

INTERTEKSTUALITAS DALAM PENCIPTAAN TEATER “SANGKU MENCARI RIANG”

Giri Mustika Roekmana

FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email : girimustika@gmail.com

Abstract : “Sangku Mencari Riang” is a story which meet Sangkuriang from Sundanese and Oidipus from Ancient Greek. This story was created as a continuation of folklore Sangkuriang of Sunda with the story of the Greek tragedy of Sophocles's work is Oidipus the King. Through the study intertext this story to new interpretations, new meanings in a new story "Sangku Mencari Riang". "Sangku Mencari Riang", It's about Sangku and Oidipus who meet somewhere in the middle of now here then they tell their adventures wick were not happy before. They have different story and culture, but they have same story they killed their father and married their mother that considered as their destiny from Gods if incident happened on the accident and their ignorance. Once they know each other that they both have the same story from their previous story they protested and revolted on the Gods in heaven. Sangku and Oidipus now become one unified whole, one in two, two in one, namely "Sangku" which means "I am" which will require changes their fate and destiny for the better, a path chosen by the revolt of the fate and destiny to reach the truth in happiness. And they do a grueling spiritual journey to reach heaven, after arriving at the gates of heaven by creatures they were in Prevent-like Beast (Sunda) and Titan (Greek), there was a dog fight as the symbol of the fight itself Sangku and Oidipus with their own desires, Sangku and Oidipus lost. Come Sang Hyang and Zeus as a symbol of authority that determines the fate of nature and human destiny. Both gods then gave a message that it's destiny is a certainty that has been outlined and the man can not escape from it (absolute), while it is still possible to change the fate of all human beings able to change it, one way to defeat the greedy desires of human beings that exist within it own. This story will be performed to approach the concept of the folk theater of Sunda has a dynamic structure that is flexible and dynamic. This concept will be combined with some elements that are in the classical Greek theater convention, in which there is a role choir with poetic words in any dialogue, as well as the use of media that give the impression of refinement masks of characters, ritualistic and aesthetic views for spectators. So that these two concepts will provide a new perspective in the work space theater arts creation. Then the result of collaboration between the two concepts will be seen a show with musical powers, essential thematic, visual aesthetics, oral dynamics, giving rise to an attraction for spectators.

Key words : *folklore, intertext, folk theater, ancient Greek*

Abstrak : “Sangku Mencari Riang” adalah cerita yang mempertemukan tokoh Sangkuriang dari Sunda dengan tokoh Oidipus dari Yunani Klasik. Cerita ini dibuat sebagai lanjutan dari cerita rakyat Sangkuriang dari Sunda dengan cerita tragedi dari Yunani karya Sophocles yaitu Oidipus Sang Raja. Melalui kajian intertekstualitas cerita ini menjadi tafsir baru, makna baru dalam sebuah cerita baru “Sangku Mencari Riang”.

