

# PENCIPTAAN KARYA SENI PERTUNJUKAN BERBASIS SUSASTRA “DANG, LAMPUNG GHAM KARAM”

**Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari**

Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Kentingan, Jebres, Surakarta, 57126

## ABSTRAK

“*Dang, Lampung Gham Karam*” merupakan judul yang dipilih untuk mewakili keseluruhan isi karya seni pertunjukan berbasis sastra ini, diambil dari bahasa Lampung yang berarti “Janganlah, Lampung Kita Karam”. Interpretasi terhadap sebuah karya sastra Syair “Lampung Karam”, memunculkan gagasan lain dalam penciptaan karya “*Dang, Lampung Gham Karam*” yang mengungkapkan bahwa kekaraman Lampung secara fisik saat peristiwa Krakatau 1883 tidak lantas menjadikan Lampung-karam secara sosial budayanya. Realita multietnis di Lampung telah ada sejak peristiwa alam Krakatau, serta semakin berkembang mewarnai identitas khas Lampung dalam kehidupan sekarang. Karya pertunjukan ini memanfaatkan elemen seni tradisi dalam kebudayaan Lampung yang potensial didukung oleh memori empirik ketubuhan pengkarya. Adanya reaksi kebudayaan antara Lampung dan budaya lainnya serta berbagai cabang seni (tidak hanya seni tari) hadir untuk mendukung kekayaan karya ini. Berbasis tidak hanya pada keragaman bentuk seni tarinya saja, karya pertunjukan ini didukung pula dengan beberapa bidang seni lainnya, seperti: seni musik, seni sastra, dan teater tradisi khas Lampung yang juga beragam adanya. Pementasan karya dilakukan dalam ruang tertutup dan terbuka. Perpindahan tempat pentas menjadi dinamika dan warna dalam pertunjukan ini.

**Kata kunci:** Krakatau, Lampung, karam, sastra, pertunjukan

## ABSTRACT

“*Dang, Lampung Gham Karam*” is a title chosen to represent the whole content of this literary work of performing art. The terms come from Lampung language that means “Janganlah, Lampung Kita Karam” (Don’t be sunk our Lampung). Interpretation of a literary work “Lampung Karam” produces other idea in creating a work “*Dang, Lampung Gham Karam*” that means the sink of Lampung physically at the time of Krakatau eruption in 1883 doesn’t make Lampung socially as well culturally sunk. The multi ethnics in Lampung have been existed since the natural event of Krakatau and getting more advanced to color the identity of Lampung nowadays. This work uses the element of traditional arts in Lampung culture that is potentially supported by the physical empiric memory of creator. The cultural reaction between Lampung and other culture and also the various branches of arts (not only dance art) supports to enrich this work of art. The performance work of art is not only supported by the various forms of dance but also the other art field covering the arts of music, literature, and the various traditional theater of Lampung. The work presentation is executed in a close as well as open room. The change of performance place becomes the dynamics and color in the performance.

**Keywords:** Krakatau, Lampung, sink, literature, performance

### A. Pengantar

Karya seni pertunjukan “*Dang, Lampung Gham Karam*” terinspirasi dari sebuah sastra Syair “*Lampung Karam*” karya Muhammad Saleh. Syair “Lampung Karam” dapat disebut sebagai syair kewartawanan karena kuat menonjolkan nuansa jurnalistik. Syair ini, dengan bahasa Melayu logat Riau, Muhammad Saleh menggambarkan secara dramatis bencana dahsyat akibat letusan Gunung Krakatau. Cukup banyak catatan dan laporan orang-

orang asing mengenai bencana Krakatau, selain Syair “Lampung Karam”, terutama laporan dari Belanda dan Inggris. Menurut Suryadi, tercatat kurang lebih sebanyak 2.000 tulisan mengenai Krakatau, namun karya Syair “Lampung Karam” tidak tercatat di dalamnya.

Karya tersebut memiliki keistimewaan, sejauh proses transliterisasi atau alih aksara yang dilakukan Suryadi. Suryadi merasakan adanya perbedaan antara Syair “Lampung Karam” dengan laporan-laporan orang asing yang melihat bencana Krakatau hanya dari segi

keilmuan, geografi, dan geologi. Pada Syair "*Lampung Karam*", Muhammad Saleh justru memandang dari segi humanisme-nya atau kemanusiaannya. Bagaimana orang dalam keadaan kacau seperti itu saling tolong-menolong, bahkan ada juga yang mencuri barang orang lain, memperkaya diri dengan mengambil banyak harta orang lain, seperti yang disebutkan dalam bait 263 sebagai berikut.

Bait 263  
 Sehari demikianlah, Tuan,  
 Pencuri turun berkawan-kawan,  
 Mengambil harta orang merusakkan,  
 Ada sepuluh hari yang demikian.  
 (Saleh dalam Suryadi, 2009:26).

Digambarkan juga mengenai Tuan Controleur Belanda datang dan membagi uang kepada korban bencana, memerintahkan para saudagar yang masih hidup untuk membawa beras logistik dan menolong masyarakat disana, seperti dalam bait 343-345 sebagai berikut.

Bait 343-345  
 Sudah diperiksa nyatalah, Tuan,  
 Lalu berjalan Sekaut dermawan,  
 Pergi di kantor sudah ketahuan,  
 Mendapatkan Residen hartawan.

Ada kira-kira pukulnya dua,  
 Datanglah Residen orang berdua,  
 Membawak uang di Bank-nya Jawa,  
 Hendak memberi orang semua.

Setelah dilihat segala orang,  
 Residen datang membawa uang,  
 Hati di dalam sangatlah girang,  
 Lalu berdiri tempat yang terang.  
 (Saleh dalam Suryadi, 2009:35).

