh Syuhendri dalam karyanya berjudul *NyT*, mengingatkan setiap lapis masyarakat pada dampak-dampak penyebab keterpurukan masyarakat untuk beberapa tahun mendatang. Kurang lebih dalam maksud yang sama Emha Ainun Nadjib mengatakan dunia teater dituntut memiliki seribu mata untuk mampu memandang dengan jernih gerak perubahan-perubahan masyarakat yang berlapis-lapis itu dan setiap lapisannya memiliki percepatan gerak tersendiri, dan berbeda-beda kecenderungannya.<sup>23</sup> Seterusnya Emha menyatakan dunia teater

dikepung oleh gerak perubahan zaman, gerak perubahan sejarah, nilai, politik, dan lain sebagainya. Lain halnya dengan pernyataan Saaduddin, bahwa bentuk penyajian seni pertunjukan, apa lagi pertunjukan seni teater. Hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan selera masyarakat penonton yang senantiasa berubah. Perubahan tersebut dapat dirasakan ketika kita menonton sebuah pertunjukan. Adakalanya pertunjukan yang disajikan sarat dengan pesan dan pembelajaran, namun ada juga pertunjukan yang dihadirkan hanya sebatas untuk hiburan semata (Saaduddin Saaduddin, 2017). Dua hal ini sangat mempengaruhi perkembangan kehidupan teater Indonesia dari dulu sampai saat ini.

#### A. Membaca Strategi Pemanggungan Pertunjukan *NyT*

Masing-masing adegan pertunjukan *NyT* berdiri sendiri dengan penyebab konflik yang berbeda-beda. Jika pada bagian awal adegan berlangsung di atas tikar bambu yang mencerinkan latar Minangkabau (khususnya dalam pola pendidikan), adegan terakhir justru kembali pada tikar bambu tersebut dengan kondisi yang sebaliknya, yaitu *chaos* yang seakan-akan terlihat tidak berkesudahan. Oleh karena itu, masing-masing adegan dalam alur pertunjukan *NyT* berdiri sendiri-sendiri dan berjalan melingkar. Adapun alur pertunjukan *NyT* kurang-lebih dapat digambarkan dalam bentuk bagan berikut:



**Gambar 1.**

Alur dramatik pertunjukan *NyT*

<sup>23</sup> Emha Ainun Nadjib, *Terus Mencoba Budaya Tanding* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1995), hlm, 189.



### Adegan 1: *Ulu Ambek*; konsep *tageh* dan *taratik*

Adegan 1 diawali dengan alunan khas musik *Ulu Ambek* oleh dua orang pemain, laki-laki dan perempuan. Alunan khas tersebut dimaksudkan ialah musik vokal (musik yang didominasi oleh vokal) yang disebut masyarakatnya dengan *dampeang*.<sup>24</sup> Satu *dampeang jantan* dan satu *dampeang betina*. *Dampeang jantan* lebih agresif dan bisa mengubah pantun yang dinyanyikan, sementara *dampeang betina* tidak agresif dan hanya memberikan variasi dari pantun yang dinyanyikan. Akan tetapi, dalam adegan satu ini, tidak ada pantun, yang ada hanya musik vokal (*dampeang*), seperti; *yolayooooii, yooyooyooyooooiii... hooii!!* Akhir dari *dampeang* ini disambut dengan efek suara hentakan kaki.

Bersamaan dengan itu, terlihat bayangan dari seorang perempuan (Bundo Kandung) yang sedang duduk bersimpuh di dalam *rumah gadang*. Samar-samar hingga jelas terdengar efek suara hentakan kaki oleh tiga orang tokoh laki-laki. Ketiganya bergerak melingkar di atas tikar bambu yang berposisi di sebelah bayangan Bundo Kandung dalam *rumah gadang*. Bentuk gerakan melingkar yang sekali-kali menghentakkan kaki tersebut merupakan kesenian daerah Pariaman Sumatra Barat yang disebut dengan tari *Ulu Ambek*. Sebagai awalan pertunjukan, gerakan dari ketiga laki-laki tersebut merupakan penanda latar dimana peristiwa sedang berlangsung. Whitmore menyatakan sutradara harus memilih sesuatu yang familiar sebagai penanda bagi penonton agar dapat memahami pertunjukan.

*Ulu Ambek* berasal dari dua suku kata, *Ulua* dan *Ambek*. *Ulua* berarti *agiah* atau *beri*, *berikan*, *antar*, *antarkan*, *ulurkan* dan *serangan*. *Ambek* berarti *hambat* atau *menghambat*. Kemudian kedua kata tersebut diucapkan serangkai menjadi *Ulu Ambek*. Jadi, *Ulu Ambek* berarti suatu permainan

yang menyajikan atraksi atau gerakan berupa antarkan, ulurkan, berikan dalam bentuk “serangan”, kemudian ada yang menghambat (*ambek*) atau menangkis.<sup>25</sup>

*Ulu Ambek* merupakan “pertarungan” dua orang pemain; salah seorang berperan sebagai *pa-ulua* (penyerang) dan salah seorang lagi berperan sebagai *pa-ambek* (penangkis) yang dilakukan tanpa persentuhan badan. “*Jauah makanan bayang*”. Dari jarak jauh (berjarak) sudah bisa diperkirakan seperti apa “serangan” yang akan di-*ulua*-kan oleh lawannya. Pertunjukan seni ini bersifat perlawanan yang tidak melakukan persentuhan badan, disajikan di atas *laga-laga* (pentas pertunjukan khas Pariaman), disebut juga dengan tempat *lago-lagoan* atau adu-aduan, sedangkan pertunjukan yang melakukan kontak badan dilakukan di arena terbuka. Aturan permainannya, bagi posisi penyerang diberikan waktu setengah dari durasi pertunjukan khusus untuk menyerang saja, sebaliknya posisi *paambek*, penahan atau penangkis juga demikian. Setelah setengah waktu berjalan, posisi pemain saling berganti.

