

WABON SENRABU (Wayang Boneka Seni Rupa Baru)

Oleh: Jim Supangkat

Media

Pikir punya pikir, terkilas di kepala saya sebuah angan-angan, kenapa kita tidak mencoba menciptakan sebuah media baru bagi pengucapan seni. Rasanya ini bukan urusan yang kelewat luar biasa kalau kebetulan kita punya ide, dan kita mau berpikir dua kali: Mencipta dalam seni bukan cuma menciptakan karya seni, tapi bisa juga menciptakan sebuah media, di mana lewat itu nantinya bisa diciptakan karya seni. Iya kan, kenapa tidak.

Memang sebetulnya sudah cukup banyak media seni seperti teater, tari, musik, lukisan sampai film, di mana sudah terdapat "kunci-kunci" (kendati tidak pasti dan mengikat) yang memudahkan ekspresi seorang seniman-pencipta menghasilkan karyanya. Kunci-kunci ini telah dikembangkan bertahun-tahun, bahkan barangkali berabad-abad oleh sejumlah pemikir seni dan tentunya seniman-seniman. Ini membuat kita tak perlu susah-susah mikir lagi. Kunci-kunci ini boleh dibilang semacam catatan tentang kemampuan media menangkap ekspresi manusia, juga catatan bagaimana media itu bisa dimanfaatkan untuk menangkap dan menampilkan ekspresi manusia. Begitu hebatnya perkem-

angan kesenian, hingga tampak pada kita media-media kesenian telah dapat menjadi wakil ekspresi manusia sampai pada yang seaneh-anehnya, yang sehalus-halusnya. Tak sangsi dari sini bisa muncul karya-karya yang orang kata bagus, karya-karya yang ciallah.

Tapi, pikir-pikir pada suatu kali media-media itu kan bisa kehabisan kemungkinan saking kebanyakan digali. Dan kalau diterusin kerasanya kaya kelewat dicari-cari macem diada-adain, dipaksakan lah pada pokoknya. Atau bicara gampang, pada suatu kali orang bisa bosan makenya, yang itu-itu lagi.

Di samping itu, yang serius adalah media pada suatu kali bisa tak mampu menangkap sesuatu ekspresi. Dibalik-balik gimanapun tak juga akan bisa. Tentunya ada macam-macam alasan mengapa ini terjadi. Tapi ada beberapa yang bisa kita singgung sedikit:

Bagaimanapun, suatu media tercipta di bawah pengaruh suatu kultur atau beberapa kultur. Dan tentunya kultur ini mempunyai "warna" (pandangan, dasar falsafah, tata kehidupan dan sebagainya). Warna ini masuk ke dalam kesenian, dan menjadi semacam konvensi, dan konvensi ini tentunya membangun "imaji" dalam kesenian, yang mempengaruhi tidak hanya corak sesuatu kesenian tetapi juga medianya. Nah, timbul kesulitan apabila terjadi perubahan warna — apalagi yang ra-

dikal — dalam suatu kultur. Atau, apabila media ini menyebrang dari suatu kultur ke kultur lain yang mengandung pula warna-warna lain.

Dari keadaan kaya gitu sewajarnya orang mencari media baru, entah apa iseng, apa sadar apa tidak. Barangkali kejaran suatu ekspresi yang belum "bernama", kalau direka-reka di jaman sekarang: ekspresi yang bukan ekspresi gerakanya tari, bukan ekspresi wataknya teater, bukan ekspresi emosinya lukisan dan bukan ekspresi puitisnya sajak.

Dalam kesenian, kebosanan macam ini agaknya sudah menggejala. Ambil saja seni rupa di jaman sekarang. Sudah jarang orang mau mengembangkan apa yang dinamakan "isme", atau boleh dikata isme ini sudah sedikit sekali pertambahannya dibandingkan dengan masa-masa lalu. Seperti kita ketahui, isme adalah "gaya" berlainan untuk memainkan sesuatu media, yang dalam seni rupa banyak berkisar di sekitar seni patung dan seni lukis, seperti Futurisme, Konstruktivisme, Surealisme dalam seni patung dan Naturalisme Barbizon, Impresionisme, Ekspresionisme dalam seni lukis. Sekarang ini — bukan di Indonesia — orang lebih banyak menggunakan istilah "Art" sebagai predikat dalam menamai sesuatu kecenderungan, umpamanya: Pop-Art, Trafic-Art, Land-Art, In-

virontmental-Art, Performance-Art, Conceptual-Art, Space-Art, Computer-Art dan sebagainya. Di Indonesia ada cuma satu: Seni Rupa Baru Indonesia. Predikat Art di sini ingin menunjukkan bukan "gaya baru" dalam memainkan media seni lukis atau seni patung, tetapi media yang sama sekali lain dan punya hubungan langsung dengan seni.

Tapi, kendati didasari semangat yang sama, bisakah media-media ini dikatakan "penciptaan media baru" seperti yang kita cita-citakan (atau barangkali cuma gua)? Tidak, nggak sama. Media-media macam Performance-Art, Land-Art dan sebagainya bisa dikatakan sebagai media yang ditemukan secara kebetulan. Lahir mula-mula lewat karya seseorang seniman, lalu dimanifestasikan dengan macam-macam konsepsi dan tinjauan, yang lalu dianggap ide baru dalam berekspresi, yang kemudian merangsang seniman-seniman lainnya untuk mencoba dengan macam-macam tafsiran dan cara (sendiri-sendiri). Dari situ jadilah dia semacam media baru yang dirangkumkan terutama oleh tinjauan-tinjauan dan kategori yang dibuat oleh peninjau, pengarang, pemikir dan kritikus seni.

Menciptakan media-baru bukanlah membuat karya yang kebetulan baru, yang tak bisa dikategorikan ke pengelompokan yang sudah ada. Menciptakan media baru adalah seperti menciptakan sebuah "permainan baru" sudah tentu berikut kunci-kuncinya.

Bagaimana sebuah media baru mungkin bisa tercipta?

Belakangan hari ini kita sering mendengar orang menyebut-nyebut itu gagasan "multimedia". Ini juga sejenis semangat untuk mencari media baru. Tapi segitu jauh, percobaan-percobaan maupun diskusi di sekitar ini nampaknya seret. Menurut saya, karena usaha ini bersifat terlampau "analitis". Sejumlah media dicampur-campur-

kan: diambil ininya, diambil itunya dan seterusnya. Alhasil bisa nggak karu-karuan (bayangkan saja, memang susah).

Menciptakan sebuah media baru, pada pendapat saya, harusnya berangkat dari "ide". Ide memang susah ditelusurinya dan tak dapat dipertanyakan bagaimana caranya mendapatkan ide. Di sini unsur untung-untungannya. Ide ini harus ide sebuah media (mengandung kesadaran bahwa media ini nantinya akan digunakan untuk berekspresi) dan bukan ide sebuah karya. Pada ide ini sudah terdapat bayangan ancer-ancer kunci-kunci media itu dan bayangan tentang watak dan sifat media itu.

