

Kajian Absurditas Pada Drama *Permainan Akhir* Karya Samuel Beckett

A Study Of The Absurd Of The Endgame Drama By Samuel Beckett

Susandro¹⁾*

¹⁾ Institut Seni Budaya Indonesia Aceh

* Corresponding Author Email: ambosibrow@gmail.com

Abstrak

Drama absurd memiliki unsur intrinsik yang cenderung berbeda dari konvensi drama sebelumnya, terutama apabila dibandingkan dengan drama bergaya realisme. Hingga dewasa ini, telah banyak diskursus terkait bagaimana memahami drama tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan memaparkan unsur intrinsik lakon serta gagasan yang ada di baliknya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Adapun teknik yang dilakukan yaitu studi kepustakaan. Objek utama yang diteliti adalah lakon *Permainan Akhir* karya Samuel Beckett terjemahan Djoko Quartantyo dengan menguraikan unsur intrinsik lakon, yaitu struktur dan tekstur sebagaimana yang dikemukakan oleh George R. Kernodle. Meski lakon ini dikategorikan sebagai drama absurd, namun juga memiliki struktur; tema, alur, penokohan dan tekstur; dialog, mood atau suasana serta spektakel yang cukup terukur, sebagaimana ditemukan pada drama bergaya realisme.

Kata Kunci: *Permainan Akhir*, Struktur, Tekstur, Absurditas

Abstract

*Absurd dramas have intrinsic elements that tend to be different from the conventions of previous dramas, especially when compared to realism-style dramas. Until now, there have been many discussions regarding how to understand the drama. Therefore, this study aims to describe the intrinsic elements of the play and the ideas behind it. This study uses a qualitative approach with descriptive analysis method. The technique used is literature study. The main object of research is the play *End Game* by Samuel Beckett translated by Djoko Quartantyo by describing the intrinsic elements of the play, namely structure and texture as proposed by George R. Kernodle. Although this play is categorized as an absurd drama, it also has a structure; theme, plot, characterization and texture; dialogue, mood or atmosphere as well as a fairly measurable spectacle, as found in realism-style dramas.*

Keywords: *End Game*, Structure, Texture, Absurdity

PENDAHULUAN

Pecahnya Perang Dunia Pertama (PD I) pada tahun 1914-1918 menyadarkan manusia bahwa tidak sepenuhnya bebas atas hak-haknya. Melalui karya seni protes pun dilayangkan pada pemerintah yang telah banyak mengorbankan nyawa tak berdosa. Wujud protes ini mengerucut dalam suatu aliran yang disebut dengan dadaisme yang merupakan aliran pemberontak di antara seniman dan penulis. Seiring perkembangan zaman, Dada berubah menjadi Surrealisme dan sebagainya, dengan satu alasan, yaitu bentuk pemberontakan.

Sekiranya masih membekas kehancuran yang diakibatkan PD I, PD II pun menyusul pada tahun 1939 sampai 1945. Di dalam lingkup seniman, bentuk protes pun kembali dilakukan dengan cara yang berbeda-beda, beberapa di antaranya seni rupa dan sastra. Kecenderungan bentuk protes demikian pada masa itu disebut dengan seni *avantgarde*.

Avantgarde dipahami sebagai bentuk gerakan garda depan yang menentang kondisi pada saat atau pun pasca perang (Yudiaryani, 2002). Gerakan tersebut dapat merubah sudut pandang setiap seniman dalam merefleksikan gagasan ke dalam bentuk karya seni. Di dalam dunia sastra, dapat ditemukan peran penting tokoh-tokoh yang merefleksikan kondisi ini yang secara umum terbilang aneh dan tidak masuk akal namun berlandas pada dunia nyata.

Dalam lingkup karya sastra, filsafat *eksistensialisme* merupakan pijakan munculnya *absurdisme* dan atau teater absurd. Eksistensialisme yaitu "filsafat yang memandang semua gejala berpangkal pada eksistensi. Manusia memiliki kebebasan sepenuhnya. Manusia membentuk dirinya dengan tindakan dan perbuatannya dan tidak membenarkan diri berdasarkan hal-hal di sekitarnya. Karena itu manusia bertanggung jawab atas segala sesuatu yang terjadi dalam sejarah (Bagus, 2005)".

Secara singkat eksistensialisme membahas terkait cara manusia berada di dunia. Cara berada manusia tidak sama halnya dengan makhluk atau benda lain yang ada di bumi. Perihal yang membedakannya ialah manusia memberi arti pada keber-ada-annya. Kelebihan manusia dibanding dengan makhluk lain ialah manusia sadar bahwa dirinya ber-ada atau bereksistensi, manusia memiliki kewenangan untuk memilih dan menentukan apa yang harus dan perlu dilakukan.

Seterusnya, gagasan tentang eksistensialisme dalam karya sastra dapat dilihat pada novel yang berjudul, *The Myth of Sisyphus* karya Albert Camus. Di dalam novelnya, Camus memaparkan bagaimana cara manusia berada dengan memperlihatkan suatu kondisi bahwa segala sesuatu yang terjadi di kehidupan berpangkal dari "ada" itu sendiri. Kondisi yang dimaksud jelas terlihat saat Sisyphus dihukum menggulingkan batu ke atas bukit, di tengah perjalanan batu semakin membesar. Sayangnya setelah sampainya di atas bukit, batu tersebut bergulir ke bawah. Sisyphus menuruni bukit dan kembali menggulingkan batu ke atas bukit. Peristiwa ini terjadi berulang kali tanpa tahu kapan kondisi itu selesai (Soemanto, 2001).