*Ulu Ambek* tidak hanya dikenal sebagai permainan atau tari, tetapi secara hakikat sebagai simbol kebesaran *penghulu* dan media pendidikan moral. Sebagai konteks kebesaran *penghulu*, dalam konteks adat masyarakat Pariaman *Ulu Ambek* diungkapkan dengan: “*suntiang niniak mamak – pammainan nan mudo-mudo*”. *Suntiang* (*sunting*) berarti mahkota atau simbol kebesaran. Dalam kata lain, *Ulu Ambek* sebagai *suntiang niniak-mamak* merupakan lambang kebesaran *niniak-mamak* yang diekspresikan melalui budaya (pertunjukan *Ulu Ambek*).

Kebesaran *pangulu* dan *rajo* terlihat ketika memberikan wewenang kepada *anak mudo* melalui perpanjangan tangannya yang disebut dengan *kapalo mudo*. *Anak Mudo* dimaksudkan laki-laki yang berusia mulai

<sup>24</sup> Asril Muchtar, 2015, hlm, 97.

<sup>25</sup> Yulinis, *Ulu Ambek: Relasi Kuasa atas Tari Tradisional Minangkabau* (Yogyakarta: Media Kreativa, 2015), hlm, 54.

dari umur 12 – 60 tahun lebih. Kekuasaan dan kebesaran mereka juga tampak dari legitimasi yang diberikan dalam setiap melakukan pertunjukan *Ulu Ambek*. Tanpa izin atau restu dari *niniak-mamak*, *Ulu Ambek* tidak dapat dimainkan.

Sedangkan dalam konteks media pendidikan moral, *Ulu Ambek* mengusung konsep *tageh* dan *bataratik*. *Tageh* dalam artian estetika pertunjukan *Ulu Ambek* yang dibentuk dari keseimbangan antara rasa, kekuatan, kelembutan, kecerdasan, kebijaksanaan, kelincahan, dan fleksibilitas yang harus dimiliki oleh pemain *Ulu Ambek*. *Bataratik* dipahami sebagai tata tertib yang berkaitan dengan sikap sopan santun dalam semua aspek yang terkait dengan pertunjukan *Ulu Ambek*. *Bataratik* merupakan aturan yang mengikat dalam tata pertunjukan *Ulu Ambek*. Di samping itu *Ulu Ambek* juga mengusung sikap selalu waspada dan nilai sportivitas, kehati-hatian dan cermat.

Dalam konteks pertunjukan *NyT*, *Ulu Ambek* dimaksudkan sebagai pijakan awal perjalanan dari *anak mudo* dalam mengasah konsep *tageh* dan *taratik* sebelum mereka keluar untuk merantau atau tetap tinggal di kampung halaman. Kenyataannya, *tageh* dan *taratik* merupakan sebuah konsep hidup yang digambarkan dalam bentuk tari *Ulu Ambek*. Dalam kesehariannya, konsep tersebut terealisasi dalam beberapa aspek yang disebut dengan; surau, *lapau*, rantau.<sup>26</sup> Surau merupakan tempat anak muda Minang menimba ilmu agama sebagai tuntunan hidup. Anak laki-laki yang sudah akil-balig akan tinggal di surau. Pagi hingga siang mereka akan bersekolah, siang mereka bebas bermain, makan malam di rumah masing-masing dan untuk tidur mereka kembali ke surau. Sedangkan *lapau* ialah tempat di mana anak muda Minang tersebut bersosialisasi dengan masyarakat di sekitarnya. Sedangkan rantau bagaimana mereka *tageh* dan *bataratik* kepada lingkungan masyarakat baru yang ditemuinya atau tetap di kampung dengan menerapkan konsep *tageh* dan *taratik*

dalam menghadapi masuknya berbagai pengaruh-pengaruh luar yang datang.

Gambaran adegan di bawah ini menunjukkan bagaimana *anak mudo* melakukan gerak *Ulu Ambek* dalam hal mengasah konsep *tageh* dan *taratik*.



**Gambar. 2**

Tiga tokoh yang dalam adegan ini sebagai personifikasi *anak mudo* sedang melakukan gerak *Ulu Ambek* (Gambar dicapture dari video pertunjukan, dokumentasi Part Studio)

Adegan dari ketiga aktor (personifikasi dari *anak mudo*) yang melakukan gerak tari *Ulu Ambek* di atas berlangsung kurang lebih lima menit. Selesai adegan ini ditutup dengan teriakan yang meninggi oleh *dampeang jantan*, berupa; *yooo!!!* dan disambut hentakan kaki dari ketiga aktor.

## **Adegan II: Dorongan hasrat untuk “keluar”**

Adegan II ini ditandai ketika salah satu aktor berdiri tegap membelakangi penonton, kemudian dua aktor lainnya kembali bergerak dan berdiri tegap menghadap penonton. Kedua aktor yang menghadap penonton tersebut kembali bergerak, keduanya seperti melihat sesuatu di luar sana (rantau atau hal baru yang datang dari luar).

<sup>26</sup> Jeffrey Hadler, *Sengketa Tiada Putus: Matriarkat, Reformisme Islam, dan Kolonialisme di*

*Minangkabau* (Jakarta: Freedom Institute, 2010), hlm, 152.