Kedengernya memang agak terlampau ambisius. Tapi ya memang di situ justru resikonya. Ide dan penciptaan sebuah media-baru terjadi dalam angan-angan, dan baru "sah" apabila ia sudah sungguh-sungguh dicoba. (Dan kalau ia sudah dicoba ia segera akan berdiri sebagai "media" dan bukan sebagai "karya" yang menghadirkan corak baru).

Dan, makin dibicarakan makin omong kosong kedengarannya. Betapa tidak. Kita boleh dikata hampir tak pernah memikirkan terjadinya suatu media. Biasanya sudah terima ada saja. Dengan begitu kita bisa menganggapnya sebagai proses alam, sebagai takdir, sebagai kebetulan, pokoknya yang serba huaaah.....! Dengan begitu kita bisa takluk dan menganggapnya tidak mungkin. Tak ayal, dalam membayangkan sebuah media baru, saya pun sedikit takut. Dan dari situ saya tetap membayangkan suatu proses penciptaan yang makan waktu lama. Maksud saya, proses penciptaan ini bisa berlangsung terus selama media ini dicoba. Jadi toh tetap ada semacam penciptaan kolektif. Dari itu, dalam mencetuskan ide media baru, media ini mestinya "netral" atau hampir tak mengandung watak penciptanya. Penciptanya tak berkehendak bicara apa-

apa. (Ini mutlak, karena itu dia dikatakan bukan membuat karya). Dan, media ini harus mampu menangkap bermacam kemungkinan thema dan perwatakan.

Tapi, kendati sudah begitu, spekulasi media baru ini masih besar. Ia bisa saja kemudian tidak laku, tidak punya pemakai, dan kalau ada pemakai belum tentu punya publik. Ini pun bisa dikatakan bagian "tidak masuk akal" nya media baru. Betapa tidak, siapa yang bisa membayangkan bagaimana suatu tradisi bisa terjadi.

Akan tetapi, di jaman kini, "proses" ini punya kemungkinan. Media komunikasi masa kini memungkinkan sebuah media baru tidak perlu menunggu berabad-abad. Media komunikasi ini bisa menghadirkan produksi media baru ini sebanyak mungkin di tengah masyarakat.

Dan, di sinilah letak "besarnya" usaha "menjadikan" sebuah media baru. Dibutuhkan semacam organisasi, semacam manajemen dan barangkali modal yang besar. Bila dibandingkan, bagi ide dan penciptaannya, cuma dibutuhkan angan-angan.

Angan-angan sih nggak mahal!

II

Ide

Dalam sebuah studi yang didasarkan pada tulisan-tulisan seniman Dunia Ketiga, ada salah satu kesimpulan yang bicara tentang masalah kesenian lama — yang umumnya masih hidup — dan kesenian yang dimainkan masa kini. Kedua bentuk kesenian ini dianggap berbeda. Bukan cuma perbedaan gaya, tapi menyurut sampai pada masalah medianya. Tujuan yang berbeda — yang dilatarbelakangi kulturenya — membuat "substansi" media-media seninya jadi berbeda. (Indonesia tidak ikut dalam permasalahan ini, tapi kita sudah cukup kenal persoalan ini bukan)

Kesimpulan itu sudah tentu bicara pula tentang usaha mencampurkan kedua bentuk kesenian yang berbeda itu. Ini tentunya akibat logis saja. Tapi karena ini merupakan arena pemikiran dan bukan memikirkan langsung sebuah konsepsi berkarya, kumpulan tulisan ini menghadirkan pemikiran-pemikiran menarik. Hampir semua penulis, sama berkesimpulan bahwa teater adalah *genre* yang memungkinkan lahirnya "sintesa" dari pencampuran dua bentuk kesenian yang berbeda itu.

Ini menarik perhatian saya dalam memasalahkan media baru, karena pada pendapat saya, dalam mencari media baru dibutuhkan arena yang cukup luas bagi pencarian ide, dan tidak hanya terpaku pada media-media yang kita mainkan sekarang (jato-jatonya bisa kaya usaha multimedia) tapi juga melihat-lihat kemungkinan pada sejumlah kesenian lama. Hanya saja "teater"-nya yang bagi saya kurang sreg. Saya lebih suka menyimpulkannya: "pertunjukan".

Maka, ide dasar dari media baru yang saya bayangkan adalah: Pertunjukan.

Pertunjukan memang bicara lebih umum dari teater, katakanlah teater tergolong pertunjukan. Tapi, saya toh merasakan konotasi yang berbeda dari kedua kata itu (itu pun kalau kita mau mikir-mikiran) yang bisa dibanding-bandingkan. Teater bagi saya membawa bau "seni individual" sedang pertunjukan mempunyai kunci: lebih banyak tergantung dan dipengaruhi publik penonton. Karenanya masuk akal bila pada pertunjukan lebih terasa ada rasa "ikut memiliki", (mau dilihat dari cepatnya publik terpengaruh, identifikasi, atau cuma sekedar senang). Musik pop dan film di masa kini memiliki massa paling besar, menurut saya bukan karena kualitas medianya, tapi karena tekanan sifat pertunjukannya. Realisme dan cerita dalam film — umpamanya — bukan gaya, tapi lebih semacam kunci.

Pada teater — dan juga sebagian besar kesenian yang kita mainkan sekarang — terdapat semacam "monolog" sedangkan dalam pertunjukan terdapat semacam "dialog".

Begitulah, kendati kita belum tahu dengan pasti betul bentuk dari media baru kita, ada sebuah kunci yang sudah dapat dicatat dari ide dasarnya, sifat yang "tak individual".

III

Wabon Senrabu

Media baru dalam angan-angan saya ini saya namakan Wabon Senrabu, singkatan dari Wayang Boneka Seni Rupa Baru (sekedarnya nama saja). Elemen dasarnya adalah boneka-boneka sebesar manusia.

Ide elemen dasar ini tak luar biasa. Semacam pertunjukan boneka yang sudah sangat umum kita lihat. Seperti pertunjukkan Puppet yang menggunakan tali, pertunjukan boneka Jepang tradisional, Bunraku dan tentu saja Wayang. Yang khusus menghasilkan ide pada saya adalah boneka menari Batak Si Gale-Gale, dan satu lagi, karya seorang rekan saya Satyagraha Saptoyo.

Yang menarik dari boneka-boneka ini adalah gerak stilasinya. Saya melihat gerak ini mempunyai perbedaan dengan gerak Puppet biasa. Puppet biasanya diusahakan untuk bisa menirukan gerak-gerak dan ekspresi manusia, tapi karena konstruksi Puppet sudah tentu tidak memungkinkannya, terjadilah gerak stilasi, yang katakanlah tidak disengaja terjadi. Di sebaliknya, boneka-boneka yang saya bayangkan, bertolak justru dari gerak stilasi ini. Konstruksinya direncanakan untuk menghasilkan gerak. Apabila gerak-gerak ini sudah dihasilkan, baru diasosiasikan pada suatu imaji, bisa watak orang, suatu simbol atau sekedar elemen pengisi ruang yang ditinjau formal.