Selain itu, Muhammad Saleh juga menekankan bahwa bencana merupakan takdir Sang Kuasa, bisa jadi merupakan hasil dari perbuatan dalam kehidupan (karma), seperti dalam bait 70-71 dan bait 94 sebagai berikut.

Bait 70-71  
 Mana yang ada orang beriman,  
 Menyerahkan kepada Malik al-Rahman,  
 Siang-malam dikerjakan iman,  
 Hati di dalam supaya nyaman.

Yang hilang jangan diingatkan,  
 Sudah takdir yang demikian,  
 Bahala dunia kita sukurkan,

Di akhirat kelak Allah balaskan.  
 (Saleh dalam Suryadi, 2009:8)

Bait 94  
 Ya Illahi ya Rabbi,  
 Sangatlah azab makhluk di sini,  
 Jangan mendapat demikian lagi,  
 Dari hidup sampainya mati.  
 (Saleh dalam Suryadi, 2009:10).

Pada saat tertimpa bencana, hendaknya manusia tetap harus dekat kepada Tuhan. Hal demikian yang tidak didapat dari tulisan-tulisan orang asing (blogdetik.com Niadilova, 9 September 2009). Keistimewaan dalam Syair "*Lampung Karam*" sebagai satu-satunya tulisan pribumi mengenai peristiwa Krakatau 1883, menjadi sumber inspirasi yang kuat bagi pengkarya dalam proses penciptaan ini.

## B. Latar Belakang Penciptaan Karya

Melalui keindahan kosakata yang tersemburat pada bait-bait Syair "*Lampung Karam*", pengkarya menggarap gagasan dan konsep seni pertunjukan memanfaatkan kekayaan budaya lokal Lampung disertai dengan kekuatan internal pengkarya sebagai pribadi seniman yang tumbuh dan berkembang dalam ketubuhan seorang penari. Menurut Arnold Toynbee dalam artikel Alvin Boskoff "*Recent Theories of Social Change*" dalam Werner J. Cahman dan Alvin Boskoff, *Sociology and History: Theory and Research* (London: The Free Press Glencoe, 1964) dikutip melalui tulisan Slamet yang menjelaskan bahwa, kekuatan internal yang mempengaruhi perkembangan seni dipengaruhi oleh aktivitas dan kreativitas pendukungnya, terutama seniman (Slamet, 2011:15). Faktor internal ini mengakibatkan perubahan kesenian atau perkembangan kesenian yang terjadi atas perkembangan pola pikir, kebiasaan, pandangan hidup, serta berbagai kepentingan senimannya. Sejalan hal itu, pengkarya menyadari aktivitas dan kreativitas pengkarya sangat didominasi oleh lingkungan pengkarya sebagai pengalaman pribadi yang membingkai pola pikir pengkarya dalam berkarya.

Menurut Schener, pertunjukan merupakan aktivitas perilaku di situasi tertentu yang ditampilkan untuk mempengaruhi penonton (*audience*) dan tercipta dari perilaku yang diulang (*restored behavior*) atau kebiasaan yang dilatih (Schener, 2002: 1-2). Karya tari yang diciptakan kali ini merupakan sebuah bentuk

seni pertunjukan, maka kehadirannya tidak luput dari penonton atau masyarakat penikmatnya sebagai penerima pesan. Karya pertunjukan idealnya relevan dengan kehidupan sosial masyarakat dalam lokalnya, agar kedudukan karya dapat diterima baik oleh masyarakat pendukung budaya setempat. Maka, budaya lokal Lampung dipilih sebagai materi dasar penggarapan karya mengingat peluang eksplorasi yang sangat luas pada keragaman berbagai bentuk budaya Lampung.

Namun, di sisi lain pengkarya merasakan adanya indikasi bahwa daya pelestarian dan pewarisan budaya Lampung yang kurang disadari oleh masyarakat penduduknya. Hal demikian mengakibatkan minimnya kecenderungan rasa untuk memiliki serta kurangnya referensi tentang tradisi dan cerita-cerita (sastra) khas Lampung yang dapat diacu secara turun-temurun. Keragaman sastra Lampung juga seolah tersembunyi di balik semburat kosakata khas Lampung yang tidak dapat langsung dimengerti oleh generasi kini, yang cenderung kurang mampu berbahasa daerah Lampung. Menurut Havizi Hasan, budaya serta bahasa Lampung masih sulit berkembang karena: (1) apresiasi masyarakat Lampung yang masih rendah, (2) sifat orang Lampung yang cenderung 'tertutup', (3) kesenian Lampung banyak dianggap belum bermutu (Christian dalam surat kabar Lampung Post, 8 April 2012). Meskipun demikian, pengkarya sebagai pribadi yang sejak kecil hidup dalam dunia seni di wilayah Bandar Lampung, merasa turut ambil bagian dalam mempertanggungjawabkan perkembangan kesenian dan kebudayaan di Lampung. Hal ini diwujudkan dalam karya "Dang, Lampung Gham Karam".

Karya seni ini berjudul "Dang, Lampung Gham Karam" diambil dari bahasa Lampung yang berarti "Jangan-lah, Lampung Kita Karam". Pada karya ini, tampilan peristiwa bencana digarap secara teaterikal dalam kemasan pertunjukan *outdoor*. Kesempurnaan karya ini juga dihadirkan dalam tampilan keindahan nuansa Lampung pada pertunjukan *indoor*. Selain terinspirasi dari situasi dan kondisi masyarakat Lampung, bagian pertunjukan *indoor* yang lebih mengutamakan bentuk keceriaan, mengindikasikan bahwa kebudayaan Lampung sebenarnya tidak karam dan masih dapat diolah menjadi bentuk-bentuk baru.