Sikap tubuh antara satu dan dua aktor lainnya kemudian menunjukkan tanda-tanda karakter yang berbeda-beda. Sikap tubuh yang membelakangi penonton dapat dipahami sebagai *mamak* sedangkan dua lainnya yang menghadap penonton dipahami sebagai dua generasi muda, atau *kemenakan*. Penjelasan dari sikap tubuh membelakang oleh *mamak* yaitu dalam kesehariannya *mamak* dan *kemenakan* memiliki rutinitas yang berbeda (berjarak baik waktu maupun ruang). *Mamak* tidak selalu berada di sisi *kemenakan* secara harfiah. Namun, *mamak* selalu bertanggung jawab kapan dan di manapun *kemenakannya* berada.

Di tengah-tengah usaha dua generasi muda yang didorong hasrat untuk mengetahui dan menikmati segala macam kesenangan yang ada di ‘dunia luar’, Bundo Kandung pun bersuara. Hal tersebut terlihat ketika dua generasi muda melompat keluar dari tikar bambu, disambut hentakan dari dalam *rumah gadang* oleh Bundo Kandung; *bahwa kita telah mengingkari takdirnya*.

Sampai pada suatu kesempatan, akhirnya dua pemuda tersebut berhasil keluar. Mereka pelan-pelan melangkah menuju sebuah mainan mobil-mobilan yang cukup diterangi cahaya biru kegelap-gelapan. Di tengah usaha mereka untuk keluar, sesungguhnya *mamak* telah menyadari gelagat dua generasi muda yang didorong hasrat untuk bermain, terutama dengan permainan sudah jadi yang cenderung memanjakan dan tidaklah mendorong daya kreatif. Tanda sadarnya *mamak* dengan gelagat dua generasi muda tersebut dilihat dari awalnya *mamak* membelakangi penonton dan kemudian mulai bergerak *ulu ambek* di atas tikar bambu, dan dengan keras menghentakkan kakinya. Dua pemuda tersebut terperanjat, langsung berbalik arah dengan tergesa-gesa. Salah satu pemuda merebahkan badannya, gemetar karena ketakutan dan yang satu lagi langsung siap

berdiri tegap untuk memulai pendidikan yang disebut konsep *tageh* dan *taratik* dalam *ulu ambek*. Seperti sebelumnya, *mamak* kembali membalikkan badan membelakangi penonton.



**Gambar. 3**

Dua generasi muda (*kemenakan*) yang mencoba melangkah keluar  
(Gambar di *capture* dari video pertunjukan, dokumentasi Part Studio).

Adegan ini jelas memperlihatkan kuasa *mamak* di hadapan *kemenakannya*. Kuasa ini cukup kuat terhitung sebelum masuknya Islam, pendidikan modern (barat) dan pola hidup merantau di Minangkabau.<sup>27</sup> Kuasa *mamak* pada kenyataannya memang berpengaruh besar pada *kemenakan*. Bahkan jodoh *kemenakan* pun ditentukan olehnya. Sebagaimana pepatah di Minangkabau; “*anak dipangku, kemenakan dibimbiang*”. Inilah kemudian yang menjadikan *mamak* sangat mewaspada *garak-garik* (hasrat dan laku) *kemenakannya*. Di dalam keseharian *mamak* dijadikan contoh, hingga (sebagai contoh) dalam mencarikan suami atau istri untuk *kemenakannya* *mamak* akan cukup mengerti karakter seperti apa yang cocok dipersuami atau diperistri *kemenakannya*.

Pada lain sisi adegan ini pada dasarnya mencoba memperlihatkan suatu tahap apa yang disebut Hadler dengan

<sup>27</sup> Terjadinya proses rasionalisasi (yang dibawa oleh pola pendidikan Barat) dalam hubungan bermasyarakat Minangkabau menyebabkan wibawa penguasa adatpun agak berubah. Lihat ‘*Dinamika*

*Masyarakat dan Adat Minangkabau*’, disunting oleh Firman Hasan (Padang: Pusat Penelitian UNAND, 1988), hlm, 9.

bahaya-bahaya modern. Dominannya hasrat individu ini pada akhirnya menerabas sistem individu lainnya dalam bermasyarakat yang termaktub dalam adat dan istiadat. Norma-norma adat yang sakral kemudian dihadapkan pada gagasan-gagasan Barat yang (profan) disebut dengan gobalisasi, kapitalisme, liberalisme, rasionalisasi.

### Adean III: Eksplorasi permainan tradisional anak nagari (permainan imajinasi)

Kedua pemuda ini menunjukkan kepolosan dan kekanak-kanakan. Perihal tersebut terlihat dari pengolahan pelepah pisang yang tidak langsung menjadi sesuatu (seperti kuda-kudaan, pistol, alat pancing dan semacanya), akan tetapi mereka hanya menggerak-gerakkan pelepah tersebut tanpa arah, mengayunkannya kesana-kemari. Hingga tidak lama kemudian salah satu pemuda mulai membayangkan pelepah pisang tersebut seperti seekor kuda, ia menekuk ujung pelepah sebagai ganti kepala kuda dan menunggangnya dengan cara menunduk, berjalan kedepan, dan melompat-lompat.



**Gambar. 4**

Dua generasi muda bermain kuda-kudaan dengan pelepah pisang (Gambar dicapture dari video pertunjukan, dokumentasi Part Studio)

Selang beberapa saat, salah satu dari mereka terlihat bosan dengan membayangkan pelepah tersebut menjadi sesuatu lainnya. Imajinasi penonton pun digiring pada visual yang tidak asing, yakni militer.