(Lagi sebuah kunci kita temukan)

Sejauh pengamatan saya, sudah ada lima macam boneka yang terpikir mengisi Wabon Senrabu:

1. Boneka tali

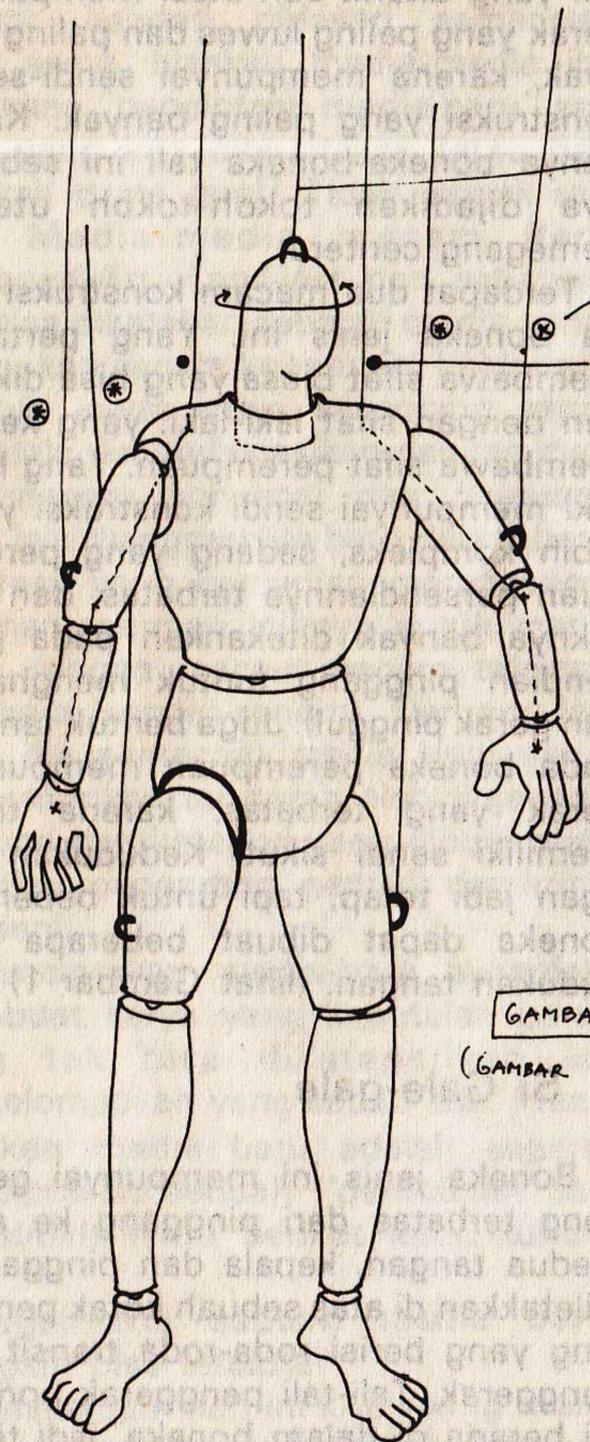
Merupakan boneka seperti Puppet yang digerakkan dengan mekanisme tali yang ditarik dari atas. Mempunyai gerak yang paling luwes dan paling banyak, karena mempunyai sendi-sendi konstruksi yang paling banyak. Karenanya boneka-boneka tali ini sebaiknya dijadikan tokoh-tokoh utama pemegang ceritera.

Terdapat dua macam konstruksi pada boneka jenis ini. Yang pertama membawa sifat biasa yang bisa dikaitkan dengan sifat laki-laki, yang kedua membawa sifat perempuan. Yang laki-laki mempunyai sendi konstruksi yang lebih kompleks, sedang yang perempuan persendiannya terbatas, dan geraknya banyak ditekankan pada persendian pinggang (untuk menghasilkan gerak pinggul). Juga bentuk tangan pada boneka perempuan mempunyai gerak yang terbatas, karena tidak memiliki sendi sikut. Kedudukan tangan jadi tetap, tapi untuk beberapa boneka dapat dibuat beberapa kedudukan tangan. (lihat Gambar 1)

2. Si Gale-gale

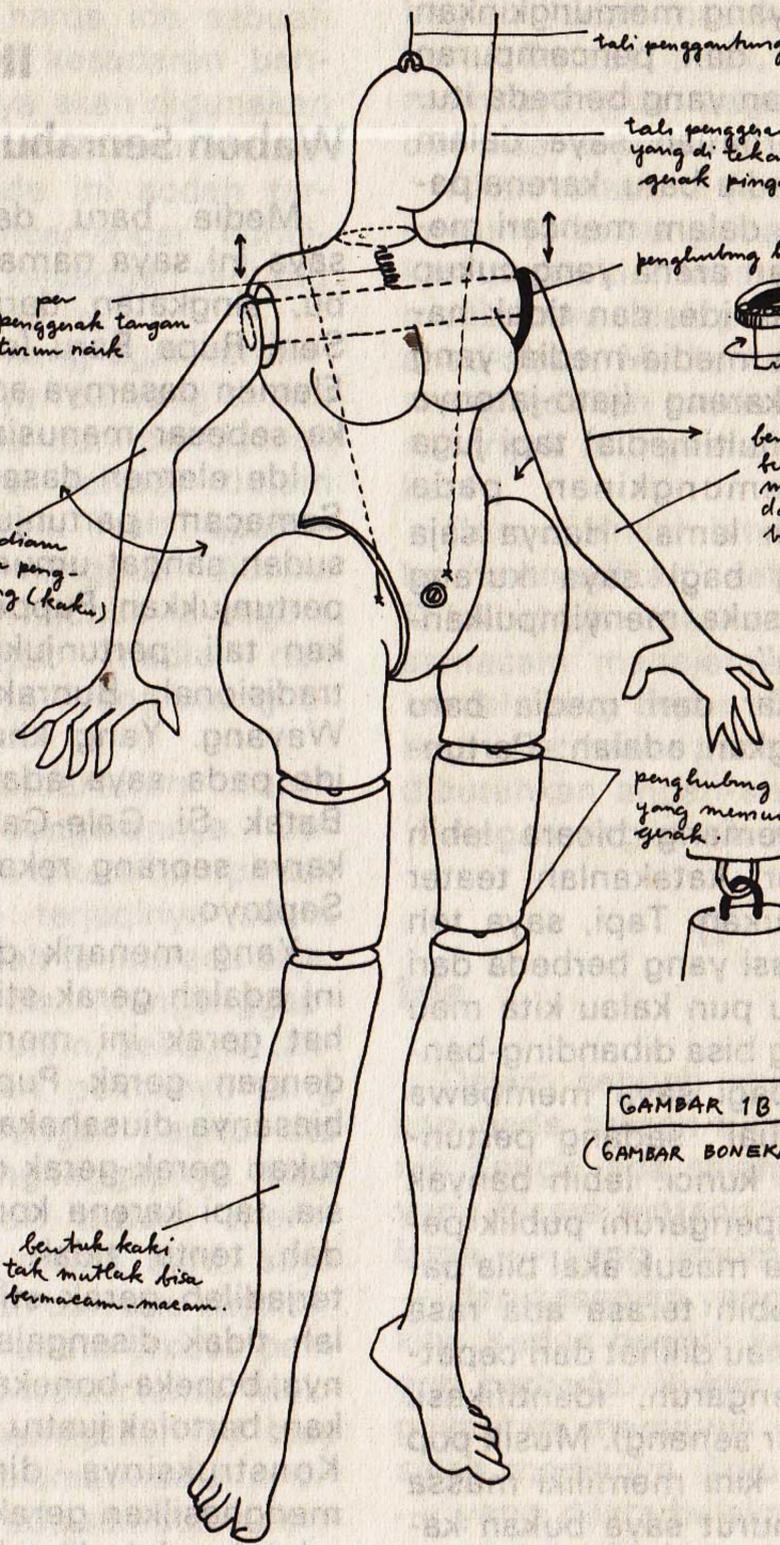
Boneka jenis ini mempunyai gerak yang terbatas dari pinggang ke atas (kedua tangan, kepala dan pinggang). Diletakkan di atas sebuah kotak penunjang yang berisi roda-roda transit tali penggerak. Tali-tali penggerak boneka ini berada di dalam boneka, jadi tidak terlihat. Mekanismenya juga tidak terlampau rumit, satu tarikan bisa menggerakkan kedua tangan dan kepala.