“Sangku Mencari Riang” ini bercerita tentang Sangku dan Oidipus bertemu di suatu tempat antah berantah, lalu keduanya menceritakan petualangan masing-masing yang tidak membahagiakan sebelumnya. Cerita mereka memang berbeda, kultur mereka pun berbeda namun peristiwa hidup mereka memiliki kesamaan yaitu membunuh bapak dan mengawini ibu kandungnya sendiri yang dianggap sebagai sebuah takdir dan nasib yang digariskan oleh Dewata, padahal peristiwa itu terjadi atas ketidaksengajaan dan ketidaktahuan mereka. Setelah keduanya saling mengetahui bahwa keduanya memiliki kesamaan kisah dari cerita mereka sebelumnya, maka keduanya berniat untuk melakukan protes dan memberontak pada Dewata di Kahyangan. Sangku dan Oidipus kini menjadi satu kesatuan yang satu, satu dalam dua, dua dalam satu, yakni “Sangku” yang berarti “Sang Aku” yang akan menuntut perubahan nasib dan takdir mereka menjadi lebih baik, sebuah jalan yang dipilih dengan memberontak sang nasib dan takdir untuk mencapai kebenaran dalam meraih kebahagiaan. Mereka pun melakukan perjalanan spiritual yang melelahkan untuk mencapai Kahyangan, setelah tiba di pintu gerbang kahyangan mereka di hadang oleh makhluk yang menyerupai Siluman (Sunda) dan Titan (Yunani), terjadilah perkelahian sengit sebagai simbol dari pertarungan diri Sangku dan Oidipus dengan hawa nafsunya sendiri, Sangku dan Oidipus kalah. Munculah Sang Hyang dan Zeus sebagai simbol dari penguasa alam yang menentukan takdir dan nasib manusia. Kedua Dewata itu lalu memberikan pesan bahwa takdir itu adalah sebuah kepastian yang sudah digariskan dan manusia tidak bisa menghindar darinya (kemutlakan), sementara nasib masih mungkin di ubah sepanjang manusia itu sanggup untuk mengubahnya, salah satu caranya dengan mengalahkan nafsu serakah yang ada di dalam diri manusia itu sendiri. Cerita ini akan dipagelarkan dengan pendekatan konsep teater rakyat dari Sunda yang memiliki dinamika struktur yang fleksible dan dinamis. Konsep ini akan dipadu dengan beberapa unsur yang ada di dalam konvensi teater Yunani Klasik, yang di dalamnya terdapat peran Kor dengan kata-kata puitis pada setiap dialognya, juga penggunaan media topeng yang memberikan kesan penajaman karakter, ritualistik dan pandangan estetik bagi penonton. Sehingga kedua konsep ini akan memberikan ruang perspektif baru dalam karya penciptaan seni teater. Maka hasil dari kolaborasi kedua konsep ini akan terlihat sebuah pertunjukan dengan kekuatan-kekuatan musikal, tematik yang esensial, estetika visual, dinamika oral, sehingga memunculkan daya tarik bagi penonton.

Kata kunci : cerita rakyat, kajian intertekstual, teater rakyat, Yunani Klasik.

PENDAHULUAN

Mengangkat cerita-cerita tentang legenda atau mitos dalam sebuah seni pertunjukan tentu masih memiliki daya tarik untuk disimak karena cerita legenda atau mitos biasanya mengandung nilai-nilai pesan moral yang masih menarik untuk diapresiasi. Biasanya jika kita

berbicara mitos yang berkembang di masyarakat merupakan wacana atau pendapat yang disebarkan, dan masyarakat diberi kebebasan untuk mempercayainya atau tidak Roland Barthes mengatakan dalam pendapatnya tentang mitos yang berkembang di masa kini, bahwa mitos merupakan sistem komunikasi

yang merupakan sebuah pesan. Hal ini akan memungkinkan kita untuk berpandangan bahwa mitos tidak bisa menjadi sebuah objek, konsep, atau ide. Mitos adalah cara penandaan, sebuah bentuk (Barthes, 2011: 151).

Nilai-nilai pesan itu merupakan sebuah gambaran kehidupan tentang sikap dan perilaku manusia yang hidup di dunia ini yang buruk maupun yang baik sebagai kontrol terhadap situasi dan zamannya. Pesan itu mengajarkan manusia bagaimana menyikapi alam, manusia, maupun yang menciptakan manusia. Pesan itu ada relevansinya dengan proses hidup manusia yang sudah barang tentu tidak akan lepas dari apa yang disebut takdir dan nasib. Takdir dan nasib merupakan hakikat hidup manusia dalam proses kehidupannya di dunia dan sering kita menyebutkan bahwa takdir itu sesuatu yang tidak bisa diubah, sesuatu yang pasti, sesuatu yang telah digariskan oleh Yang Maha Kuasa dan tidak ada yang mampu menentangnya, begitu pula ketika kita memberi arti tentang nasib

adalah sesuatu yang dialami oleh manusia tetapi masih dapat diubah sesuai dengan keinginan dan kemampuan manusia untuk mengubahnya.

Tema-tema takdir dan nasib dalam sebuah karya seni, khususnya seni pertunjukan teater memang masih tetap kontekstual sampai saat ini. Selain itu manusia sebagai makhluk hidup yang menjalani proses kehidupannya berada pada realitas pilihan-pilihan, meskipun sebenarnya ketika kita tidak memilih, itu adalah sebuah pilihan. Pilihan-pilihan itu, apakah kita pasrah saja dan menerima apa adanya atau kita melakukan sebuah perlawanan untuk bisa mengubahnya.