Seturut pandangan Esslin, kondisi yang dialami Sisyphus adalah sesuatu yang sia-sia (*absurd*). Kata absurd dalam bahasa lain yaitu "Inggris: *absurd*. Latin: *absurdus*. Kata latin ini terbentuk dari *ab* (tidak) dan *surdus* (dengar). Arti harafiah "tidak enak didengar" atau sering pula diartikan "tidak masuk akal", "tidak sesuai dengan akal", "tidak logis" (Soemanto, 2001).

Namun Esslin menerangkan, istilah absurd dalam pengertian di atas merupakan dalam artian yang sederhana dan kata tersebut cenderung digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti konyol dan semacamnya. Tentu bukanlah pengertian sebatas demikian penggunaan istilah absurd dimaksudkan pada drama atau teater absurd. Dalam sebuah esai tentang

Kafka, Ionesco mendefinisikan pemahamannya mengenai istilah absurd sebagai berikut: "Absurd berarti tidak ada tujuan... Tercerabut dari akar religius, metafisis maupun transendental, manusia tersesat; segala perilakunya jadi tak bernalar, absurd, sia-sia" (Esslin, 2008).

Bagi kaum absurdis, kehidupan telah kehilangan maknanya. Mereka sudah tidak percaya lagi pada sesuatu yang 'transenden', yang menenggelamkan makna kehidupan jauh di bawah akal sehat manusia. Mereka disadarkan oleh 'fenomena' dunia yang menakutkan, dunia yang tidak masuk akal (Esslin, 2008). Hal inilah yang melatarbelakangi munculnya gagasan Beckett, yakni gagasan mengenai absurditas lewat lakonnya "Permainan Akhir", yang dijelaskan dalam bentuk fenomena kehidupan tanpa alasan yang jelas, yang oleh Esslin disebut absurd.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah penelitian kualitatif, dilaksanakan dengan metode analisis deskriptif. Analisis lebih lanjut berpijak pada teori analisis drama yang diajukan oleh Kernodle (dalam Dewojati, 2012: 164), yakni teori struktur; tema, alur, penokohan, dan tekstur; dialog, *mood* (suasana), *spektakel* (teknik pemanggungan). Adapun data primer pada penelitian ini ialah drama absurd bertajuk "Permainan Akhir" karya Samuel Beckett. Berlandaskan pada teori Kernodle di atas, maka diuraikanlah unsur-unsur intrinsik dari drama "Permainan Akhir".

Selain menyelidik drama "Permainan Akhir" sebagai data primer, ditinjau pula data-data pendukung (relevan) lainnya yang mungkin saja terdapat di berbagai sumber (cetak maupun digital) seperti buku, jurnal, dsb. Setelah mendapatkan data primer dan sekunder tersebut di atas, maka selanjutnya dilakukan klasifikasi dan reduksi data. Klasifikasi atau pengelompokan dilakukan berdasarkan jenis data; fisik maupun non fisik (cetak maupun digital). Data fisik yang dimaksud berupa buku cetak dan

semacamnya, sedangkan data non fisik berupa file digital yang disusun berdasarkan folder-folder yang telah dinamai sesuai kebutuhan.

Bersamaan dengan proses klasifikasi data, data-data yang telah dikumpulkan pun direduksi (dikurangi), dalam artian menghilangkan atau tidak memasukkan data-data yang tidak relevan ke dalam folder yang telah disiapkan maupun data-data cetak yang telah dihimpun. Setelah itu, barulah dilakukan analisis data, interpretasi, dan penulisan hasil penelitian hingga penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

"Permainan Akhir" merupakan judul yang diterjemahkan oleh Djoko Quartantyo dari bahasa Inggris (*Endgame*). Naskah drama terdiri dari dua unsur, yaitu struktur dan tekstur. Aspek struktur naskah meliputi tema, alur, dan penokohan. Sedangkan tekstur drama terdiri dari dialog, *mood* (suasana), *spektakel* (unsur atau teknik pemanggungan).

Aspek struktur merupakan "nyawa" dari suatu naskah. Karena di dalamnya memuat perihal yang sangat berpengaruh pada kekuatan dramatik naskah drama. Karena dengan membaca dan menganalisa aspek struktur, pembaca akan menangkap perihal gagasan besar yang mendorong penulisan suatu karya sastra. Sedangkan tekstur tidaklah kalah penting, namun aspek ini menyoroti bagaimana drama itu dipanggungkan. Adapun paparan lebih lanjut yakni sebagai berikut:

1. Struktur

Struktur dalam drama dapat diibaratkan sebagai sebuah bangunan yang terbentuk dari unsur-unsur yang saling berkaitan satu sama lain (Samodro, 2019). Adapun unsur yang dimaksud yakni sebagai berikut:

a. Tema

Permainan Akhir ditulis pada tahun 1957, seperti halnya peristiwa Perang Dunia yang masih meninggalkan bias

kemuramannya, lakon Permainan Akhir lahir dengan nada yang sama; kemuraman, keragu-raguan, ketertindasan, hilangnya akal sehat, kehilangan makna hidup.