Karena bentuknya (bergerak hanya pinggang ke atas) boneka jenis ini dapat ditempatkan bebas pada arena per-



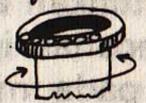
GAMBAR 1A
(GAMBAR BONEKA TALI LAKI-LAKI)

- tali penggantung utama dan penggerak kepala
- tali penarik tangan dan kaki
- tali penggerak telapak tangan



GAMBAR 1B
(GAMBAR BONEKA TALI - WANITA)

- tali penggantung utama
- tali penggerak boneka yang di tekankan pada gerak pinggul.
- penghubung kakitukut lager.
- per penggerak tangan turum naik
- per sendi tanpa penghubung (kaku)
- bentuk tangan kaku bentuk tangan tidak mutlak, beberapa boneka dapat mempunyai beberapa posisi tangan
- penghubung longgar yang memungkinkkan gerak.
- bentuk kaki tak mutlak bisa bermacam-macam.



tunjukan. Bisa didudukkan di atas se-ting, berdiri di lantai, atau dapat pula didudukkan pada sejenis kursi roda hingga dapat bergerak (ditarik) ke ma-na-mana.

Boneka jenis ini pun dapat menarik apabila dideretkan pada satu kotak pe-nunjang dan dengan sekali tarik deretan boneka itu dapat bergerak sekaligus dengan gerak yang sama. (lihat Gambar 2)

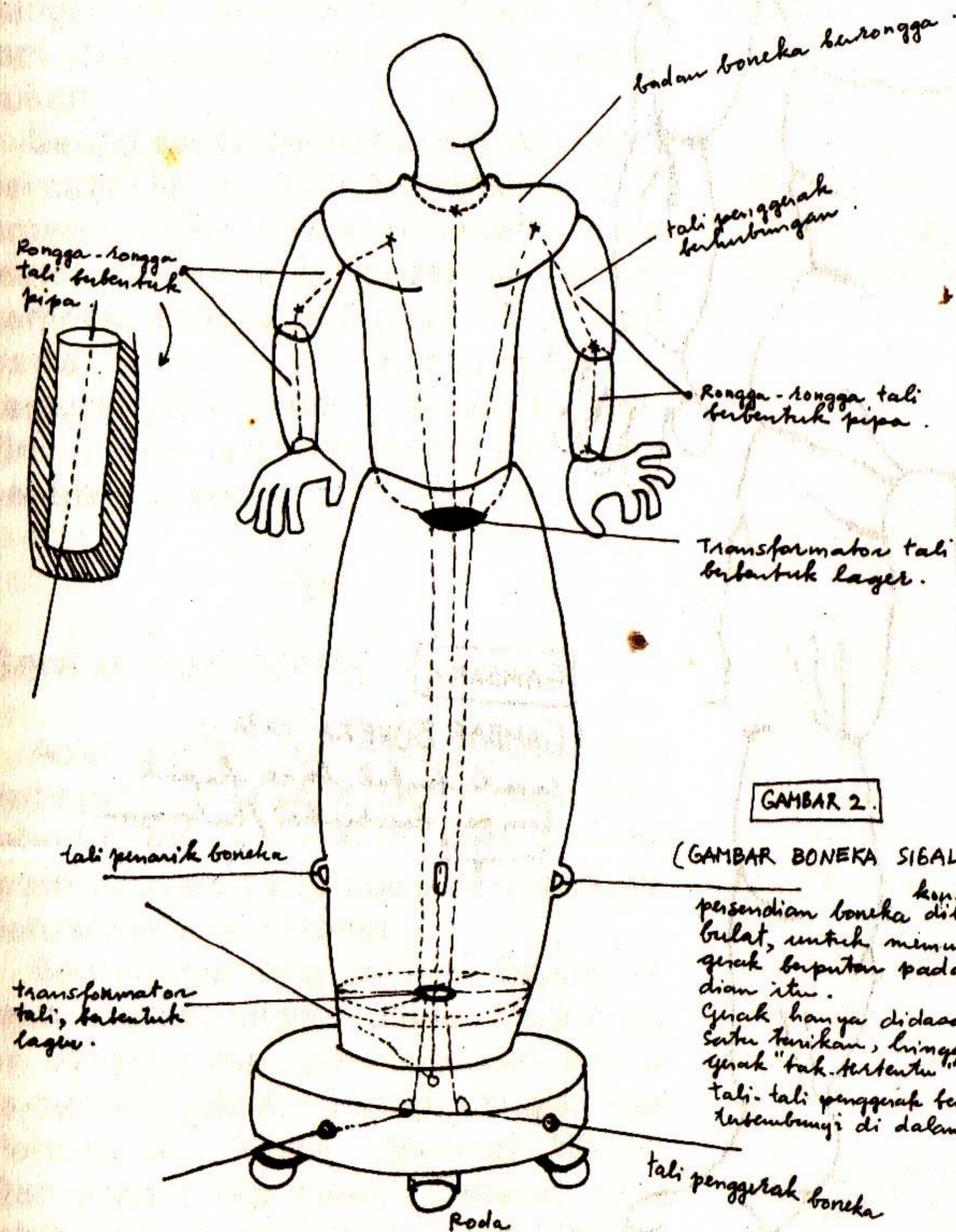
3. Angkrek

Ini satu-satunya boneka yang ber-bentuk pipih dan hanya mempunyai sa-tu permukaan. Bentuk konstruksinya tak banyak berbeda dengan angkrek biasa, satu tarikan menimbulkan gerak pada semua anggota badan. Fungsinya sebagai latar belakang (lihat Gam-bar 3)