Jika kita melihat beberapa peristiwa yang sering terjadi di Indonesia misalnya, ketika mahasiswa melakukan protes pada kebijakan-kebijakan yang dianggap merugikan masyarakat, pasti itu bukan hanya sekedar luapan kritis seseorang terhadap kebijakan pemerintah tetapi ada semacam perlawanan dari diri manusia itu sendiri untuk tidak “tunduk” pada

sesuatu yang tidak memihak kepadanya, maka terjadilah pemberontakan.

Ketika manusia berada pada posisi yang tidak menguntungkan pasti di dalam dirinya muncul hasrat dan keinginan yang bertentangan, bahkan ketika seseorang berada pada posisi yang baik-pun masih akan terjadi pertentangan-pertentangan, karena manusia itu senantiasa melakukan proses berpikir terus menerus.

Berangkat dari tema besar tentang takdir dan nasib, terutama pada zona pilihan-pilihan yakni pasrah atau melawan sesuai posisi manusia itu berada, maka dibuatlah penciptaan *Sangku Mencari Riang*. Lakon ini akan dijadikan sebagai media transformasi gagasan tentang pilihan-pilihan dan pemberontakan terhadap takdir dan nasib ke dalam realitas pertunjukan. Cerita *Oidipus* dan *Sang Kuriang* memiliki tema besar tentang takdir dan nasib. Serta dua cerita ini berasal dari budaya yang berbeda, *Sang Kuriang* berasal dari cerita lisan milik rakyat Jawa Barat (Sunda), meskipun terdapat beberapa versi, pertama cerita

Sangkuriang versi Banten, versi Kuningan dan versi dari Bandung. Namun dalam karya yang akan diciptakan ini akan mengambil versi dari naskah *Sang Kuriang* karya Utuy T. Sontani. Sementara cerita *Oidipus* berasal dari mitologi Yunani yang ditulis oleh Sophocles. Keduanya memiliki persamaan cerita yang sangat menarik untuk diangkat kembali ke dalam sebuah pertunjukan teater. Cerita *Oidipus* adalah cerita yang berasal dari mitologi atau legenda dari Yunani ditulis oleh Sophocles dalam sebuah festival teater sebagai pemujaan terhadap Dewa Dyonisus. Untuk kebutuhan penciptaan *Sangku Mencari Riang* ini versi cerita *Oidipus* menggunakan naskah yang sudah diterjemahkan oleh WS. Rendra, yaitu *Oidipus Sang Raja*. Dalam cerita ini dikisahkan *Oidipus* putra Thebes mendapat ramalan bahwa dia suatu saat akan membunuh bapak dan mengawini ibu kandungnya, mengetahui akan ramalan itu maka *Oidipus* dibuang oleh ayah dan ibunya sejak masih bayi ke hutan, di hutan dia diselamatkan oleh seorang gembala

dan diserahkan kepada seorang raja di Corintha. Setelah besar Oidipus mendengar bahwa dia diramalkan akan membunuh bapak dan ibunya, mendengar itu Oidipus pergi meninggalkan Corintha dengan maksud menghindari ramalan tersebut. Di perjalanan dia bertemu dengan peziarah dan terjadi perkelahian, Oidipus membunuh para peziarah itu dan hanya satu orang yang selamat. Setibanya di Thebes yang sedang dilanda bencana, serta diserang oleh monster berkepala perempuan, berbadan singa dan memiliki sayap. Oidipus berusaha memberikan pertolongan pada masyarakat Thebes. Berkat kepintarannya, Oidipus dapat mengalahkan monster itu dan membebaskan rakyat Thebes dari bencana, diangkatlah Oidipus menjadi Raja dan dinikahkan dengan janda raja terdahulu.