**Gambar. 5**

Dua generasi muda melangkah tegap layaknya militer (Gambar dicapture dari video pertunjukan, dokumentasi Part Studio)

Salah seorang pemuda mulai berdiri tegap dan mendekati pelepah pisang yang dibayangkan sebagai senjata. Beberapa saat keduanya pun berjalan menghentakkan kakinya. Suasana pun mulai sedikit tegang disaat salah seorang pemuda menodongkan pelepah/senjata pada pemuda lainnya, dan; *doooooorrrr!!!* Ia pun tertawa terbahak-bahak di saat pemuda lainnya bertekuk lutut ketakutan.

Saat itu pula, ketika pemuda yang ketakutan menutup matanya dan melontarkan suatu kata secara berulang-ulang, permainan pun berganti; *alah-alun?* (sudah-belum), pemuda lainnya menjawab *alun!* (belum), sembari mencari tempat untuk bersembunyi. Penggalan-penggalan tersebut dilontarkan berulang kali; *Alah-alun?, Alun!, Alah-alun?, Alun!, Alah-alun? Alah!*

Permainan pun kemudian berganti, salah seorang pemuda melontarkan kata-kata; *siko, sinan, siko, sinan, sinan, sinan*, dia pun berlari masuk ke dalam kotak. Sedangkan pemuda lainnya berdiri sebagai penjaga garis-garis tertentu dari kotak tersebut pun terkecoh. Kata *siko* berarti di sini, kata *sinan* berarti di sana. Kata ini digunakan dalam permainan untuk mengecoh penjaga garis agar dapat masuk ke dalam kotak dan sampai dapat keluar kembali. Jika pemain dapat masuk dan keluar

tanpa tersentuh, maka dia akan jadi pemenang. Jika pemain yang masuk tadi tertangkap, maka posisinya akan berganti menjadi penjaga garis.

pentingnya kekuatan imajinasi dapat jauh melampaui sebatas pengondisian, perumpamaan (sinkronik) ketika pelepah pisang menjadi kuda atau menjadi senjata. Imajinasi juga dapat mendorong pada kemungkinan pelompatan waktu (diakronik) jauh ke depan maupun ke belakang. Sikap bermain itu sudah ada dalam diri manusia sebelum lahirnya kebudayaan atau kemampuan berbicara dan mengungkapkan diri pada manusia lainnya. Dasar bagi imajinasi dan personifikasi sudah ada sejak semula.<sup>28</sup>

#### Adegan IV: Eksplorasi permainan modern oleh dua generasi muda

Masuknya adegan ini ditandai dengan dua generasi muda menunjukkan ketertarikan mereka ketika melihat dua mainan mobil-mobilan yang secara teknis penggunaannya berbeda. Salah satu mobil-mobilan itu dapat didorong atau ditarik dengan mengikatnya dengan tali, yang satunya lagi dapat difungsikan melalui *remote control*. Keduanya menunduk dengan pelan melangkah mendekati mainan tersebut. Beberapa langkah mendekati mainan, mata kedua pemuda tersebut beradu pandang. Sekiranya terlintas di benak mereka mainan ini akan mengasyikkan. Tanpa pikir panjang keduanya pun berlari mengambil mainan tersebut dan masing-masing membawanya ke sisi lain panggung. Salah satu pemuda hanya terlihat bingung dengan *remote control* yang digenggamnya. Dan pemuda yang lainnya juga terlihat dalam kondisi yang sama, hingga pemuda tersebut menanduknya dengan kepala atau mendorongnya dengan kaki.

Tidak butuh waktu lama bagi mereka untuk mengetahui bagaimana memfungsikan mainan tersebut. Keduanya terlihat cukup menikmati, satu di antara mereka asik mengendalikan mobil-mobilan dengan *remote control* dan yang satu lagi juga terlihat asik dengan mendorong-dorong mobil-mobilan menggunakan tangan, ditambah dengan efek suara knalpot mobil yang keluar dari mulut.

Akan tetapi berselang beberapa saat, mainan mobil-mobilan tersebut menyulut pertikaian di antara keduanya. Mereka bertengkar dalam memperebutkan mobil-mobilan yang dikendalikan *remote control*. Hal ini terlihat dari gambaran mereka yang saling memegang bahu dan mulai saling dorong, ditambah ekspresi muka yang saling menunjukkan kebencian di antara mereka. Saling tendang, hingga keduanya tersungkur ke lantai, ungkapan kebencian pun masih terus berlanjut. Perihal ini juga menunjukkan betapa menariknya permainan *remote control* tersebut.



**Gambar. 6**

Pertengkar antara dua generasi muda yang disulut oleh permainan (modern) mobil-mobilan

(Gambar dicapture dari video pertunjukan, dokumentasi Part Studio)

Di tengah-tengah berlangsungnya perselisihan di antara mereka, Bundo

<sup>28</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens: fungsi dan hakekat permainan dalam budaya*. Terj. Hasan Basari (Jakarta: LP2ES, 1990), hlm, 197.



Kandung dengan tenang melangkah keluar dari *rumah gadang*. Mengambil dan mendekap mobil-mobilan tersebut. Bundo Kandung dengan tenang kembali melangkah menuju *rumah gadang*. Kedua generasi muda berdiri melangkah mondar-mandir sembari mengembangkan lengan, menunjukkan ketidaksenangan melihat tingkah Bundo Kandung.