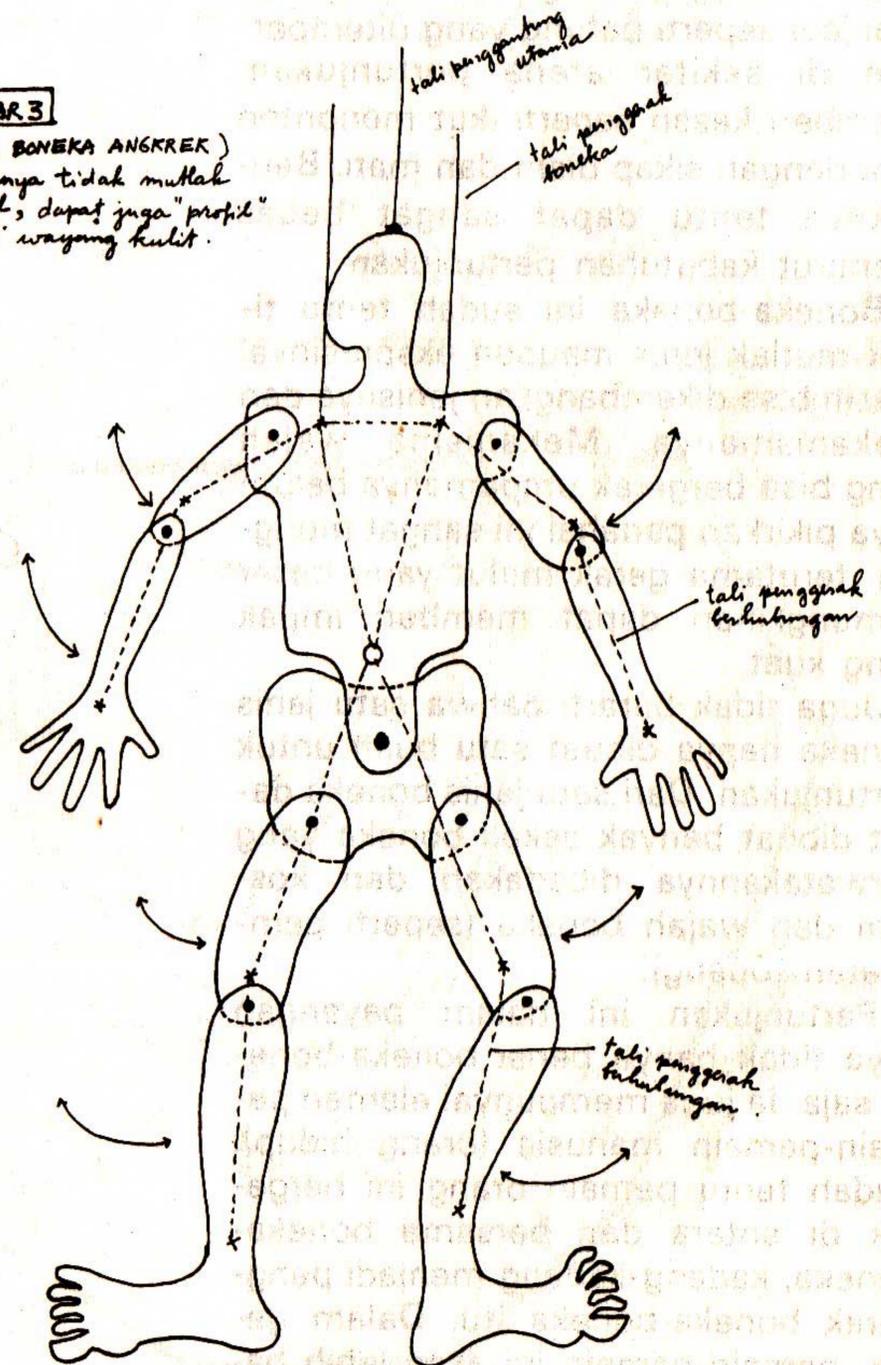
4. Boneka Yaya

Boneka ini sama sekali tidak meng-gunakan tulangan penunjang tubuh dan terbuat seluruhnya dari kapuk dan kain semacam bantal. Tapi memiliki persendian yang lengkap, yang dibuat dengan jahitan.

Boneka ini mempunyai gerak yang paling unik karena tak memiliki "ges-



GAMBAR 3
(GAMBAR BONEKA ANGREK)
bentuknya tidak mutlak frontal, dapat juga "profil" seperti wayang kulit.



ture" (posisi tubuh yang diakibatkan gaya tarik bumi). Ia dapat menghadirkan gerak jatuh yang sangat lucu, bila dilambungkan, dibanting atau diten-gang. Karena itu, ia dapat digantung-kan (digantung pada ujung kepala) atau dilepas di arena pertunjukan dan menjadi elemen yang dikaitkan dengan pemain-pemain manusia (orang) ber-dansa, dibanting atau dilemparkan. (li-hat Gambar 4)