Singkat cerita setelah Oidipus menjadi raja Thebes, negeri itu dilanda bencana hebat yang disebabkan oleh adanya seorang pendosa yang telah mengawini ibu dan membunuh bapaknya. Oidipus segera mencari pendosa itu dan

ternyata setelah dibuktikan oleh beberapa saksi dapat disimpulkan bahwa pendosa itu adalah Oidipus sendiri. Maka dia menusuk matanya sampai buta dan meminta untuk diasingkan, sementara Jokasta sang ibu sekaligus isterinya mati menggantung diri. Dalam cerita ini terdapat konflik tentang perlawanan, yaitu ketika Oidipus digariskan oleh Dewata bahwa dia akan membunuh bapaknya dan mengawini ibunya, Oidipus mencoba menghindari ramalan dengan pergi mengembara ke negeri lain, walaupun akhirnya ramalan itu tetap terjadi.

Sementara cerita *Sang Kuriang* versi Utuy T. Sontani mengupas penolakan tentang keturunan orang Sunda adalah binatang, seperti kita ketahui bahwa dalam cerita rakyatnya dikatakan bahwa ayah kandung Sang Kuriang adalah si Tumang yang berwujud anjing, namun dalam versi Utuy wujud si Tumang yang merupakan ayah kandung Sang Kuriang berwujud orang tua yang memiliki cacat fisik. Dalam versi Utuy ini pun cerita Sang Kuriang terdapat pertanyaan tentang eksistensi Sang

Kuriang, benarkah Dayang Sumbi itu adalah ibu kandungnya? Bukti apa yang bisa diungkapkan bahwa Sang Kuriang adalah anak kandung Dayang Sumbi? Ketika Sang Kuriang menolak bahwa sesungguhnya Dayang Sumbi itu adalah ibu kandungnya bahkan sudah mengetahuinya sejak lama, namun dia tetap bersikukuh untuk tetap menikahi Dayang Sumbi. Sang Kuriang adalah sebuah gambaran karakter yang berpegang teguh pada kebenaran yang menurut dia benar. Spirit perlawanan batin Oidipus dan Sang Kuriang ini akan penulis jadikan pijakan idealisme pikiran untuk menciptakan peristiwa baru sebagai peristiwa lanjutan dari cerita sebelumnya yang merupakan proses untuk melakukan perubahan sekaligus menentukan takdir dan nasibnya sendiri. Kedua kisah tersebut adalah sebuah kisah yang mengangkat tema besar takdir dan nasib yang sama, sama-sama korban dari permainan para Dewata yang mengharuskan mereka berada pada jalan yang sudah digariskan yaitu, menikahi ibu dan membunuh bapak kandungnya. Menurut pendapat

Soetomo Mangeonhardjo, seperti halnya di daerah lain, manusia Yunani Kuna memiliki naluri kepercayaan, bahwa apa yang ada di dunia ini berada dalam pengawasan suatu kekuasaan yang tidak bisa dilihat oleh sembarang orang. Yaitu kekuatan yang mengatur keadaan, gerak, dan sikap hidup manusia, hewan, dan barang lain di alam semesta. Kekuatan yang tidak dapat dilihat oleh sembarang orang itu dalam bahasa Yunani Kuna disebut *Theos*, bahasa latin *Deus*. Dua perkataan yang serumpun dengan kata Indonesia Dewa, yang berasal dari suatu bahasa rumpun Indo-Eropa yaitu Sansekerta. (Soetomo Mangoenhardjo,1976:9).

Dalam penciptaan *Sangku Mencari Riang* ini, akan dilakukan sebuah kreasi dengan mempertemukan kedua tokoh utama yang berbeda budaya ke dalam sebuah bangunan cerita baru sebagai sebuah perlawanan terhadap cerita sebelumnya (takdir dan nasibnya). Kedua tokoh ini menarik untuk diangkat ke dalam pertunjukan sebagai sebuah kebaruan artistik dan estetik yang diharapkan