Penciptaan karya seni pertunjukan ini selain mengacu pada karya sastra Syair "Lampung Karam", pengkarya juga merujuk beberapa karya seni pertunjukan lainnya yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial, seperti: "Laku Gunung Segara" koreografer Hendro Martono sebagai penciptaan karya

seni program penciptaan dan pengkajian seni S3 Program Pascasarjana ISI Yogyakarta, "Songs of Wanderers" karya Lin Hwa-Min yang disajikan oleh komunitas Could Gate Dance Theater Taiwan. Selain itu pengkarya juga merujuk sebuah karya film dokumenter yang menceritakan letusan Gunung Krakatau 1883 berdasarkan catatan orang asing sebagai korban selamat saat bencana itu terjadi. Catatan tersebut ditafsirkan ke dalam bentuk sebuah karya seni film dokumenter "Krakatoa, The Last Days", Dokudrama, Britania Raya, 2006, 87 Min., Sutradara: Sam Miller, Produksi BBC, dengan Rupert Penry-Jones dan Olivia Williams sebagai pemeran utama. Karya-karya tersebut menginspirasi pengkarya mengenai tema dan tampilan yang dipilih berkaitan dengan sastra Syair "Lampung Karam" sebagai acuan berkarya.

Adapun penciptaan karya seni "Dang, Lampung Gham Karam" sebagai sebuah bentuk karya seni pertunjukan yang berbasis susastra, diharapkan dapat memenuhi tujuan sebagai berikut.

1. Hasil penemuan garap karya pertunjukan berbasis kesusastraan tentang fenomena alam dan sosial yang pernah terjadi pada masa lampau sebagai interpretasi seni mendalam
2. Pengetahuan baru mengenai variasi motif penciptaan karya tari yang melibatkan banyak unsur *genre* kebudayaan yang ada di Lampung, sehingga dapat memperkaya repertoar seni pertunjukan yang ada di Lampung
3. Ruang dan media ekspresi serta apresiasi seni yang cukup bagi masyarakat Lampung khususnya, sehingga dapat memperluas wawasan kesenian

Proses penciptaan karya seni kali ini diharapkan pula dapat memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Meningkatkan kualitas karya seni bagi pengkarya khususnya, atas perkembangan kehidupan berkesenian dan berbudaya di Lampung.
2. Menularkan semangat kreativitas dalam berkesenian agar dapat tercipta atmosfer seni yang positif dan kompetitif berpengaruh terhadap keterbukaan sikap masyarakat Lampung terhadap kebudayaan yang dimilikinya.

### C. Kekayaan

Perwujudan sebuah bentuk karya seni tentu berdasarkan suatu konsep. Landasan konsep karya dirancang berdasarkan gagasan awal. Tanpa

berlandaskan konsep, karya seni menjadi tidak memiliki makna dan tujuan yang jelas. Adapun konsep mengenai karya “*Dang, Lampung Gham Karam*” sebagai berikut.

### 1. Gagasan

Gagasan yang terinspirasi dari interpretasi karya sastra Syair “*Lampung Karam*” menjadikan pengkarya berekspresi dalam bentuk sebuah karya seni pertunjukan. Pengkarya berupaya mengkomposisikan elemen-elemen tari, teater, musik, serta sastra guna mewujudkan keragaman masyarakat, kegelisahan, kehancuran rumah-rumah penduduk, sarana, dan prasarana, letusan abu vulkanik, serta semangat hidup masyarakat untuk tetap bertahan dan melanjutkan kehidupan yang penuh keindahan dengan harapan Lampung tidak karam.

Makna yang terkandung dalam gagasan judul karya mengarah pada ajakan bagi penikmat dan masyarakat Lampung untuk tidak karam semangat hidup serta spirit berkeseniannya. Dengan kata lain, dengan semangat baru pada karya baru para seniman di Lampung, maka budaya tradisi Lampung tidak pantas untuk karam. Bahasa yang terpilih dalam judul karya ini disertai dengan permainan rima pada kata yang justru diharapkan dapat menggugah jiwa dan naluri estetika para pemerhati seni dan budaya daerah Lampung.

Suasana serta berbagai rasa ditata dengan permainan dinamika agar dapat mengaktualisasikan makna/pesan yang disampaikan secara halus, mengena, serta tidak menjemukan. Pesan positif mengenai cara pandang kehidupan berkesenian di Lampung agar dapat lebih membuka diri sampai pada penggugahan jiwa manusiawi penikmat. Hal-hal tersebut disampaikan sebagai kandungan gagasan yang mendasari penciptaan karya ini.

Karya seni “*Dang, Lampung Gham Karam*” berusaha memanfaatkan elemen-elemen kebudayaan dasar yang dimiliki masyarakat Lampung dengan tanpa ragu mengacu pada kebudayaan serta bentuk kesenian lain seperti: tradisi Melayu, tradisi Hindu Bali berupa ritual *arakan*. Hal ini dilakukan karena dalam masyarakat Lampung, berdiam juga etnis-etnis lain, seperti: Bali, Jawa, Melayu, Cina, dan sebagainya. Kondisi masyarakat saat era tahun 1880-an itu tidak lepas dari campur tangan Belanda, yang dikenal dengan VOC-nya, juga menjadi gagasan karya. Situasi dan keadaan masyarakat yang berada dalam pengaruh kolonialisme saat itu memberikan nuansa *garap* pada karya, terutama mengenai situasi sosial budaya daerah Lampung. Nuansa keragaman

dalam bentuk kolaborasi menjadi warna tersendiri pada kemasan karya dengan gagasan fiksi (dongeng) untuk mengekspresikan situasi dan kondisi masyarakat saat peristiwa bencana.

Bentuk pertunjukan dalam nuansa sakral ritual dihadirkan untuk memperkuat kedalaman sajian. Hal tersebut diwujudkan dalam bentuk ritual arak-arakan sebagai transisi menuju bagian akhir berupa pertunjukan kontemplasi. Gagasan perenungan disampaikan untuk menggugah semangat dan spirit kebangkitan dari kekaraman.