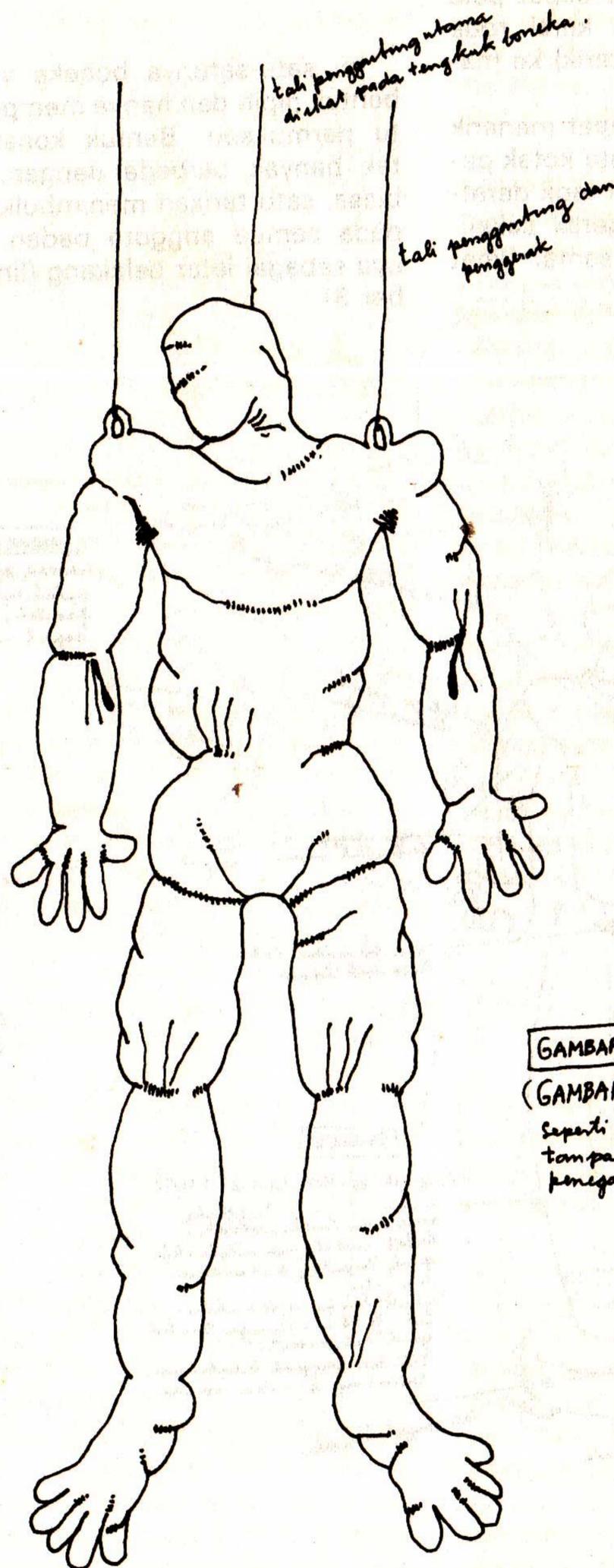
5. Boneka seting

Boneka ini adalah bagian dari se-ting dan tidak bergerak. Bentuknya menjadi seperti patung yang ditempat-kan di sekitar arena pertunjukan. Memberi kesan seperti ikut menonton tapi dengan sikap diam dan mati. Ben-tuknya tentu dapat sangat bebas menurut kebutuhan pertunjukan.

Boneka-boneka ini sudah tentu ti-dak mutlak jenis maupun ekspresinya. Masih bisa dikembangkan jenisnya dan mekanismenya. Mekanisme wajah yang bisa bergerak umpamanya belum saya pikirkan padahal ini sangat mung-kin, terutama gerak mulut yang besar kemungkinan dapat memberi dampak yang kuat.

Juga tidak berarti bahwa satu jenis boneka hanya dibuat satu buah untuk pertunjukan. Dari satu jenis boneka da-pat dibuat banyak sekali boneka yang perwatakannya dibedakan dari kos-tum dan wajah boneka (seperti pem-buatan topeng).

Pertunjukan ini dalam bayangan saya tidak hanya berisi boneka-boneka saja. Ia juga mempunyai elemen pe-main-pemain manusia (orang hidup). Sudah tentu pemain orang ini berge-rak di antara dan bersama boneka-boneka, kadang-kadang menjadi peng-gerak boneka-boneka itu. Dalam ge-rak, pemain-pemain ini akan lebih ba-nyak menggerakkan gerak tari (karena itu, sebaiknya mereka penari). Gerak-gerak ini dengan sendirinya masih perlu dicari, umpamanya gerak yang



GAMBAR 4

(GAMBAR BONEKA YAYA)

seperti bantal, berisi kapuk tanpa konstruksi/tulangan penegak.

menirukan gerak stilasi boneka.

Pemain-pemain ini tidak mutlak bermain di lantai saja. Mereka dapat pula bergerak ke atas dengan ditarik atau menggunakan tangga tali. Juga sebaliknya dapat masuk ke arena dengan jalan diturunkan dari atas.

Elemen lain yang juga penting adalah musik pengiring. Musik ini — atau suara atau bunyi — harus ditekankan pada ritmanya.

"Ritma" penting untuk menyatukan gerak boneka-boneka yang berlainan jenis. Kendati ada beberapa gerak stilasi pada boneka-boneka ini, bentuk konstruksinya dapat memberikan nada gerak yang sama. Seperti dalam ruangan diskotik, orang berdansa dengan macam-macam variasi gerak tapi dalam satu jenis ritma. Impresif bukan.

Seting sudah tentu diperlukan dalam pertunjukan ini, tapi tak ada yang istimewa, boleh dikata semacam seting teater biasa yang masa kini sudah nampak sangat progresif. Termasuk pada seting ini kemungkinan-kemungkinan slide (dia positif) dan film, untuk latar belakang dan pembentuk suasana.