memunculkan esensi-esensi baru yang akan menghasilkan semacam “mitos baru” di zaman sekarang ini. Oleh karena cerita *Oidipus* dan *Sang Kuriang* ini merupakan kisah yang sudah sangat populer di dunia teater maupun karya sastra secara luas. Kedua tokoh tersebut akan bertemu dan melakukan sebuah pemberontakan sebagai wujud kreativitas dalam penciptaan karya seni teater. Tentu tawaran baru dari “pertemuan tokoh legenda” ini adalah perlawanan pada kisahnya, nasibnya, takdirnya yang dicurahkan dalam bentuk percobaan untuk melakukan perubahan pada cerita sebelumnya, sebuah protes oleh tokoh-tokoh yang merasa dirugikan oleh sang penguasa alam (Dewata) karena jalan hidupnya sudah digariskan dengan sangat tragis, kedua tokoh ini berada pada satu kesadaran bahwa sesungguhnya apa yang dialami sebelumnya itu adalah sesuatu hal yang tidak diinginkannya, maka merekapun berontak. Di sinilah proses penciptaan teks dimulai, setelah dilakukan penelusuran terhadap teks-teks *Oidipus* karya Sophocles dan

Sang Kuriang karya Utuy, maka terciptalah sebuah bangunan cerita baru yaitu *Sangku Mencari Riang*. Penulis melakukan sebuah pendekatan intertekstualitas sebagai pondasi karya yang akan diciptakan untuk menopang gagasan yang akan diciptakan. Dalam hal ini penulis mencoba membuat penafsiran baru, cerita baru dalam kaitannya dengan proses kreatif, artinya, bahwa penulis tidak akan membawakan ulang kisah *Oidipus* dan *Sang Kuriang*, namun penulis sebagai kreator akan membuat kelanjutan kisah *Oidipus* dan *Sang Kuriang*.

Ideologi kekaryaan akan mengarahkan sikap kita pada kerja penciptaan. Albert Camus menyatakan bahwa dalam proses menciptakan karya seni, seorang seniman hendak menghadirkan dunia tidak sebagaimana adanya. Tapi sebagaimana yang dirasakan dan dipahaminya, dunia yang diinginkannya-meskipun fenomena itu absurd. Menciptakan karya seni hakikatnya melakukan pemberontakan terhadap absurditas. Seorang pemberontak adalah seorang yang kreatif (Djelantik, 2002: 25).

Menurut Ajip Rosidi Sang Kuriang adalah gambaran manusia Sunda yang jujur, patuh dan pemberani yang memiliki sifat *naon naon ku nanaon (apa-apa oleh apapun)* (Ajip Rosidi, 2009:35). Bertolak dari hal tersebut muncullah sebuah ide untuk memunculkan sisi lain dari pemikiran Sang Kuriang yang merasa dirugikan oleh Dewata. Sang Kuriang yang menolak perkawinan sedarah (*incest*), Sang Kuriang yang menolak untuk tidak menghormati bapak apalagi membunuhnya, Sang Kuriang yang menolak atas segala tipu daya dan kebohongan. Begitupun dengan Oidipus yang merupakan simbol dari keteguhan dan kebesaran hati manusia Yunani Kuna yang memiliki rasa tanggung jawab, berprinsip, tegas dan menghormati rakyatnya. Adanya kemiripan tema cerita, maka muncul ide baru untuk mempertemukan Sang Kuriang dan Oidipus di suatu tempat. Secara garis besar plot-nya yaitu mereka melakukan perjalanan dari mulai Dunia Bawah, Dunia Tengah dan Dunia Atas. Ide ini dipengaruhi oleh pola pikir budaya mistis orang

Sunda. Menurut Jakob Sumardjo, dunia memiliki tingkatan yang terdiri dari Dunia Bawah yaitu dunia manusia, Dunia Tengah yaitu alam gaib, dan Dunia Atas yaitu dunia para Dewa” (Sumardjo, 2003: 165). Dalam kisah *Sangku Mencari Riang*, mereka melakukan “protes” pada takdir dan nasib atas peristiwa yang dialami mereka, dan melakukan perjalanan spiritual menuju Kahyangan. Kisah Oidipus dan Sang Kuriang adalah sebuah ungkapan dari perlawanan psikologis tokoh terhadap apa yang sudah dialaminya.