Tercerabutnya manusia dari kehidupan yang secara esensial membuat manusia hidup dalam kesuraman. Baik para tokoh teater absurd atau filsuf-filsuf yang melatarbelakangi pikiran ini tidaklah optimis, bahwa mereka memiliki kebebasan yang mutlak akan hidup ini. Mereka dikungkung oleh dilema, ketakutan, keragu-raguan mereka sendiri, atas apa yang harus diyakini.

HAM : *Di sini kita tergelincir dalam sebuah lobang. (Pause) Sedang di luar? Bukit-bukit? Eh, mungkin serba hijau. Flora! Fauna! (Histeris) Upil! Ingus! (Pause. Pelan) Barangkali kamu tak perlu pergi terlalu jauh.*

'Permainan Akhir' lahir dengan tegangan yang sama. Membangun tematik dengan karakter mendasar dari sifat manusia (primitif). Perkembangan manusia hingga saat ini tidak merubah hal yang mendasar tersebut, bahwa manusia tidak lepas dari kesejahteraan hidup, kebahagiaan, kekecewaan, hidup, mati dan sebagainya. Kehilangan tujuan ini membuat manusia kehilangan esensinya. Karena sesungguhnya manusia memiliki hak penuh untuk memaknai kehidupannya sendiri.

Pemahaman akan esensi kehidupan manusia dimulai dari kepercayaannya terhadap suatu yang transenden, baik Tuhan maupun Dewa. Kegetiran hadir ketika manusia harus menyadari bahwa mereka hidup bukanlah untuk "siapa-siapa". Adegan di atas menunjukkan keberadaan manusia tidaklah memiliki makna penting seperti mereka mempersoalkan kehidupan.

Dalam lakon ini, Beckett tidak melepaskan gagasannya dari keterasingan manusia, tercerabut dan tenggelam dari realitas itu sendiri. Manusia kehilangan keselarasan, terutama keselarasan berfikir, hilangnya keselarasan hidup manusia ini

pun dituangkan Beckett dengan lelucon sederhana, tapi begitu tragik dan terkesan konyol. Dalam memahami lakon (absurd) Beckett, tidak sedikit pembaca akan ikut tercerabut dalam kondisi yang sama sekali tidak menentu.

Khususnya di daratan Eropa orang-orang cenderung sangat rasional. Mereka beranggapan, hidup ini sangat sederhana; hidup-mati-selesai. Terkadang apa yang dibicarakan bukanlah hal-hal yang harus dibicarakan, bahkan kalau perlu tidak usah dibicarakan. Seperti terdapat dalam naskah, Ham dan Klov yang membicarakan seekor kutu dan kemudian mereka ingin menangkapnya sebagai bukti kecintaannya pada Tuhan.

Perbincangan Beckett mengenai hal-hal yang terkesan tidak begitu penting diperdebatkan menjadi materi (dalam tiap lakonnya) yang membangun gagasannya. Perdebatan lewat seekor kutu, pancing, kacamata, kursi roda, dan lain sebagainya cenderung menggiring pembaca seolah berada dalam peristiwa yang dibangun Beckett. Di mana perdebatan tersebut adalah rutinitas yang tidak ada ujungnya, terkesan sia-sia.

Karakter Klov, Ham, Nag, dan Nel dalam naskah Permainan Akhir adalah penanda tercerabutnya manusia. Dapat diasumsikan, untuk menghadirkan tematik Beckett tersebut, menghadirkan tokoh yang terasing dari makna kehidupan yang hakiki, bukan dari siapa-siapa melainkan dari keber'ada'annya. Berlandaskan nada dasar absurd yang suram, kegamangan, kesia-siaan, keragu-raguan, tema ini terkesan tragis ditambah peristiwa yang seolah tidak akan pernah berakhir.

b. Alur (Plot)

Jika sebuah lakon – menurut teori Aristotelean – dibangun dengan alur yang ditata secara apik, yakni *protasis (exposition)*, *epitasio (complication)*, *catarsis (climax)*, *catastrophe (denouement)* (Harymawan, 1993). Dengan kata lain, progresi dramatik sebuah lakon tercipta

oleh adanya kejadian demi kejadian yang membentuk jalinan (Saaduddin & Novalinda, 2017). Maka Beckett membangun lakonnya dengan gaya alur yang seolah tidak akan pernah selesai. Kenyataannya persoalan yang dikemukakan dalam lakon Permainan Akhir tidak pernah berkesudahan, seolah kembali pada peristiwa semula.

Alur lakon permainan akhir yaitu *linear*, peristiwa berjalan lurus sampai akhir cerita, namun dengan persoalan yang tidak berkesudahan. Ketika Nag membicarakan A, maka Nel membicarakan B, dan disudahi dengan sebuah pernyataan yang tidak ada kaitannya dengan A ataupun B, dan begitu seterusnya. Kondisi demikian merupakan suatu dilema, karena keseluruhan tokoh seolah terjatoh dalam situasi yang sulit dengan pilihan yang sulit pula.