### 2. Garapan

*Garap* merupakan suatu upaya menata, menyusun, membuat dan melakukan terkait dengan bahan yang digarap. Menurut Supanggah, *garap* adalah kreativitas dalam (kesenian) tradisi. *Garap* merupakan sebuah sistem yang melibatkan beberapa unsur atau pihak yang masing-masing saling terkait dan membantu. Unsur-unsur dalam *garap*: materi *garap*, penggarap, sarana *garap*, piranti *garap*, penentu *garap*, pertimbangan *garap* (Supanggah, 2007: 3-4).

Garapan seni pertunjukan “*Dang, Lampung Gham Karam*” merupakan sebuah representasi menarik tidak melulu fokus pada kronologis pra dan pasca bencana, melainkan membias pada kehidupan sosial budaya masyarakat zaman bencana hingga sekarang. Keterlibatan *genre-genre* dari budaya lain selain Lampung juga dominan hadir pada kemasan karya ini. Meskipun demikian, keunikan tradisi Lampung semakin variatif mendominasi. Dengan kata lain adanya inovasi pada budaya Lampung menghasilkan berbagai bentuk gaya seni yang baru.

Karya “*Dang, Lampung Gham Karam*” secara teknis merupakan garapan yang melibatkan kerjasama beberapa oknum yang kompeten dalam bidang-bidang yang mendukung karya. Meskipun demikian, secara garis besar, gagasan mengenai garapan karya bersumber pada pengkarya. Teknik *garap* dilakukan dengan mengolah gerak tradisi dengan pengembangan aspek koreografi. Kehadiran tari dominan dalam karya “*Dang, Lampung Gham Karam*”, musik tradisi pun hadir dalam pengembangan secara kekinian sesuai dengan nuansa yang ingin diwujudkan.

Teknik *garap* musik melalui instrumen tradisi Lampung seperti *Gamolan pekhing*, Gambus, dan *Tallo Balak Gamolan Pekhing* merupakan alat musik khas Lampung terbuat dari bambu dengan urutan nada do-re-mi-sol-la. Gambus merupakan alat musik petik menyerupai gitar. *Tallo Balak* merupakan seperangkat

alat musik tradisi Lampung yang dominan terbuat dari kuningan, terdiri dari: *kelittang*, *canang*, *gong*, *ghujih*, *kendang*. (wawancara I Gusti Nyoman Arsana, 19 Maret 2014 dan Syapril Yamin, 2 Mei 2014) dikolaborasikan sesuai kebutuhan dengan instrumen lain seperti akordeon, bedug, biola, keyboard, cymbal. Kehadiran teater mengemas pertunjukan secara keseluruhan dengan melibatkan pembacaan sastra tradisi Lampung.

Gagasan mengadopsi bentuk teater tradisional Lampung berupa *warahan* mengemas secara keseluruhan suasana-suasana pertunjukan *indoor*. *Warahan* dibawakan oleh sosok nenek pada karya ini. Kehadiran sosok nenek sebagai orang tua (pemegang budaya luhur tradisi Lampung) dalam kemasan kekinian, menyampaikan interpretasi mengenai kedudukan tradisi Lampung yang semakin tersisihkan dan dianggap kuno. Pengkarya menghadirkan sosok nenek untuk menyampaikan peristiwa fenomena Krakatau secara *flashback* melalui tuturannya di hadapan anak-anak kecil (*cucu-cucu*). Kemasan demikian disajikan untuk menampilkan unsur teaterikal secara komunikatif dalam kedekatan kekerabatan.

Gagasan mengenai kehadiran bencana digarap melalui dramatik yang mengejutkan serta menggelitik, untuk penunjang permainan dinamika pada pertunjukan *indoor*. Suasana digarap untuk memunculkan juga nuansa kolonialisme dalam kesatuan pengemasan simbol pada koreografi hingga mengarah menuju kejadian bencana Krakatau secara simbolis mengakhiri pertunjukan *indoor*. Gagasan suasana tersebut mengekspresikan peristiwa bencana dalam atmosfer ruang buatan.

Gagasan mengenai bentuk pertunjukan *indoor* dengan ruang imajiner yang menampilkan kesan pesisir pantai diwujudkan dengan garap *setting* berupa dermaga dan rumah panggung. Kedudukan *setting* diletakkan pada posisi dua sudut panggung *proscenium*, satu *setting* rumah tanpa dinding dan atap dimanfaatkan sebagai *orchestra pit* (tempat pemusik dan alat musik). Sementara itu, *setting* lainnya dimanfaatkan sebagai properti pertunjukan.

Suasana peristiwa bencana yang ditampilkan pada pertunjukan selanjutnya (*outdoor*) ditunjang dengan kemasan *setting* artistik menyerupai pemukiman nelayan pesisir Lampung. Dukungan *setting* panggung dan tata cahaya pada pertunjukan *outdoor* menguatkan gagasan mengenai peristiwa bencana di daerah pesisir Lampung yang dijadikan sajian dari pertunjukan. Nuansa kepanikan, ketakutan, serta kesedihan cukup mendominasi dalam bentuk

pertunjukan *outdoor* hingga berujung pada laku keagungan berupa ritual arak-arakan dan pertunjukan kontemplasi. Tampilan bentuk pertunjukan demikian sebagai simbolisasi Lampung yang tidak/belum/jangan karam serta gugahan spirit kejiwaan "Dang, Lampung Gham Karam".

### 3. Bentuk Karya

Bentuk karya "Dang, Lampung Gham Karam" digarap dengan penampilan berpindah tempat pentas, yaitu *indoor*, lorong, *outdoor*. Bentuk demikian sengaja digarap untuk mengekspresikan suasana yang terjadi pada fenomena Gunung Krakatau 1883, hasil interpretasi pengkarya terhadap karya sastra Syair "Lampung Karam". Bentuk pertunjukan dengan berpindah tempat dapat melibatkan penikmat turut masuk pada setiap suasana dalam karya.