PEMBAHASAN

Konsep Penciptaan

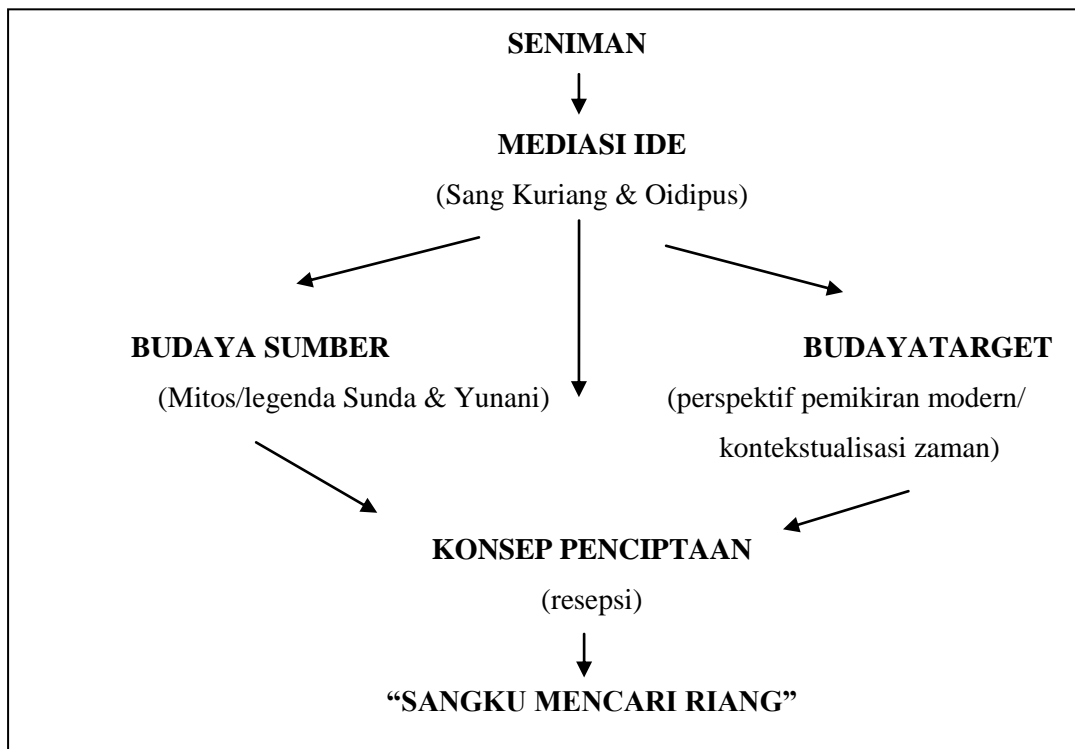
A. Kajian Sumber Penciptaan

Penulis lakon sebagai *homocreator* (istilah yang dipinjam dari Michael Landman) harus mampu memanfaatkan realitas sebagai sumber ilham bagi karya-karyanya. Ia selain memanfaatkan realitas, juga harus melakukan *selektivitas* ide/gagasan sekaligus melakukan pemamahbiakan (ruminisasi) ide dan gagasan yang diseleksinya, lalu melakukan

perenungan. Muaranya sampai menghasilkan pesan (*massage*) yang ditawarkan sebagai nilai (*values*) di balik bentuk. (Nalan, 1998: 10).

Cerita tentang takdir dan nasib dalam naskah Oidipus dan Sang Kuriang sangat berkaitan dengan sebuah anggapan tentang “permainan” Dewata, di mana manusia berada pada sebuah pengawasan dari para penguasa langit. Kedua naskah atau teks tersebut akan dijadikan pijakan sebagai embrio dalam penciptaan naskah *Sangku Mencari Riang*. Melalui pendekatan intertekstual dengan menarik *point-point* peristiwa Sang Kuriang dan Oidipus serta menjadikannya karya baru sebagai karya seni pertunjukan. Dari kedua naskah tersebut di atas yang akan dipinjam sebagai bahan cerita adalah tokoh utamanya (Oidipus dan Sang Kuriang), cerita besarnya (mengawini ibu kandung dan membunuh bapak kandungnya), tema besarnya (takdir, nasib, eksistensialisme). *Point-point* tersebut akan menjadi semacam konflik utama yang