Dalam naskahnya, Beckett mencoba mengemukakan suatu rutinitas yang tidak berkesudahan, yang terkesan seolah melingkar. Namun bukan berarti dapat disimpulkan dramanya memiliki alur yang melingkar. Tidak heran banyak pula yang menyimpulkan kecenderungan alur drama Beckett dengan istilah melingkar. Menurut hemat penulis anggapan demikian cukup keliru, karena hanya berdasarkan pada persoalan yang tidak selesai antara setiap tokoh.

Pekatnya nada kemotongan hidup dapat pula dilihat dari alur yang dibangun dengan persoalan-persoalan yang terlihat sepele. Pada akhir setiap dialog cenderung ditutup dengan pernyataan bernada yang sama. Di saat membicarakan pancing, kursi, kacamata, anjing, perempuan dan sebagainya, kemudian diakhiri dengan adanya pernyataan bersifat eksistensial, berupa kalimat yang digarisbawahi berikut:

NEL : *(Bicara Pada Nag) Tebaklah, apa kesukaanku? Bercinta?*

NAG : *Kamu ngantuk?*

NEL : *Tidak.*

NAG : *Ciumlah aku.*

NEL : *(Merayap Keluar Dari Tong, Mendekati Nag) Kita tidak bisa.*

NAG : *Cobalah.*

NEL : *Kenapa makin ganjil dari hari ke hari?*

Dan juga seperti dialog di bawah ini:

HAM : *Aku merasa agak ganjil. (Pause) Klov!*

KLOV : *Ya.*

HAM : *Pernahkah kamu merasa kekurangan?*

KLOV : *Ya. (Pause. Tertegun) Oh, tentang apa?*

HAM : *Tentang ini, ini, ini keadaan.*

KLOV : *Saya selalu cukup. Anda tidak?*

HAM : *Tak ada pikiran untuk mengubahnya.*

KLOV : *Mudah-mudahan itu segera berakhir. (Pause) Pertanyaan-pertanyaan yang sama sepanjang hidup, jawaban-jawabannya juga sama.*

Begitu seterusnya, persoalan diselesaikan dengan pernyataan dan juga pertanyaan yang radikal tentang eksistensi manusia. Perbincangan bahkan perdebatan saling sambung menyambung meskipun terkadang persoalan yang satu dengan sebelumnya tidak berhubungan. Kenyataan yang suram. Tiap harinya Ham, Klov, Nag, dan Nel mempersoalkan masalah yang sama dan tidak ada penyelesaian.

c. Penokohan (Karakter)

Beckett menggerakkan lakonnya dengan empat tokoh berpasangan, Klov dan Ham, Nag dan Nel. Dua tokoh sentral Hamm dan Clov. Hamm adalah seorang Tuan yang ingin mengontrol setiap orang dalam lakon meskipun ia sama sekali tidak dapat mengontrol dirinya sendiri, Ham cenderung terus menerus “menunggu untuk mengakhiri”.

Beckett menciptakan empat karakter dengan gaya yang berbeda, terlihat dari bagaimana mereka berpidato pendek, penampilan fisik dan kemampuan gerak.

Ham adalah seorang buta dan lumpuh, dan Clov adalah seorang hamba. Nag dan Nel adalah orangtua Ham. Keempat hubungan karakter adalah ambigu, dan dengan demikian membuka interpretasi yang kompleks. Namun, Beckett menciptakan karakter yang berbeda dari orang biasa yang hidup di dunia. Di dalam lakon ini, penguasaan Ham pada ketiga tokoh lainnya adalah kerja eksistensial, di mana segala sesuatu harus tunduk padanya dan berlaku atas perintahnya.

3.1. Ham

Posisi Ham lebih diuntungkan dibanding Klov karena ia memiliki simpanan makanan. Jika dilihat dari keadaan fisik Ham yang lumpuh dan buta, sangat memungkinkan Ham akan kehilangan Klov. Ham memegang kunci paling mendasar dari kebutuhan manusia, dan meskipun begitu, kebutuhan dasar Klov berbeda dengan Ham. Atas sedikit kesejahteraan yang dimiliki Ham, ia terkesan angkuh. Beberapa kali Ham bertindak kasar pada Klov dengan menghardiknya untuk menuruti keinginannya. Meskipun Klov tidak memiliki kemampuan untuk melawan, sesekali ia membentak Ham.

Perlakuan Ham pada Klov semakin menekan, terlihat dari pernyataannya yang mengatakan bahwa stok makanan yang dimilikinya telah habis. Ketika Klov hendak pergi, Ham melarang dengan iming-iming akan memberinya sepotong atau separuh roti, seperti dialog di bawah ini:

HAM : *Aku tidak bisa memberimu apa-apa lagi untuk dimakan.*

KLOV : *Dan kita akan mati.*

HAM : *Ah, kamu tidak pernah tidak lapar, aku hanya bisa memberimu sekedarnya, supaya kamu tidak mati.*

KLOV : *Kalau begitu kita tidak mati. (Pause) Saya permisi.*

KELUAR DARI DALAM TONG

HAM : *(Mencegah) Jangan! Aku akan memberimu sepotong roti tiap*

hari. Sepotong atau separuh. (Pause) Kenapa kamu tidak tinggal denganku?