Kemasan pertunjukan yang melibatkan lebih dari satu cabang disiplin seni ini, tergolong pertunjukan yang cukup jarang dan langka di daerah Lampung. Hal tersebut yang mendorong pengkarya untuk menampilkan karya "Dang, Lampung Gham Karam" di daerah Lampung. Bentuk karya secara keseluruhan dapat menjadi wawasan dan referensi mengenai karya seni pertunjukan secara ideasional dan garapan, menyentuh beberapa elemen yang dapat dikolaborasikan untuk memperkaya karya.

### 4. Media

Media dalam bentuk karya seni pertunjukan ini bersumber dari gerak tubuh dan ekspresi suasana yang ditafsirkan pengkarya dari acuan, Syair "Lampung Karam".

Ekspresi gerak juga menjadi media dasar yang penting untuk menyampaikan gagasan yang diwujudkan melalui suasana-suasana pada karya. Ekspresi gerak yang penuh dengan keceriaan serta keindahan disampaikan sesuai porsinya dalam garapan pertunjukan *indoor*. Ekspresi gerak dalam penderitaan serta kepanikan saat terjangan bencana terjadi, ditampilkan dalam pertunjukan *outdoor*, dikombinasi dengan nuansa ritual arakan sebagai bagian akhir pertunjukan.

Teknologi multimedia dimanfaatkan untuk mendukung penguatan suasana serta transisi pada pertunjukan *indoor*. Materi multimedia yang ditampilkan merupakan bahan-bahan visual berupa tampilan sastra dalam bentuk tradisi, seperti: bait-bait dalam Syair "Lampung Karam" ditampilkan dalam wujud aksara *Jawi* (bentuk aslinya) digabungkan dengan gambaran fenomena yang terjadi. Teknik *garap setting* menyesuaikan kebutuhan pertunjukan.

Hal ini diupayakan semaksimal mungkin, mengingat pementasannya tidak dilaksanakan di lingkungan alam asli, lokasi terjadinya bencana.

### 5. Deskripsi Sajian

Pertunjukan "*Dang, Lampung Gham Karam*" diawali dengan *garap* fiksi yang mengacu pada bentuk *warahan* Lampung, kemudian tertuju pada sajian koreografi yang berturut-turut menggambarkan tentang nuansa keindahan Lampung, keceriaan anak-anak, kecantikan para *muli* (gadis Lampung), masa kolonisasi di Lampung yang dihadirkan dalam bentuk euphoria para *meneer* serta *noni* Belanda. Kesan buaian estetika keragaman dan keindahan Lampung dihadirkan pada pertunjukan *indoor*. Klimaks pada pertunjukan *indoor* diwakilkan oleh bentuk manis romantika antara *meneer* Belanda dan *muli* Lampung yang berujung pada sebuah bencana, Krakatau meletus. Elemen tari pada pertunjukan *indoor* diperkuat oleh sentuhan musik tradisi dalam pengembangannya yang didominasi dengan olahan ritme *Gamol*an *Pekhing*, *Tallo Balak* nan melodis serta instrumen lainnya. Selain itu, nuansa teaterikal di tampilkan melalui kehadiran *pewarah* (pencerita), dalam hal ini diperankan oleh seorang nenek tua.

Pertunjukan digarap dengan berpindah tempat, dari gedung tertutup menuju ke luar gedung, setelah teror bencana Krakatau diwujudkan pada pertunjukan *indoor* (seperti guncangan *setting* rumah panggung dan gambaran tsunami melalui multimedia). Teror bencana di dalam gedung pementasan, memberikan rangsang spontanitas penikmat untuk beranjak ke luar dan menjauh dari gedung. Gemuruh angin, suara letusan, serta teriakan mengiringi pertunjukan menuju akhir klimaksnya pertunjukan *indoor*. Evakuasi pertunjukan diarahkan oleh seorang *pewarah* menuju luar gedung. Namun, satu-satunya jalan ke luar yang bisa dilalui hanyalah lorong panjang yang sempit. Dukungan *setting* lorong dihadirkan sebagai simbol dimensi ruang dan waktu yang harus tetap dilalui dalam kehidupan, serta membatasi imajinasi penikmat dalam koridor peristiwa bencana. Lorong merupakan ruang transisi antara gedung *indoor* dan *outdoor*. Meskipun demikian, pengkarya tetap menggarap keberadaan lorong agar semakin mendukung suasana pada karya. Lorong merupakan ruang panjang dan sempit, dengan intensitas pencahayaan remang, diteror dengan suara-suara ledakan dari kejauhan. Perjalanan dalam lorong dipandu oleh seorang sastrawan yang membacakan bait-bait Syair "Lampung Karam" dengan irama

gambus. Konseptual pertunjukan tetap dihadirkan pada ruang transisi.

Kemudian, pertunjukan dilanjutkan tanpa jeda menuju bagian *outdoor*. Tampilan realita peristiwa alam diwujudkan secara teaterikal untuk mengungkap penafsiran tentang Syair "Lampung Karam" ke dalam sebuah bentuk karya seni pertunjukan dengan dasar seni tari. Pertunjukan *outdoor* dibalut dalam nuansa kental tradisi Lampung dengan menampilkan lantunan-lantunan sastra tradisi dalam bahasa Lampung. Sastra tradisi yang dilibatkan antara lain: *Bubandung*, *Hahiwang*, *Ngehaheddoh Bubandung* adalah sastra lisan tradisi Lampung untuk menyampaikan pesan mengenai sebuah peristiwa; *Hahiwang*: hampir mirip *Bubandung*, namun lebih menekankan pada peristiwa kesedihan, keduakaan, kekecewaan, penderitaan; *Ngehaheddoh*: sastra lisan tradisi Lampung berisi tangisan atas perpisahan, sementara atau selamanya. (wawancara Syapril Yamin, 17 Juni 2014). Lantunan sastra-sastra tradisi Lampung penuh nuansa teaterikal, membius penikmat dalam nuansa keduakaan Lampung. Pertunjukan *outdoor* merepresentasikan realita bencana Krakatau. Nuansa tersebut diperkuat dengan visual kejadian bencana yang digarap secara teaterikal, didukung dengan *setting* wilayah kampung pemukiman nelayan pesisir Lampung. Aspek koreografi lingkungan muncul dalam pertunjukan ini, di mana gerak sebagai media yang terbungkus dalam kekuatan alam sebagai lingkungan, dalam hal ini berupa alam buatan. Ekspresi keduakaan tidak hanya muncul melalui gerak tubuh yang bervariasi (tidak rampak), muncul pula dari olahan vokal pemain, serta distorsi *setting*.