Sesampainya di *rumah gadang* Bundo Kandung mencoba ikut memainkan mobil-mobilan tersebut dengan mendorongnya menggunakan tangan. Akan tetapi sikap tidaksenang dari dua generasi muda memuncak, mereka berusaha merebut kembali mainan tersebut dengan menendangnya dari tangan Bundo Kandung. Keduanya terlihat sangat marah, hingga membungkam Bundo Kandung menggunakan kertas (bagian dari set *rumah gadang*). Tanpa berontak dan tanpa daya Bundo Kandung pun tergeletak dalam *rumah gadang*. Kedua generasi muda tersebut pun kembali bermain seperti sedia kala.

Hadirnya bentuk permainan tradisional dan permainan modern dalam pertunjukan ini memperlihatkan dampak mental yang berbeda bagi generasi muda. Sebagaimana yang telah disinggung sebelumnya, permainan tradisional cenderung berlandaskan pada kekayaan imajinasi sedangkan permainan modern cenderung pada bentuk, tampilan yang menarik. Ketika dalam permainan tradisional lewat benda apapun dan melalui stilisasi imaji, benda tersebut dapat berubah menjadi apapun yang diinginkan. Sehingga kecil pula kemungkinan pertengkaran-pertengkaran yang disulut oleh barang mainan yang akan atau sedang dimainkan. Sebaliknya, mobil-mobilan *remote control* aspek menariknya ialah tentu saja dapat dikendalikan melalui *remote* dari jarak jauh dan pastinya bentuk nyata ketertarikan tersebut kecil kemungkinan dapat digantikan oleh imajinasi. Sehingga besar kemungkinan bentuk permainan tersebut dapat menyulut pertikaian.

Selang beberapa saat kemudian keduanya melihat sesuatu (*keyboard* komputer) yang turun dari atas panggung. Keduanya pun terpana menunjukkan rasa ingin tahu. Keduanya pelan-pelan melangkah mendekati *keyboard* tersebut, mata mereka saling beradu pandang, dan sontak keduanya berlari mengejar ke arah *keyboard* yang masih tergantung di langit-langit. Spontan keduanya melompat-lompat menggapai, namun tidak jua kunjung sampai. Salah seorang pemuda kemudian menyadari bahwasanya mereka terikat oleh tali (norma-norma) yang dipegang teguh dan dikendalikan oleh mamak. Tanpa kehabisan akal, mamak dibujuk dengan dengan mainan mobil-mobilan *remote control*. Mulanya ekspresi mamak terlihat bercampur-aduk; antara rasa ingin tahu dan tetap berpegang teguh terhadap norma-norma yang mesti dijalankan.



**Gambar. 7**

Mamak yang tengah asyik memainkan mobil-mobilan *remote control*  
(Gambar dicapture dari video pertunjukan, dokumentasi Part Studio)

Akan tetapi, dalam kondisi apapun manusia dapat saja dikuasai oleh hal-hal yang irasional. Irasionalitas ini akhirnya ditunjukkan oleh mamak yang terperdaya oleh bujukan salah seorang generasi muda. Tali yang menandai nilai atau norma adat yang mulanya dipegang teguh mamak sebagai prinsip hidup yang nantinya akan diturun-temurunkan pada generasi selanjutnya pun lepas. Keduanya seakan-

akan merasa tidak percaya melihat mamak termakan bujuk-rayu yang terlihat sangat menikmati mobil-mobilan *remote control*.

Adegan ini mencoba menunjukkan, mengingatkan atau mengkritisi sikap dan tingkah-laku seorang mamak yang menunjukkan pengabaian tanggung jawabnya atas kemenakan atau lebih luas terhadap kaumnya.

#### Adegan V: Internet (eksplorasi permainan yang melampaui tradisi)

Bergantinya adegan IV ke adegan V ditandai dengan di saat dua generasi muda menuju belakang panggung, mereka memakai baju kemeja putih tanpa dipasang utuh ditambah dengan dasi berwarna hitam. Adegan ini dapat dipahami sebagai perubahan waktu dari dua generasi muda yang pada mulanya polos kekanak-kanakan hingga mereka beranjak dewasa sebagaimana terlihat dari gambar di bawah ini.



Gambar. 8

Dua generasi muda menggunakan kemeja dan dasi sebagai penanda bergantinya adegan (Gambar dicapture dari video pertunjukan, dokumentasi Part Studio)

Meski telah terjadinya pergantian adegan dari dua generasi muda yang polos kekanak-kanakan hingga keduanya beranjak dewasa, mamak masih disibukkan dengan permainan mobil-mobilan *remote control*. Adegan ini menunjukkan rentang waktu panjang yang juga mempengaruhi generasi muda sekaligus mamak.

Lebih lanjut bentuk adegan ini dideskripsikan sebagai berikut. Setelah kembali dari belakang panggung dengan menggunakan kostum yang menunjukkan perubahan waktu, dua generasi muda mondar-mandir berjalan di bagian depan panggung. Salah satu pemuda kembali dihadapkan pada *keyboard* komputer yang masih tergeletak di lantai. Dengan raut muka semringah, pemuda itupun mendekati *keyboard* tersebut dan kemudian menarik temannya yang tengah asik bergaya-gaya (menunjukkan sikap pongah) dengan kostumnya untuk dijadikan meja.