Sikap kritis Ham semakin terlihat ketika ia menceritakan suatu kisah panjang pada Nag. Nag bersedia mendengar dengan iming-iming satu permen, Ham pun memulai ceritanya dengan vokal naratif:

HAM : *(Tidak Peduli, Tetap Vokal Naratif) Hari itu luar biasa dingin, aku ingat, temperatur nol. Tapi karena sedang malam natal, jadi tidak luar biasa sesuai musim...*

Di samping Ham cenderung berfilsafat merasakan kehidupan yang dilaluinya, Ham tidak begitu mementingkan naluriannya (*insting*). Ia (Ham) terlihat lebih intelek dibanding Klov, keingintahuannya yang tinggi menunjukkan bahwa ia memiliki kecenderungan seorang pemikir. Keingintahuannya tertuang pada dialog berikut:

HAM : *Apa itu? Aku ingin sekali tahu.*

KLOV : *Saya lihat ke dinding.*

HAM : *Dinding! Apa yang kamu lihat di dindingmu? Tubuh-tubuh bugil telanjang?*

KLOV : *Saya lihat cahaya saya mati.*

Dialog di atas menunjukkan bahwa Klov semakin hari semakin kehilangan naluri kemanusiannya. Sedangkan Ham tidak henti-hentinya berfikir mengenai kehidupan. Ham, meskipun secara fisik ia buta, tapi masih dapat merasakan kehidupan disekitarnya. Gagasannya tentang kehidupan dan harapan bermunculan ketika meminta Klov melihat keluar dengan teropong. Lalu Ham mengajak Klov untuk memahami sesuatu, dengan senang hati Klov menerima tawaran Ham (**KLOV** : *(Menurunkan Teropongnya) Memahami sesuatu?! Anda dan saya memahami sesuatu. (Tertawa Pendek) Ah, itu tepat sekali*). Kemudian Ham mulai

mengungkapkan apa-apa saja yang menjadi bahan pikirannya:

HAM : *Aku heran. (Pause) Bayangkan bila seorang manusia waras kembali ke dunia, ia tak dapat bebas memahami gagasan-gagasan yang masuk dalam kepalanya sekiranya ia telah mengamati kita cukup lama. (Pause. Tegas) Benar! Aku melihatnya sekarang! Ya, aku tahu apa yang di sana itu. Tanpa pergi begitu jauh seperti itu, kita... (Menangis) Sendiri... kita sendiri... (Klov Membuang Teropongnya Mendekati Ham) ...pada saat tertentu (Bergelora) Berpikir mungkin segalanya tidak sia-sia.*

Renungan panjang Ham tergambar pada akhir kalimatnya. Perbedaan di antara keduanya, Ham cenderung progresif menatap kehidupan sedangkan Klov begitu skeptis, yaitu dikembalikan pada kebutuhan dasar tadi. Bahwasanya simpanan makanan yang dimiliki Ham membuatnya tidak merasa khawatir, sedangkan Klov tanpa ada pilihan ia melayani Ham dengan baik. Dapat disimpulkan, bagaimanapun keadaan tokoh semuanya dikembalikan pada hal dasar tersebut, dan dapat menggerakkan alur dengan tematik yang diusung oleh Beckett.

3.2. Klov

Kalimat yang dilontarkan Klov pada awal lakon menunjukkan kepasrahannya pada keadaan. Klov bergumam dengan pandangan lurus dan ekspresi wajah datar.

KLOV : *(Datar Tersendat-Sendat) Ber-akhir. Ini sudah ber-akhir. Men-de-kati ber-a-akhir. Ini hampir se-ge-ra ber-akhir. (Pause) Butir demi butir, satu demi satu, dan suatu hari, tiba-tiba, disana menumpuk, sedikit tumpukan, tumpukan tidak nalar. (Pause) Saya tidak dapat dihukum lagi (Pause) Kini saya akan pergi setapak demi setapak, menunggu dia (Menoleh Kearah Tong Ham) menyiuliku. Dimensi-dimensi yang cermat, ukuran-ukuran yang*

tepat, saya akan bersandar dimeja, melihat ke dinding, dan menunggu dia menyiuliku.

Meskipun adanya keinginan untuk meninggalkan Ham, Klov juga tidak kunjung beranjak dari sisi Ham. Terlihat dari teks di atas, Klov adalah seorang serba canggung dalam mengambil keputusan. Keterikatannya pada Ham sangat menguntungkan, dan sekaligus menjadi cambuk bagi dirinya.

KLOV : *Saya tidak bisa menyuruh anda bangun dan menggotong ke tempat tidur setiap lima menit. Masih ada banyak hal yang harus saya kerjakan.*

Keuntungan yang diperoleh Klov, bahwa kenyataannya Klov bergantung hidup pada Ham. Dan Klov tidak dapat menghindar dari kenyataan tersebut. Berkali-kali keinginan meninggalkan Ham tidak juga terlaksana, karena Klov benar-benar menyadari keterbatasannya tersebut. Tapi dengan bersama Ham dan melayaninya, keterbatasan pun Klov dapat teratasi.