dipermasalahan dalam cerita *Sangku Mencari Riang*. Adapun pertemuan tokoh dalam *Sangku Mancari Riang* ini ter-ilhami dari cerita pendek berbahasa Sunda yang berjudul *Kalangkang Budah*, karya Godi Suwarna. Dalam cerpen tersebut dikisahkan tentang pertemuan Sang Kuriang yang sedang berada di pinggir laut sedang menghujat Dewata tentang nasibnya yang telah membunuh bapak sekaligus keinginannya untuk menikahi ibu kandung. Pada saat itu Oidipus yang sedang melakukan pelayaran bertemu dan berdialog tentang takdir dan nasibnya yang memiliki kesamaan. Cerita yang akan penulis garap tentu berbeda sekali dengan cerpen *Kalangkang Budah* tersebut, karya yang penulis ciptakan nanti cakupannya akan lebih luas lagi, yaitu tidak hanya sebatas bertemu dan membahas tentang kesamaan cerita saja tetapi dilanjutkan dengan pernyataan sikap untuk melawan takdir dan nasib dengan cara menemui Sang Takdir dan Nasib untuk meminta suatu perubahan.



Gambar 1. Skema Penciptaan

Penjelasan dari skema di atas sebagai berikut, seniman sebagai *homocreator* teater menangkap gagasan dan kegelisahan untuk diekspresikan ke dalam kenyataan pentas melalui khasanah cerita lisan dari dua budaya yang berbeda, adapun ceritan lisan itu mengambil cerita legenda *Sang Kuriang* versi Utuy T. Sontani dari Jawa Barat dan cerita *Oidipus Sang Raja* dari mitologi Yunani Klasik karya Sophocles. Alasan penulis meminjam dua cerita ini karena ada kemiripan cerita mengenai *incest*,

serta alur cerita yang mengisahkan seorang anak yang mencintai ibunya serta membunuh ayahnya. Peristiwa ini ada keterkaitan dengan hal yang bersifat transenden di mana manusia hidup di dunia sesungguhnya digerakkan oleh sesuatu hal yang tidak terlihat, dalam kepercayaan masyarakat kuno atau klasik hal itu disebut Dewa, maka kepercayaan bahwa manusia itu hidup sudah digariskan takdir dan nasibnya dalam perjalanannya di dunia melekat sebagai sebuah kemutlakan bagi manusia tersebut. Kedua cerita ini

merupakan budaya sumber yang akan mengalami kontekstualisasi pada masa kini sesuai dengan perspektif dari pola pemikiran dan pandangan penulis yang akan digarap dengan alur dan tema baru diresepsi melalui konsep penciptaan secara artistik dan estetik ke panggung sebagai peristiwa teater yang akan dipertunjukkan kepada penonton. Maka setelah menjalani proses tersebut terciptalah lakon *Sangku mencari Riang* yang merupakan hasil dari penelusuran dan adaptasi tematik untuk mencoba membuat karya yang setidaknya mendekati kebaruan artistik.

B. Landasan Penciptaan

Dalam penciptaan karya *Sangku Mencari Riang* ini dilakukan dengan pendekatan teori intertekstual sebagai landasan teoretis dengan melakukan pembacaan-pembacaan terlebih dahulu pada teks-teks sebelumnya (cerita *Oidipus* dan *Sang Kuriang*) lalu diolah sedemikian rupa sampai menjadi sebuah karya baru atau cerita baru melalui penafsiran dan pengolahan konteks pemikiran penulis sebagai seniman yang hidup

di zaman modern ke dalam karya penciptaan seni teater berjudul *Sangku Mencari Riang*. Sebenarnya pendekatan intertekstualitas pertama kali diilhami oleh gagasan pemikiran Mikhail Bakhtin, seorang filsuf dari Rusia yang mempunyai minat besar pada sastra. Menurut Bakhtin, pendekatan intertekstualitas menekankan pada kerangka teks-teks sastra lain, seperti tradisi, jenis sastra, parodi, acuan atau kutipan (Noor, 2007: 4-5).