Setelah menemukan bentuk posisi yang diinginkan, salah satu pemuda mulai menekan huruf-huruf *keyboard* tersebut dan kemudian melafalkannya (kurang lebih sebagai berikut); [www.naudit.com](http://www.naudit.com). Kemudian ia berdiri dan menunjukkan sedikit kekecewaan atas pencariannya. Namun terlintas pula situs lainnya untuk dicaritahu dan ia pun kembali melafalkannya; jalur khusus. Berbagai keingintahuan sepertinya dapat teratasi oleh internet sehingga pemuda tersebut kembali membuka situs baru dan kembali melafalkannya; [www.kebudayaan.com](http://www.kebudayaan.com). Pemuda itupun berdiri, kemudian melompat-lompat, tertawa terbahak-bahak sambil memutar badan dan tangan kanannya.

Pemuda itupun beralih posisi ke sisi kanan panggung dan menyeret pemuda lainnya agar dapat diperalat. Pemuda tersebut kembali memikirkan situs-situs yang menarik perhatiannya, di antaranya; [www.teater.com](http://www.teater.com), kemudian menekan enter menggunakan jempol kaki. Pemuda yang diperalat (sebagai meja) pun terlihat sedikit tersengal. Masih dalam situs yang sama, pemuda itu juga melafalkan nama dari salah seorang tokoh teater dunia, yaitu; William Shakespeare, Rafin Alfarquintal dan membacakan sepenggal kalimat berupa; *theatre is contemporary and..., theatre multikulturalisme...* pemuda itupun berdiri dengan meneriakkan kata-kata teater sambil mengangkat tangan dan kaki kanannya.

Sejenak diam ia pun kembali berjalan ke sisi kiri panggung.

Sama halnya dengan sebelumnya, sontak pemuda tersebut ingat dengan hal-hal yang ingin sekali diketahui, seperti kebudayaan, para tokoh dan bahkan yang bersifat biologis tepatnya seksualitas. Hal tersebut dengan lugas dilafalkan oleh salah satu pemuda; [www.kamasutra.com](http://www.kamasutra.com), hasil pencariannya pun terlihat sangat memuaskan. Pemuda itupun terperanjat sembari melihat ke kiri dan ke kanan memastikan situasi dalam keadaan aman. Didorong oleh hasrat yang sama, satu pemuda lainnya perlahan mendekat. Mereka pun terperangah dengan mata melotot dan sekali-kali menghapus air liur menggunakan dasi. Salah satu dalam posisi berdiri dan satunya dalam posisi jongkok menghadap ke penonton yang diumpamakan sebagai layar komputer.

Di tengah-tengah peristiwa yang menunjukkan kemerosotan moral di antaranya diakibatkan oleh pengabaian terhadap generasi muda tersebut, Bundo Kandung pun berontak, berteriak, menggugat dalam *rumah gadang*. Menyambung sikap yang ditunjukkan oleh Bundo Kandung, mamak pun akhirnya sadar. Spontan mamak melepaskan mobil-mobilan *remote control* yang sedang ia pegang, mamak berdiri merangkul tali yang awalnya diumpamakan sebagai nilai/norma kemudian berjalan bergegas ke arah dua generasi muda yang tengah asik menyaksikan video yang bersifat pornografi.

Sayangnya, sesampainya mamak di sebelah dua generasi muda tersebut (bukannya langsung mengatasi), lagi-lagi mamak sendiri pun terbawa suasana seperti halnya dua generasi muda. Akan tetapi kesenangan mamak itu pun hanya berlangsung sesaat, sikap waspada yang tinggi dari dua generasi muda tersebut dengan cepat menyadari keberadaan mamak di sebelah mereka. Spontan mamak pun

berucap; *astagfirullah...* sembari mengikat kedua generasi tersebut dengan tali dan kemudian menyeret mereka menuju di mana adegan pertama berlangsung, yaitu tikar bambu di mana seni tari *Ulu Ambek* di gelar.

#### Adegan VI: Kondisi Chaos

Kembalinya adegan ke posisi awal dapat dipahami sebagai penanda bahwasanya dua generasi muda mesti kembali diajarkan apa yang disebut dengan *tageh* dan *taratik*. Perihal tersebut dikarenakan adanya globalisasi yang berpeluang besar masuknya berbagai bentuk pola hidup terutama dari segi teknologi (permainan mobil-mobilan, internet dan sebagainya) tidak tertutup kemungkinan menyeret masyarakat ke arah pembentukan baik itu moral dan mental yang kurang baik atau apa yang disebut dengan Featherstone dengan 'kekacauan budaya'.<sup>29</sup>

Setelah kembalinya dua generasi muda ke tikar bambu (tempat digelarnya *Ulu Ambek*, dimana di sana diajarkan *tageh* dan *taratik*) dua generasi muda dan mamak malah saling terlilit oleh tali. Ketiganya terlilit oleh nilai atau norma-norma adat yang disamping itu ingin mereka lepas. Namun ketiganya tersungkur, tergeletak di lantai, menunjukkan ekspresi ketertekanan, meringis, akan tetapi lilitan tersebut tidak kunjung lepas. Justru sebaliknya, kondisi mereka malah terlihat semakin pelik di bawah sorotan cahaya biru yang terkesan suram.

Seiring upaya mereka mencoba keluar dari kondisi tersebut, Bundo Kandung berjalan keluar dari Rumah Gadang. Langkah pelan Bundo Kandung menyaksikan perseteruan antara dua generasi muda dan mamak serasa mengiris-iris jiwanya. Seiring dengan itu pula, sembari mengitari dua generasi muda dan mamak yang tengah tergeletak, Bundo Kandung pun melontarkan kalimat-kalimat duka yang menyelimuti perasaannya diiringi lantunan dari gesekan alat musik *rabab*:

---

<sup>29</sup> Mike Featherstone, *Posmodernisme dan Budaya Konsumsi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm, 292.