KLOV : *Kenapa anda mengurus saya?*

HAM : *Karena tak ada lagi orang di sini.*

KLOV : *Karena tak ada tempat lagi.*

HAM : *Tapi kenapa kamu selalu pergi?*

KLOV : *Saya akan mencoba tidak pergi.*

Ketergantungan satu sama lain antara keduanya tidaklah itu. Mereka juga bercerita tentang masa lampau ketika Klov menginginkan satu sepeda dari Ham, Ham sendiri tidak mengacuhkan permintaan Klov, malah melontarkan kata-kata kasar seperti; "pergilah kau ke neraka"! Setelah semua sepeda Ham habis, dan seiring berputarnya waktu keadaan pun berubah. Akhirnya Ham benar-benar tidak siap ditinggalkan oleh Klov lantaran keterbatasannya, Klov pun tidak berani

mengambil risiko yang juga akan berdampak buruk pada dirinya. Hal ini terlihat ketika Ham menanyakan pada Klov, "(HAM: Apakah kamu pernah lihat mataku)?" Klov menjawab, "(Klov : Belum)", lalu Ham mencoba memberanikan Klov dengan menjawab "(Ham : Kenapa kamu tidak ingin mencobanya? Sementara aku tidur kamu bisa mengambil kacamataku, lalu lihat mataku)". Tersentak Klov menjawab "(Klov: Menjembeng-jembeng klopak mata anda? Oh, tidak)".

Keterpurukan angan-angan Klov juga tergambar ketika menaiki tangga yang dipepet pada jendela. Lewat teropongnya Klov melihat angan-angannya semakin jauh terkubur.

KLOV : *(Mengambil Teropong Yang Tadi, Lalu Naik Tangga Lagi Dan Meneropong Ke Sekeliling) Segalanya tampak hidup bergelora. (teropong dijatuhkannya)Sengaja saya jatuhkan. (Turun Mengambil Teropong Itu Lalu Naik Tangga Lagi, Meneropong Kembali) Saya lihat..... rakyat jelata..... angkutan umum..... kegembiraan..... (Tertawa) Itu rupanya yang saya sebut keagungan. (Tertawa Dan Menoleh K arah Ham) Anda tidak tertawa?*

Kesengajaan Klov dengan menjatuhkan teropongnya dapat dipahami sebagai kelelahannya melihat kondisi hidup, rakyat jelata, angkutan umum, kegembiraan yang tidak beralasan. Sehingga dengan menjatuhkan teropong, Klov seakan-akan terkejut dan menganggap apa yang dilihatnya bukanlah hal biasa. Getir memang, seorang Klov yang mencoba menjemput perasaan naluriannya yang hilang dan dengan akal sehat pula menyadarinya. Seperti teks Klov berikut ini:

KLOV : *Dari hari ke hari kenapa jadi konyol?*

Klov jelas-jelas merasa dilema oleh keadaan. Dia (Klov) tidak memiliki otoritas

terhadap apa pun, bahkan tidak pula terhadap dirinya sendiri. Seperti halnya Ham yang memiliki otoritas atas dirinya. Sehingga Klov lebih terkesan pesimis dibanding Ham.

3.3. Nag dan Nel

Teks samping pada halaman delapan dalam lakon ini menggambarkan bahwa Nag tidur dalam kubus. Tiba-tiba Nag keluar dari kubusnya dengan histeris berseru; "buburku!". Tentunya teriakan Nag membuat Ham terkejut dan melontarkan kata-kata kasar pada Nag; "moyang laknat!". Tapi Nag tidak menghiraukan Ham, dan kembali berteriak lebih histeris dengan mengucapkan kata yang sama. Merasa terganggu Ham memaki-maki dan mencela Nag. "Orang pikun! Tak punya sopan-santun! Rakus! Rakus! Pikiranmu itu melulu!". Melihat Klov berdiri disampingnya, Ham memerintahkan Klov memberi Nag bubur. Tapi Nag sudah merasa tidak sabar untuk mencicipi bubur, dan dia kembali berteriak panjang. "Buburku...!". Klov berjalan beberapa langkah mendekati Ham dengan nada suara agak pelan, Klov berkata; "Sudah tak ada lagi". Angkuhnya Ham mengatakan pada Nag, bahwa tidak ada lagi bubur. Nag pun kembali berteriak, Ham semakin kesal dan memerintahkan Klov memberinya roti, roti batu. Tentunya Nag tidak menyukainya, dan kembali histeris. Ham memerintahkan Klov untuk mengurungnya kembali dalam kubusnya.

Begitu pula dengan Nel juga berada dalam tong, bersebelahan dengan kubus Nag. Nel mengawali dialognya dengan teks berikut; "Tebaklah, apa kesukaanku? Bercinta?", Nag mengajukan pertanyaan yang tidak ada hubungannya dengan apa yang dimaksud dengan Nel. Nel menjawab; "tidak", Nag pun meminta agar Nel menciumnya, tapi Nel menjawab, "kita tidak bisa". Nag kembali menyakini Nel; "Cobalah".

Pada dialog di atas, Nag dan Nel memperlihatkan kehidupan yang tidak lagi selaras. Timpangnya keselarasan ini terlihat ketika Nel melontarkan kata cinta, tetapi

Nag yang meminta ciuman dari Nel. Dan Nel malah mengungkapkan pertanyaan, “*kenapa makin ganjil dari hari ke hari?*”. Kedua tokoh ini terus merasakan hal ganjil dari hari ke hari, sama halnya juga dengan Ham dan Klov yang tidak pula mengetahui karena apa. Kalaupun mereka tahu, mereka pun tidak dapat berbuat apa-apa.