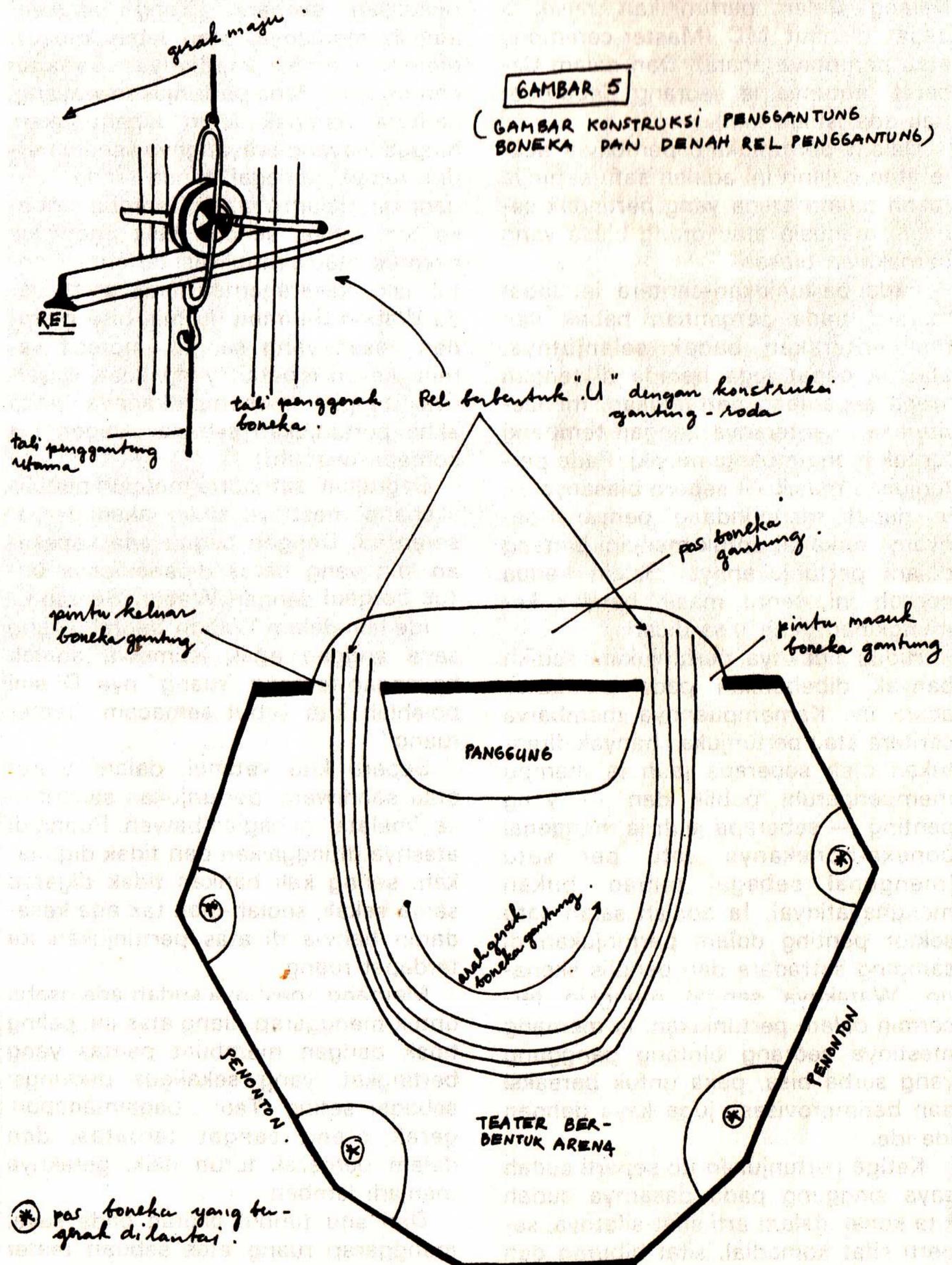
IV

Bentuk dan ruang

Ada dua bentuk pertunjukan yang terbayang pada saya bagi Wabon Senrabu (di luar pembuatan video dan program televisi) yang pada dasarnya sudah sama kita ketahui.

Bentuk pertama adalah Penceritera (narasi) seperti dalam Pertunjukan Wayang dan penceritera ceritera-rakyaat. Bentuk yang kedua, Pertunjukan Musik (Musical Show). Dan yang ketiga adalah Cabaret, yang lebih banyak ditekankan pada lawakannya.

Pada ketiga bentuk pertunjukan itu, terdapat satu hal yang sama (yang dapat dikatakan kunci juga) yaitu adanya



seorang pemimpin pertunjukan. Dalam Narasi ia dapat dikatakan Narator atau Dalang. Dalam pertunjukan musik ia dapat disebut MC (Master-ceremony atau pembawa acara). Dan dalam Cabaret tentunya ia seorang Cabaretier (tak ada istilah lain).

Dalam pertunjukan, pembawa acara atau dalang ini adalah satu-satunya tokoh dalam arena yang bertindak sebagai manusia atau orang biasa yang berpakaian biasa.

Pada pertunjukan-ceritera ia dapat muncul pada pergantian babak dan menceriterakan babak selanjutnya, atau ia dapat juga berada di tengah arena sepanjang pertunjukan, menceriterakan ceriteranya dengan tembang (untuk mengimbangi musik). Pada pertunjukan musik — seperti biasanya — ia dapat mengundang penyanyi-penyanyi terkenal untuk menjadi bintang dalam pertunjukannya. Selain kedua contoh ini, tentu masih banyak kemungkinan yang bisa dicari.

Hidup tidaknya pertunjukan, sedikit banyak dibebankan pada pembawa acara ini. Kemampuannya membawa ceritera atau pertunjukan banyak ditentukan oleh seberapa jauh ia mampu mempengaruhi publik dan — yang penting — seberapa jauh ia mengenal boneka-bonekanya satu per satu (mengenal sebagai teman, bukan menghayatinya). Ia adalah salah satu sektor penting dalam pertunjukan di samping sutradara dan penulis skenario. Wataknya sangat mungkin tercermin dalam pertunjukan. Ia memang mestinya seorang bintang panggung yang serba bisa, peka untuk bereaksi dan berimprovisasi, juga kaya dengan ide-ide.

Ketiga pertunjukan itu seperti sudah saya singgung pada dasarnya sudah kita kenal, dalam arti sifat-sifatnya, seperti sifat komedial, sifat hiburan dan sebagainya. Juga kemungkinan tema dan ceriteranya, watak karikatural, dagelan yang mengritik keadaan dan masyarakat dan ceritera-ceritera lain.

Kunci-kunci ini boleh dikata tak banyak berubah bila dilihat dari kemungkinan penulisan skenario. Yang bergeser adalah medianya, atau lebih khusus, elemen-elemen medianya. Sebagai contoh saja: Pada pertunjukan wayang, ceritera nampak lebih dipentingkan, hingga wayang-wayangnya sendiri berdiri hanya sebagai tanda-tanda. Sedangkan dalam Wabon Senrabu, boneka-bonekanya sendiri bisa mewakili ekspresi atau simbolisasi tertentu. Contoh lain: keseragaman nada gerak pada Wabon Senrabu, formal bisa memberi kesan yang sangat impresif karena kesan repetitif yang kuat, misalnya dengan menempatkannya pada akhir pertunjukan sebagai Alegori ala komedi. (waduh!)

Begitulah, sutradara maupun penulis skenario mestinya sadar akan pergeseran ini. Dengan begitu ada kepekaan lain yang harus dipancingnya untuk bergaul dengan Wabon Senrabu.

Ide lain dalam Wabon Senrabu yang saya anggap agak istimewa adalah bayangan tentang "ruang" nya. Di sini bolehlah kita sebut semacam "teater ruang".

Seperti kita ketahui, dalam teater atau sandiwara, pertunjukan senantiasa "melata" di bagian bawah. Ruang di atasnya ditinggalkan dan tidak digunakan, sering kali bahkan tidak digarap sama sekali, seolah-olah tak ada kesadaran bahwa di atas pertunjukan itu terdapat ruang.

Memang, mestinya sudah ada usaha untuk menggarap ruang atas ini, paling tidak dengan membuat pentas yang bertingkat, yang sekaligus berfungsi sebagai seting. Tapi bagaimanapun, gerak orang sangat terbatas, dan dalam bergerak turun naik, geraknya menjadi lamban.

Dari situ timbul pikiran pada saya, menggarap ruang atas sebuah teater paling baik dengan boneka yang mempunyai watak ringan dan dioperasikan dengan ditarik atau dijatuhkan. Dengan begitu kita memiliki elemen-elemen

yang memintas ruang. Dan ini tentunya bagian dari ide Wabon Senrabu.

Bayangan paling dekat dengan "teater ruang" yang saya bayangkan adalah sirkus. Jadi, teater ruang ini memiliki bentuk arena, menggunakan konstruksi model "knock-down" hingga mudah dibongkar dan dipasang.

Pada langit-langit arena pertunjukan ini terdapat konstruksi dan semacam balkon untuk mengoperasikan boneka-boneka. Rel-rel penggantung boneka berbentuk model "U" (lihat Gambar 5). Tempat keluar masuknya boneka, sudah tentu berada pada ujung-ujungnya. (Jadi seperti pada Lenong, boneka-boneka ini keluar masuk berdasarkan sistem dua pintu).