*Telah melentang  
Telah mengingkari takdirnya  
Mengingat tua rumah gadang  
Mulai goyah  
Pituh mamak tidak lagi turun dari  
pendakian  
Gumarang jadi jalan  
Lepas kekang  
Ingatan terbang tak pulang  
Dihempas musa dari peradaban  
yang sungsang*

Selesainya Bundo Kandung melepaskan jiwanya melalui kata-kata, mengiringi senandung nada yang keluar dari alat musik, pemain *rabab* menyambut akhir kata Bundo Kandung dengan dendang ratapan pula. Bundo Kandung kemudian terlihat menggenggam sesuatu yang dikeluarkan dari selendangnya dan beberap kali melemparkannya ke atas, tepat di atas ketiga laki-laki yang masih berusaha untuk lepas dari lilitan tali. Akhirnya ketiganya tiba-tiba tergeletak di lantai setelah sesuatu yang dilemparkan Bundo Kandung menghempas tubuh mereka.

Masih dengan langkah pelan, Bundo Kandung berjalan ke tengah panggung. Setibanya di tengah Bundo Kandung bersujud menghadap penonton. Kemudian duduk bersimpuh, namun kepalanya agak tertunduk. Selang beberapa saat, Bundo Kandung terlihat seperti mengikatkan ujung tongkat kecil di bagian kiri dan kanan selendangnya. Bundo Kandung pun berdiri, berbalik badan membelakangi penonton. Mengangkat kedua tangannya, sehingga selendang tadi seperti membentuk gonjong *rumah gadang*. Bundo Kandung kemudian melangkah menuju *rumah gadang*, setibanya di *rumah gadang* dengan pelan pula suara musik dan sinar cahaya meredup disambut tepuk tangan penonton.

#### PENUTUP

Persentuhan antara ide/gagasan dan bentuk pertunjukan *NyT* dengan pertunjukan teater modern lainnya di Indonesia terutama di Sumatra Barat dapat ditarik ke dalam

beberapa poin, *pertama*, secara konseptual (ide/gagasan) Syuhendri mencoba merespon dan menyerap isu-isu yang tengah berkembang secara menasional. Juga ditambah pada dekade 90-an dan 2000-an globalisasi masih hangat-hangatnya dalam pendengaran setiap orang. Perihal yang diwaspadai pada dasarnya ialah dampak dari globalisasi tersebut yang cukup mengawatirkan, terutama bagi generasi muda hingga pada setiap kalangan.

Globalisasi ditandai dengan maraknya sistem perekonomian kapital yang cenderung menguntungkan pemilik modal. Hadirnya sistem perekonomian kapital ini dalam suatu negara tentu tidak lepas dari hasil campurtangan pemerintahnya. Dalam hal itu, di Indonesia, Era Orde Baru merupakan ladang di mana carut-marut masyarakat tertanam. Gonjang-ganjing yang hilir-mudik masih terngiang-ngiang di telinga bahkan sampai sekarang.

Jargon-jargon yang ditujukan untuk mensejahterakan sulit faktanya untuk diketemukan. Aksi-aksi kritis masyarakat justru dihadang dengan senapan, berharap masyarakat tetap bungkam. Jika sejenak menoleh ke belakang, jelaslah kebijakan-kebijakan yang terkait dengan globalisasi tidaklah berpihak dan menunjang kemaslahatan suatu bangsa yang dapat diketemukan pada saat sekarang. Malah gerakan tersebut justru mengikis tatanan lama, norma-norma yang menjadi tuntunan hidup dalam lingkungan masyarakat di setiap daerah. Oleh karena itu, muncullah gejolak-gejolak pemberontakan yang menjadikan kesenian sebagai kendaaran. Di beberapa daerah kantong-kantong kesenian mulai bermunculan, menyajikan tontonan yang dapat direfleksi oleh penontonnya sebagai tuntunan. Semangat itulah yang kemudian coba dipertahankan dan diteruskan oleh Syuhendri dalam semangat proses kreatifnya.

*Kedua*, persentuhan Syuhendri dengan tokoh teater lainnya di Sumatra Barat secara teknis tidaklah memiliki kendala, dalam artian dapat diakses tanpa dibatasi oleh jarak. Untuk itu besar kemungkinan

karya Syuhendri juga dipengaruhi oleh adanya ruang dialogis antara Syuhendri dengan seniman lainnya di Sumatra Barat, seperti karya berjudul *Lini* karya/sutradara Zurmailis dan *Menunggu* karya/sutradara Yusril, kedua karya tersebut dipentaskan antara pertengahan dan akhir dekade 2000-an. Sedangkan persentuhan dengan tokoh-

tokoh teater lainnya terutama di luar pulau Jawa dapat diakses melalui berbagai media masa, terutama surat kabar. Dampak-dampak Era Orde Baru diiringi dengan isu-isu globalisasi marak tercetak dalam surat kabar, suatu media pemberitaan yang tersebar ke seluruh daerah.