Cukup sulit mendalami karakter tokoh dalam lakon ini, maka dari itu peneliti mencoba menginterpretasi patanda-patanda yang dibangun oleh Beckett, seperti Nag yang berada dalam kubus dan Nel yang berada dalam tong. Tong dan kubus menggambarkan keterkungkungan, Klov cukup beruntung dibanding Nag dan Nel. Baik itu Ham, seluruh tokoh memperlihatkan “keterkungkungan”, meskipun Beckett membedakan persoalan masing-masing tokoh, tapi secara esensial mereka dikungkung oleh persoalan yang sama.

Penonton merasa terasing dari dunia yang ditawarkan Beckett, satupun tidak dapat ditemui dalam dunia keseharian. Seakan upaya pengidentifikasian dari sudut pandang penonton dijaga dengan sangat ketat kalau pun penonton berhasil, yang ada tetaplah keterasingan, getir, suram, tercerabut dari akal sehat. Yang ada adalah tawa getir menyadari tercerabutnya eksistensi manusia dari esensinya.

2. Tekstur

Tekstur merupakan visual (perwujudan) dari struktur, akan seperti apa tema, alur, dan penokohan diindra (dipertunjukkan) oleh penonton. Karena sebuah pementasan boleh jadi merupakan “ujung” dari suatu pergumulan kreativitas yang panjang dari seorang sutradara dapat juga disebut proses penyutradaraan sehingga ia membentuk peristiwa teater (Yusril, 2012). Paparan lebih lanjut dari tekstur ialah sebagai berikut:

a. Dialog

Kesulitan sering kali ditemui baik pembaca ataupun penonton untuk memahami lakon *Permainan Akhir* ini.

Karena substansi cerita dari sebuah naskah lebih penting dari pada arti bahasa tersebut atau lokasi cerita yang ingin disampaikan (Alamo, 2020). Ditinjau dari dialog antar tokoh yang kerap kali tidak bertendensi pada maksud tertentu atau hanya sebagai celotehan untuk mengisi waktu kosong. Hal ini bukan berarti teks lakon ini dapat dipandang sederhana, melainkan mengandung makna yang perlu diselidik di baliknya.

Seperti lakon konvensional realis yang menjalin dialog dengan jelas, dan titik persoalan tokoh bahkan dapat diidentifikasi dari sudut pandang penonton dan proses identifikasi yang bahkan dapat dirujuk pada dunia sehari-hari, tidaklah mengkhawatirkan posisi teks samping (*nebensatz*), membantu atau tidak. Dalam arti kata lain, keaktoran dalam akting berusaha untuk menjadi karakter tokoh yang diamatinya (Saputra & Murtana, 2019). Untuk itu, aktor perlu melakukan pembiasaan diri yang lebih mengarah pada psikologikal untuk memunculkan dan membangkitkan citra-citra dalam imajinasinya menjadi nyata dan hidup (Niaga, 2014). Akan tetapi, lakon absurd sulit memberikan kelonggaran seperti itu. Antara *haupttext* (dialog tokoh) dan *nebensatz* (teks pembantu) menjalin suatu laku sehingga menghasilkan makna tertentu. Jalanan teks pokok dengan teks pembantu ini dapat dipahami pada dialog berikut:

HAM : *Duduki saja dia!*

KLOV : *(Mencoba Menduduki Nag)
Saya tak bisa duduk.*

Perintah Ham diterima oleh Klov, dengan mencoba menduduki Nag seperti terdapat dalam teks samping. Teks samping menunjukkan upaya Klov untuk menduduki Nag, tapi upaya itu tidaklah mungkin karena teks samping memperlihatkan Klov tengah kesulitan dengan kondisi kakinya yang tidak bisa di tekuk, bahwa kakinya cacat. Ham pun menyadari kenyataan tersebut dengan pernyataannya, bahwa; “*setiap orang punya*

keunikan” dan mengalihkan persoalan pada telepon atau usaha untuk tertawa.

Tanpa adanya penyelesaian pada persoalan sebelumnya, tanpa keberatan Ham mengalihkan pembicaraan. Situasi ini hanya memberikan bayangan bahwa seorang badutlah yang tidak mempersoalkan sesuatu tanpa ada penyelesaian. Mereka menafikan hal-hal yang menurut mereka tidaklah penting dan tidak perlu dipertentangkan.

Dominasi teks samping pada teks pokok, juga dapat dilihat pada dialog berikutnya, yaitu:

HAM : *Anjingpun sudah minggat.*

KLOV : *(Memungut Boneka Anjing) Ini bukan anjing betulan, mana mungkin bisa minggat.*

HAM : *Dia tidak di sana.*

KLOV : *Dia tertidur.*

HAM : *Bangunkan dia untukku. (Klov Memberikan Boneka Anjing Pada Ham, Mengelus-Elusnya) Ah, binatang dekil. (Klov Menyeret Sesuatu Di Panggung, Terdengar Sampai Berderit) Ngapain, kamu?*

KLOV : *Saya akan menyingkirkan segalanya.*

HAM : *Aturannya dong!*

KLOV : *Saya gila aturan. Itu impian saya memang. Sebuah dunia dimana segalanya diam dan hening di tempat terakhirnya, dibawah debu terakhir.*