Lokasi *outdoor* seolah merepresentasikan lokasi asli kejadian peristiwa Krakatau secara langsung dan nyata. Berbagai situasi keterpurukan diupayakan hadir sebagai representasi realita bencana. Bagian bencana pada pertunjukan *outdoor* merupakan titik tolak sebuah perenungan menuju kebangkitan, dihantarkan oleh arak-arakan dalam bentuk yang hening dan monoton, sehingga akhirnya tertuju pada bentuk pertunjukan berupa kontemplasi (perenungan) sebagai titik akhir. Pertunjukan diakhiri dengan tampilan wujud luhur. Pertunjukan dengan *garap* bentuk kontemplasi ini memberikan ruang bagi setiap penikmatnya untuk kembali pada ketenangan, penuh pengharapan serta motivasi baru untuk bangkit. Sosok pertapa dan api menjadi simbol yang mewakili makna pertunjukan akhir ini. Pengkarya berasumsi bahwa diawali dengan sebuah perenungan dan ketenangan dalam jiwa yang damai, maka Lampung

dapat bangkit dengan semangat “Dang, Lampung Gham Karam”.

## 6. Orisinalitas Karya Seni

Karya pertunjukan sebagai hasil dari proses penciptaan seni layaknya memiliki nilai kebaruan. Kebaruan pada karya “Dang, Lampung Gham Karam” terlihat dari gagasan karya mengenai fenomena kedahsyatan alam Gunung Krakatau yang terangkum dalam karya sastra Syair “Lampung Karam”. Fenomena alam dapat menjadi gagasan inspiratif untuk menggarap sebuah bentuk karya pertunjukan.

Keaslian karya “Dang, Lampung Gham Karam” dapat terlihat dari wujud, konsep, serta tata artistiknya. Secara keseluruhan, karya “Dang, Lampung Gham Karam” merupakan bentuk pertunjukan yang berpijak dari kesenian tradisi Lampung, seperti seni tari, teater, musik, seni sastra, serta multimedia dalam berbagai bentuk pengembangannya. Hal demikian didukung pula dengan garap artistiknya, baik setting panggung *indoor-outdoor*, tata cahaya, tata rias dan busana, dan sebagainya. Kolaborasi bidang-bidang seni tersebut dikemas secara kreatif untuk mengungkapkan realita masa lampau dalam lingkungan buatan baik *indoor* maupun *outdoor* pada kelangsungan hidup masa kini.

## D. Proses Penciptaan Karya

### 1. Observasi

Tahap awal penciptaan karya merupakan penemuan gagasan. Pengkarya melakukan observasi terhadap gagasan sastra Syair “Lampung Karam”. Pengkarya melakukan interpretasi terhadap acuan sastra Syair “Lampung Karam” melibatkan pula beberapa sastrawan di daerah Lampung. Proses observasi yang demikian dirasa cukup efektif dan mendukung kekaryaannya. Sehingga akhirnya pengkarya mendapatkan referensi tambahan mengenai keragaman sastra tradisi yang ada di Lampung. Hal ini dirasa dapat menjadi keunikan tersendiri jika dilibatkan pada karya yang akan pengkarya ciptakan.

Bentuk karya “Dang, Lampung Gham Karam” dipengaruhi atas pengetahuan dan pengalaman dari pengkarya sendiri serta beberapa seniman yang turut diajak terlibat pada proses penciptaan kali ini, seperti: Iswadi Pratama (jurnalis, pendiri dan sutradara teater satu Lampung), Nurdin (guru, pembaca sastra daerah Lampung), Syapril Yamin/ Lil (seniman pribumi, musisi tradisi Lampung), Andi Wijaya (pesilat pesisir, tokoh Majelis *Punyimbang* Adat Lampung), Rusli Syukur

(praktisi seni, keturunan asli Lampung adat Saibatin), Tadjudin (sastrawan *pepadun* dan tokoh Majelis *Punyimbang* Adat Lampung).

Tidak hanya dengan bentuk komunikasi lisan, pengkarya juga terus menciptakan ruang dalam hal berbagi memori ketubuhan serta pelatihan-pelatihan khusus bersama pelaku tari muda di Lampung. Hal demikian diharapkan dapat menunjang kebutuhan karya akan pelaku-pelaku seni yang kreatif serta kualitatif.

Setelah berinterpretasi, melakukan banyak diskusi dengan para seniman senior di Lampung, pengkarya segera saja merumuskan hal yang ingin dicapai. Maka, tercetus sebuah gagasan mengenai Lampung yang tidak karam dalam garapan karya, diawali dengan Lampung yang karam sebagai acuan awal berkarya.