Sementara menurut Kristeva, intertekstualitas pada umumnya dipahami sebagai hubungan suatu teks dengan teks lain. Kristeva berpendapat bahwa setiap teks terjalin dari kutipan, peresapan, dan transformasi teks-teks lain. Sewaktu menulis, pengarang akan mengambil komponen-komponen teks yang lain sebagai bahan dasar untuk menciptakan karyanya. Semuanya itu disusun dan diberi warna dengan penyesuaian, dan jika perlu mungkin ditambah supaya menjadi sebuah karya yang utuh (Kristeva, 1980: 66). Berhadapan dengan sebuah teks pada hakikatnya pembaca tidak hanya membaca teks yang dibaca

saja, melainkan berdampingan dengan teks-teks lain sehingga interpretasi terhadapnya tidak dapat dilepaskan dari teks-teks lain tersebut.

Gagasan penciptaan lakon *Sangku Mencari Riang* ini adalah meminjam permasalahan yang terdapat pada cerita *Oidipus* dan *Sang Kuriang*, permasalahan-permasalahan itu antara lain peristiwa tentang Oidipus dan Sang Kuriang yang mengawini ibu kandungnya sendiri, Oidipus dan Sang Kuriang membunuh bapaknya sendiri, persoalan-persoalan kehidupan yang ada relevansinya dengan fenomena takdir dan nasib. Beberapa permasalahan tersebut di atas akan penulis unkit sebagai lahan untuk menciptakan cerita baru yang merupakan kelanjutan dari cerita sebelumnya yakni sebuah perlawanan, pemberontakan kisah atau cerita yang akan menghasilkan filosofi baru tentang kebangkitan dari keterpurukan manusia akan takdir dan nasib tragis, ide tentang perlawanan psikologis yang mengalami interteks dari peristiwa psikologis sebelumnya. Ketika

manusia mengalami goncangan hidup yang diakibatkan dari “permainan takdir dan nasib” sang penguasa alam maka dia akan mengalami pemberontakan batin yang memuncak pada sikap protes dan perlawanan tanpa henti yang tidak mengenal lelah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anirun, Suyatna. (2001). *Menjadi Sutradara*. Studiklub Teater Bandung, STSI PRESS, Bandung.
- Barthes, Roland. (2011), *Mitologi*. Kreasi Wacana, Kasihan, Bantul Yogyakarta.
- Durachman. C, Yoyo. (2008), *Perkembangan Konsep Penyutradaraan (Bentuk dan Isi)*. Kelir, Bandung.
- Dimiyati, S. Dimiyati. (2010). *“Komunikasi Teater Indonesia”*. Kelir, Bandung.
- Djelantik. (1999), *Estetika Sebuah Pengantar*, MSPI, Bandung.
- Ekajati, Edi. (1995). *Kebudayaan Sunda (Suatu Pendekatan Sejarah)*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Fergusson, Francis. (1952). *The Idea of A Theatre*, Mentor Books, Doubleday, New York.
- Kristeva, Julia. (1980). *Desire in Language a Semiotic Approach to Literature and Art*. Oxford: Basil Blackwell.

- Mangoenhardjo, Soetomo. (1976). *Mitologi Yunani-Romawi*. Bandung: Tarate Bandung.
- Noor, Redyanto. (2007). “*Perspektif Resepsi Novel Chiklit dan Teenlit Indonesia*” Makalah Diskusi Program Studi S3 Sastra.
- Pavis, Patrice. (1992), *Theatre at the Crossroads of Culture*, terj. Loren Kueger Routledge. London.
- Rosidi, Ajip. (2009). *Manusia Sunda*. Jakarta: Kiblat.
- Saini KM, (2000). “*Teater Indonesia Sebuah Perjalanan dalam Multikulturalisme*. (dalam) *Teater*, ed. Nur Sahid. Yayasan Untuk Indonesia, Yogyakarta.
- Sahid, Nur. (2000). *Interkulturalisme (dalam) Teater*. Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia.
- Sumardjo, Jakob. (2003). *Simbol-Simbol Artefak Budaya Sunda Tafsir-Tafsir Pantun Sunda*. Bandung: Kelir.
- Soemanto, Bakdi. (2001). *Jagat Teater*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Yudiaryani. (2002), *Panggung Teater Dunia Perkembangan dan Perubahan Konvensi*. Yogyakarta: Pustaka Gondosuli.