#### KEPUSTAKAAN

- Bodden, Michael. 2004. *Teater Payung Hitam: Dan Antara Garda Depan Dan Kebutuhan Bicara Yang Amat Perih* dalam *Teater Payung Hitam: Perspektif Teater Modern Indonesia*, Editor Rachman Sabur. Bandung: Kelir.
- Dahana, Radhar Panca. 2000. *Homo Theatricus*. Magelang: Indonesia Tera.
- Danandjaja, James. 1988. *Antropologi Psikologi, Teori, Metode dan Sejarah Perkembangannya*. Jakarta: Rajawali.
- Faruk. 2007. *Masyarakat dan Budaya Lokal dalam Gobalisasi dalam Minangkabau di Persimpangan Jalan*, Editor Yerri S. Putra. Padang: Pusat Studi Humaniora dan Fakultas Sastra Universitas Andalas Padang.
- Featherstone, Mike. 2008. *Posmodernisme dan Budaya Konsumsi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fromm, Erich. 2004. *Konsep Manusia Menurut Marx*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hadler, Jeffrey. 2010. *Sengketa Tiada Putus: Matriarkat, Reformisme Islam, dan Kolonialisme di Minangkabau*. Jakarta: Freedom Institute.
- Hasan, Firman. 1988. *Dinamika Masyarakat dan Adat Minangkabau*. Padang: Pusat Penelitian UNAND.
- Huizinga, Johan. 1990. *Homo Ludens: fungsi dan hakekat permainan dalam budaya*. Terj. Hasan Basari. Jakarta: LP2ES.
- Koster, G.L. 1998. "Kacamata Hitam Pak Mahmud Wahid Atau Bagaimanakah Meneliti Puitika Sebuah Sastra Lisan?", dalam Pudentia MPSS (Ed.), *Metodologi Kajian Tradisi Lisan* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia dan Yayasan Asosiasi Tradisi Lisan.
- Mohamad, Goenawan. 2013. *Tentang Bip-Bop; Mengapa Teater Mini Kata* dikutip dari *Rendra dan Teater Modern Indonesia: Kajian Memahami Rendra Melalui Tulisan Kritikus Seni*, Editor Edi Haryono. Yogyakarta: Kepel Press. Ed. Revisi.
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Ed. Revisi cetakan kedua puluh satu*. Bandung: Rosdakarya.
- Nadjib, Emha Ainun. 1995. *Terus Mencoba Budaya Tanding*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rendra, W.S. 2013. *Rendra dan Teater Modern Indonesia: Kajian Memahami Rendra Melalui Tulisan Kritikus Seni*, Ed. Edi Haryono. Yogyakarta: Kepel Press.

- Robison, Richard. 2012. *Soeharto dan Bangkitnya Kapitalisme Indonesia*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Sabur, Rachman. (Ed.). 2004. *Teater Payung Hitam: Perspektif Teater Modern Indonesia*. Bandung: Kelir.
- Saldana, Johnny. 2011. *Fundamentals of Qualitative Research*. New York: Oxford University Press, Inc.
- Sarup, Madan. 2003. *Post-strukturalism and Postmodernism: Sebuah Pengantar Kritis*. Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Schmidt, Kerstin. 2005. *The Theater of Transformation: Postmodernism in American Drama*. New York: Rodopi.
- Soedarsono, R.M. 2001. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI dan kuBUku, cetakan kedua.
- Stokes, Jane. 2007. *How to do Media and Kultural Studies: Panduan Untuk Melaksanakan Penelitian dalam Kajian Media dan Budaya*. Terj. Santi Indra Astuti. Yogyakarta: Bentang.
- Whitmore, Jon. 1994. *Directing Postmodern Theater: Shaping Signification in Performance*. U.S.A.: University of Michigan Press.
- Yudiaryani. 2015. *WS Rendra dan Teater Mini Kata*. Yogyakarta: Galang Pustaka.
- Yulinis. 2015. *Ulu Ambek: Relasi Kuasa atas Tari Tradisional Minangkabau*. Yogyakarta: Media Kreativa.
- Zed, Mestika., dkk. 1998. *Sumatra Barat di Panggung Sejarah 1945-1995*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Sumber Koran**
- Adilla, Ivan. "Pencarian Eksistensial Yang Tertindih", Koran Harian Mimbar Minang, tanggal 18 September 1999.
- Efix, *Seni Tanpa Kata Padangpanjang*, koran Kompas, Sabtu, 2 November 2002.
- Sumber Jurnal**
- N., Sahrul. "Estetika Teater Modern Sumatra Barat", dalam jurnal Mudra Volume 26, Nomor 2, Juli 2011.
- Saaduddin, S. (2016). Analisis Bentuk, Fungsi Dan Makna Pertunjukan Teater Tanah Ibu Sutradara Syuhendri. *Ekspresi Seni*, 18(Nomor 1), 39–61. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekse.v18i1.83>
- Saaduddin Saaduddin, S. N. (2017). Pertunjukan Teater Eksperimental Huhh Hahh Hihh: Sebuah Kolaborasi Teater Tari. *Ekspresi Seni*, 19(1), 39–57. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekse.v19i1.128>
- Sumber Video**
- Video pertunjukan *Negeri yang Negeri yang Terkubur* karya Zurmailis sutradara Syuhendri, dipentaskan di teater Taman Budaya Sumatra Barat, 13 Agustus 2003 bekerjasama dengan Yayasan Kelola.
- Sumber Tesis**
- Birowo, Pandu. "Menggugat Kata, Menggugat Wisran: Tinjauan Sosiologi dan Dramaturgi atas Bentuk Pertunjukan 'Tanpa Kata' dan 'Minim Kata' Lini karya/sutradara Zurmailis dan Menunggu karya/sutradara Yusril di

*Jurnal Ekspresi Seni, Vol. 20, No 1, Juni 2018*

**Susandro**

**Afrizal Harun**

*Kota Padang pada Pertengahan  
Dekade 90-an”* guna memenuhi

ujian S-2 di Universitas Gadjah  
Mada Yogyakarta.

---

Hal| 31