Pengkarya juga melakukan observasi mengenai sosial kehidupan masyarakat di Lampung. Observasi demikian telah dilakukan pengkarya secara informal sejak pengkarya mulai menyadari kondisi lingkungan masyarakatnya, dinilai dari sudut pandang seni dan budaya. Hal tersebut diperoleh pengkarya dari kesehariannya yang cukup dekat bersinergi dengan kehidupan berkesenian di Lampung. Komunitas yang telah dirintis oleh orang tua, Sanggar Seni *Kerti Bhuana* Bandar Lampung, juga membantu membuka cakrawala pengamatan pengkarya mengenai berkesenian di Lampung. Observasi tersebut membuktikan bahwa keragaman dapat saling berdampingan, bekerjasama menata kehidupan di Lampung, *Sai Bumi Ruwa Jurai*<sup>1</sup>. Semboyan dan harga diri itulah yang dipegang teguh dalam kehidupan orang Lampung, sehingga terbuka kesempatan yang seluas-luasnya bagi kaum pendatang untuk berkarya di bumi Lampung. Walau kadang terlihat juga gesekan-gesekan sebagai reaksi dari keragaman yang ada. Pengetahuan semacam ini semakin menginspirasi dan memotivasi pengkarya untuk menggarapnya dalam sebuah bentuk karya seni pertunjukan. Bentuk karya yang dianggap pengkarya, memiliki unsur kompleksitas ini mewakili kompleksitas kehidupan sosial budaya di Lampung pula.

### 2. Proses Berkarya

Penciptaan karya ini merupakan akumulasi dari pengetahuan, wawasan, serta pengalaman yang didapat pengkarya selama menempuh bangku perkuliahan. Pengalaman ketika menempuh kuliah Studio I, Studio II, Studio III, serta Tata Ruang memberikan wawasan dalam pola pikir pengkarya

ketika berkarya. Setelah mengikuti perkuliahan Studio I-III, pengkarya mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam mencetuskan gagasan serta bereksplorasi memanfaatkan keterbatasan yang ada menjadi sesuatu yang tanpa batas. Setelah menempuh mata kuliah Tata Ruang, pengkarya juga mulai menyadari responsibilitas sudut-sudut dalam ruang non konvensional untuk berbicara mengungkap gagasan dalam ruang fisik dan imajiner. Sampai pada akhirnya, pengkarya meyakini gagasan dari interpretasi karya sastra Syair "Lampung Karam" yang berperan besar mengilhami inti garapan pada semester akhir ini.

Proses karya segera dilakukan bersama dengan anggota komunitas Sanggar *Kerti Bhuana* Bandar Lampung. Anggota sanggar yang terdiri dari beragam tingkat usia serta kematangan tubuh dalam bergerak, menginspirasi pengkarya untuk menghadirkannya dalam *garapan*. Materi *garapan* menyesuaikan pada alur serta struktur yang ditetapkan. Pertunjukan *indoor* dirancang sebagai tampilan keindahan, menggambarkan situasi dan kondisi masyarakat Lampung masa sebelum bencana dalam kemasan baru. Dengan demikian, pengkarya menata komponen tari terlebih dahulu. Elemen gerak tradisi dikembangkan dalam berbagai inovasinya, baik pada koreografi anak-anak kecil, *muli* Lampung, serta kaum kolonial. Fokus pada penggarapan *indoor*, pengkarya berupaya untuk menyempurnakan bentuk *garapan* dengan menghadirkan komponen musik.



Gambar 1. Pose penari anak-anak saat proses latihan untuk pertunjukan *indoor*. (Foto: Kerta, 2014)

Proses membentuk pertunjukan *outdoor* banyak mengalami tantangan tersendiri. Bentuk pertunjukan yang memanfaatkan *garap* lingkungan, belum pernah ada sebelumnya di Lampung.

Pengkarya melakukan proses secara intensif bersama seluruh pendukung pertunjukan *outdoor*. Kehadiran musik turut membantu menstimulus suasana duka pada pertunjukan *outdoor*. Sampai akhirnya mengolah bentuk pertunjukan selanjutnya yang menjadi bagian pamungkas dalam karya ini.

Proses pengkaryaan disertai dengan pembentukan tim produksi yang didukung oleh para seniman yang bernaung di bawah Dewan Kesenian Lampung. Perwujudan karya dibantu oleh Ari Ersandi dan Diantori (alumnus lulusan Strata Satu Penciptaan Tari) yang merangkap selaku asisten koreografer.



Gambar 2. Pose penari saat melakukan eksplorasi untuk bentuk pertunjukan *outdoor*. (Foto: Kerta, 2014)

### 3. Hambatan dan Solusi

Hambatan dalam pengkaryaan ini cukup rumit dan kompleks, mengingat kebutuhan *garapan* yang berpindah tempat. Penggarapan *setting* artistik cukup memakan waktu dan biaya. Keterbatasan ruang pentas untuk dieksplorasi menjadi hambatan dalam penggarapan *setting*. Selain itu, keterbatasan sumber daya manusia yang terlibat dalam pengerjaan *setting* juga menjadi kendala tersendiri. Keterlambatan pengerjaan *setting* juga mempengaruhi kebutuhan karya secara *garap* keseuruhannya. Gagasan yang terus-menerus muncul mempengaruhi pembentukan karya ini secara struktural, sehingga selalu mengalami perubahan pada proses di dalamnya. Hal ini dirasakan benar oleh pengkarya dan pendukung yang terlibat.

Hambatan lain yang terjadi pada sebuah proses penciptaan seni merupakan masalah komitmen tim pendukung. Karya ini melibatkan pendukung dalam jumlah yang tidak sedikit. Wujud karya memanfaatkan dua wilayah penggarapan yang berbeda, memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Kesulitan koordinasi menjadi hal penting yang mempengaruhi emosional menggarap karya.

Perwujudan karya yang melibatkan seniman senior daerah, lebih memiliki nilai dan tantangan tersendiri dalam proses perwujudannya. Idealisme pengkarya harus disesuaikan dengan wawasan seniman senior daerah yang telah membawa karakternya dalam berkesenian.