Dalam bayangan saya, pertunjukan ini mempunyai sifat "mobil" dan mengadakan pertunjukan keliling. Karenanya keseluruhan konstruksinya membutuhkan sebuah perencanaan yang cukup kompleks. Termasuk sistem ekspedisinya, artinya potongan konstruksi harusnya disesuaikan dengan ukuran cargo dan container yang umum dari kereta api, truk, kapal laut atau kapal udara. (Gua nggak nyanggup mikirinnya).

Pengisian "teater ruang" nya sendiri, saya kira mudah terbayang dan sangat bergantung pada pembuat ceritera dan sutradara yang menggarapnya. Jenis-jenis bonekanya pun sudah mensugestikan bagaimana mereka bisa ditempatkan, di atas, di tengah atau di lantai, juga mana yang memintas dan mana yang dijatuhkan.

V Produksi dan organisasi

Ada dua jenis produksi Wabon Senrabu dalam bayangan saya. Yang pertama adalah pertunjukan — seperti yang sudah banyak kita bicarakan di atas — yang merupakan pertunjukan keliling seperti pertunjukan sirkus. Yang kedua, adalah produksi video dan

film pendek untuk televisi.

Produksi ini pada dasarnya didukung oleh dua kelompok kerja yang memiliki pembagian-pembagian.

Pertama, kelompok yang bekerja dalam sebuah studio pembuatan, yang terbagi menjadi :

1. Bagian perencanaan dan studi yang bekerja merangkumkan semua hasil kerja studio pembuatan.
2. Bagian pembuatan boneka yang memiliki spesifikasi pembuatan kostum, pembuatan konstruksi, pembuatan wajah.
3. Bagian penulisan naskah yang tentunya terbagi dalam penulisan: Cerita, pertunjukan musik dan cabaret.
4. Bagian perencanaan Seting.
5. Bagian perencanaan musik.
6. Bagian animasi.
7. Bagian produksi video dan film.

Kelompok kedua adalah kelompok pertunjukan, yang tentunya mengenal pembagian kerja seperti biasanya, seperti: Pimpinan, pimpinan produksi, sutradara, pemain, teknisi dan sebagainya.

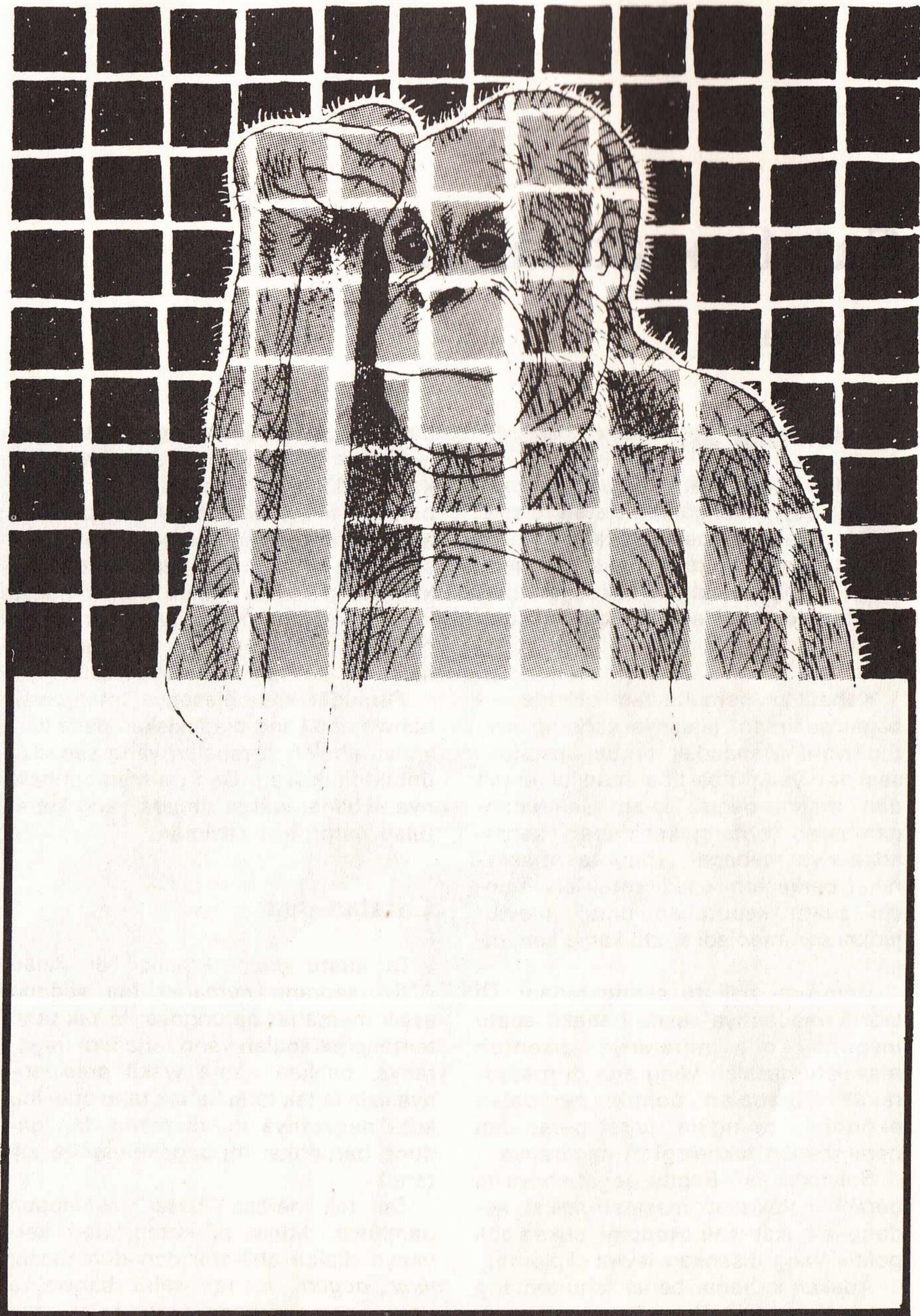
Pembagian-pembagian kerja dalam produksi ini saya tulis sederhana saja, banyak bagian-bagian yang saya abaikan, karena rasanya masih jauh dari mungkin untuk bisa benar-benar terwujud. (Angan-angan kadang-kadang harus serius).

VI

Uaaah !

Sastrawan Sitor Situmorang pernah menulis begini : "Indonesia adalah dunia pertama bagi kita, yang untuk masa sekarang dan masa depan yang harus lebih kita sadari sebagai potensi. Dari dalamnya kita tampil lalu memasuki gelanggang internasional memberi alternatif."

Umpamanya media baru kita bisa sungguh-sungguh terwujud, barangkali bisa kita tawarkan sebagai alternatif. (ciaaaailah.....!)



S. Prinka