### E. Pergelaran Karya

Pertunjukan “Dang, Lampung Gham Karam” merupakan ungkapan dari sinopsis karya sebagai berikut.

*Ngakuk berkah, di sino kisah  
Ngatyi-atiy, sabarken diriy  
Lem pembangunan, segalo rasan  
Pepido ngejago, warisan sino  
Sunyen mettei, tingkatken diriy  
Tano kidah, di sijo wayah  
Budayo tiandan, jadi peduman  
Tulis bahaso, gham negakken basso  
“Dang, Lampung Gham Karam”*

Pelaksanaan pertunjukan “Dang, Lampung Gham Karam” berlokasi di Taman Budaya Lampung yang beralamat di Jalan Cut Nyak Dien no. 23, Tanjung Karang Pusat, Bandar Lampung. Melalui proses karya yang secara intensif diadakan di lingkungan Taman Budaya Lampung, diharapkan dapat mengembalikan fungsi positif pada keruangan Taman Budaya Lampung.

Secara keseluruhan, rangkaian pertunjukan ini membutuhkan durasi pementasan sepanjang 73 menit. Disertai dengan pemutaran film sebelum penonton memasuki gedung pertunjukan.



Gambar 3. Seluruh penari pendukung karya “Dang, Lampung Gham Karam”. (Foto: Kerta, 2014)

Karya “Dang, Lampung Gham Karam” merupakan karya seni pertunjukan akumulasi dari penggarapan seni tari, musik, sastra, dan teater. Demi mewujudkan karya ini, dibutuhkan kerjasama dan keterlibatan yang baik dari penari, pemusik, penata musik, sastrawan, tim artistik, kru panggung, dan sebagainya. Seluruh pendukung karya “Dang, Lampung Gham Karam” terorganisir dalam satu tim produksi *Canang Bebunyi*.

### F. Kesimpulan

Selama menjalani proses penggarapan karya “Dang, Lampung Gham Karam” sebagai Tugas Akhir di Program Penciptaan dan Pengkajian Seni Pascasarjana ISI Surakarta, banyak pengalaman yang dapat dijadikan guru dalam proses penciptaan karya selanjutnya. Melalui proses berkarya kali ini, pengkarya mendapat wawasan dan pengalaman baru mengenai penciptaan seni. Karya seni pertunjukan hendaknya merupakan kemasan yang kreatif dan variatif mengandung berbagai unsur kompleksitas hasil kolaborasi beberapa bidang seni pertunjukan. Penemuan gagasan dalam mencipta karya dapat dilalui dengan proses observasi yang luas dan terbuka, tidak hanya pada satu bidang saja bahkan menyentuh relevansi dengan kehidupan masyarakat pendukungnya. Interpretasi terhadap karya sastra dapat melahirkan sebuah gagasan seni pertunjukan yang inovatif. Perspektif ruang dalam karya seni pertunjukan dapat membantu mewujudkan gagasan penciptaan seni yang cenderung lebih bebas dan tidak konvensional.

Terbentuknya karya “Dang, Lampung Gham Karam” merupakan upaya kerja keras banyak pihak yang telah membantu sepenuhnya secara materil maupun moril. Beragamnya hambatan dan tantangan yang dihadapi pengkarya selama proses observasi, penggarapan, hingga pada pementasan karya memiliki manfaat yang tak ternilai bagi pengkarya pribadi terutama. Proses perwujudan karya ini memiliki banyak hikmah positif yang dapat dipetik oleh pengkarya dan orang-orang yang terlibat secara khususnya, serta masyarakat penikmat secara umumnya.

Rasa syukur selalu dihaturkan kepada Sang Maha Kuasa serta ucapan terimakasih ditujukan kepada seluruh pihak pendukung yang tidak mungkin untuk disebutkan satu per satu. Semoga segala hikmah dapat dipetik dari proses berkesenian ini, membawa pengalaman yang baik dan bermakna

positif serta dapat lebih cermat dan bersemangat dalam kesempatan berkarya di waktu yang berbeda.

#### KEPUSTAKAAN

Saputro, Christian Heru Cahyo. 2012. "Apresiasi Tokoh Lampung-In Memoriam Havizi Hasan", *Lampung Post* (Minggu, 8 April 2012).

Schecner, Richard. 2002. *Performance Studies*. New York: St. Edmundsbury Press.

Slamet, M.D. 2011. "Pengaruh Perkembangan Politik, Sosial, dan Ekonomi Terhadap Barongan Blora (1964-2009)." Disertasi derajat doktor dalam bidang Ilmu Budaya Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada.

Supanggah, Rahayu ed. Waridi. 2007. *Bothekan Karawitan II: Garap*. Surakarta: ISI Press Surakarta.

Suryadi. 2009. *Syair Lampung Karam* karya Muhammad Saleh. Padang: Komunitas Penggiat Sastra Padang.

#### Narasumber:

I Gusti Nyoman Arsana, (46), tenaga fungsional musik tradisi Taman Budaya Lampung. Perum Bukit Palapa Blok B no.11.

Syapril Yamin, (40), seniman tradisi dan pribumi Lampung. Kotabaru Bandar Lampung.

#### Diskografi:

Film dokumenter *Krakatoa. The Last Days, Dokudrama*, Britania Raya, 2006, 87 Min., Sutradara: Sam Miller, Produksi BBC, dengan Rupert Penry-Jones dan Olivia Williams sebagai pemeran utama.

Video karya "Laku Gunung Segara" koreografer Hendro Martono.

Video karya *dance theatre* "Songs of Wanderers" oleh Could Gate Dance Theatre Taiwan, koreografer Lin Hwa Min.

#### Catatan Akhir:

<sup>1</sup> (memahami dua adat: *pepadun- saibatin*, mengakui dua macam masyarakat pendukung di Lampung: Lampung asli dan pendatang).