HAM : *(Berang) Demi Tuhan, apa yang sedang kamu lakukan?!*

KLOV : *Saya sedang berusaha menciptakan keteraturan sedikit.*

HAM : *Jatuhkan itu.*

KLOV : *Di sana atau di tempat lain.*

MELANGKAH TERPINCANG-PINCANG

HAM : *Kenapa kakimu?*

Pada teks samping di atas Klov memungut boneka anjing, Klov menjawab pertanyaan Ham; *Ini bukan anjing betulan, mana mungkin bisa minggat.* Dari teks samping dan teks pokok di atas, terlihat jalinan motivasi laku dengan dialog secara

detail dihantarkan Beckett. Keduanya seperti saling menjalin satu sama lain dari awal lakon ini dimulai. Teks pokok (*ini*) pada dialog Klov menegaskan teks samping, yaitu Klov sedang memegang boneka anjing Ham. Jalinan ini tidak sampai disitu saja, berkali-kali bentuk seperti ini dapat dijumpai, contohnya pada dialog berikut. Ham meminta Klov untuk membangunkan boneka anjingnya, lalu Klov menyelipkan boneka anjing ketangannya lalu Klov menyeret sesuatu sehingga terdengar berderit. Karena penasaran, Ham bertanya pada Klov; *ngapain kamu?* Klov menjawab; *saya akan menyingkirkan segalanya.* Ham malah menjawab; *aturannya dong!* Seakan-akan tanpa perintahnya Klov tidak boleh berbuat apa-apa. Tapi Klov membantah; *Saya gila aturan. Itu impian saya memang. Sebuah dunia dimana segalanya diam dan hening di tempat terakhirnya, dibawah debu terakhir.* Tapi Ham tidak senang dengan keteraturan yang ingin diciptakan Klov dan memintanya untuk menjatuhkan (di atas lantai property lainnya berserakan), Klov pun kembali meminta penjelasan Ham; *Di sana atau di tempat lain.* Tidak mau berlama-lama menunggu jawaban Ham, Klov melangkah keluar. Terdengar nada sepatunya sedikit sumbang, Ham bertanya; *kenapa kakimu?* Sekiranya cukup jelas, Beckett mencoba menghadirkan laku tokoh yang ganjil, berjarak dari dunia keseharian, membangun teks samping dan teks pokok agar saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

b. Mood (suasana)

Pergantian suasana pada lakon ‘Permainan Akhir’, ditandai dengan pengulangan dialog Klov oleh Ham:

HAM : *Seseorang! (Pause) Diam! Dimana kau ini?! (Pause) Sudah berakhir. Kita sudah berakhir. Hampir selesai. Tidak akan ada lagi percakapan. (Sedih) Sesuatu menetes di kepalaku sejak bayi. Tes...tes...tes selalu di tempat yang sama. (Pause)*

Barangkali di syaraf kecil. Pembuluh darah jantung. Aah, cukup. Sekarang waktunya untuk bercerita. (Pause) Tadi sampai dimana?

Dialog ini seakan mengajak kita kembali pada dialog Klov dimana lakon ini dimulai. Meski terdapat pengulangan pada dialog, tapi tidak ada tanda-tanda perubahan baik pada tokoh, tempat, ataupun peristiwa di luar yang disaksikan Klov lewat teropong seperti sebelumnya. Hanya ada kesuraman yang persis sama seperti sebelumnya. Seperti yang telah diurai sebelumnya, kesuraman setiap tokoh. Dialog yang pada awalnya diucapkan oleh Klov dan kemudian diucapkan oleh Ham menunjukkan bahwa mereka dalam kondisi yang sama secara esensial, keterkungkungan, kecemasan, keraguan, kegetiran, rasa putus asa dan tanpa ada pilihan. Masing-masing tokoh tetap saja diuntungkan oleh keadaan yang saling membuat mereka berkaitan satu sama lain.

HAM : *Bawa aku ke bawah jendela. (Klov Mendorong Tong Ham Ke Bawah Jendela) Aku ingin merasakan cahaya menyiram wajahku. (Sampai Di Bawah Jendela) Kamu ingat saat kamu membalikkan posisiku? Kamu pakai kursi terlalu tinggi. Setiap langkah, kamu nyaris menjugkirkanku keluar. (Pause) Ah, sangat lucu. Kita berdua sangat lucu (Tertawa) Kita berdua teruskan jalan itu. (Di Dorong Lebih Mendekat Jendela) Sudah sampai? Terang?*

KLOV : *Tidak gelap.*

HAM : *(Marah) Aku Tanya, apakah itu terang?*

KLOV : *Ya.*

Jelas tidak ada tanda-tanda pergantian suasana yang terdapat pada tokoh, tempat, waktu dan sebagainya. Pengulangan bersifat statis antara Ham dan Klov, keduanya masih saling terikat dengan kebutuhan mereka masing-masing, dengan adanya kebersamaan antara kedua tokoh,

seperti sebelumnya mereka saling melengkapi kekurangan masing-masing. Justru suasana keburaman yang selalu mencekam terlihat pada dialog Ham. *Kamu ingat saat kamu membalikkan posisiku?* Ham berusaha mengingatkan Klov bahwa segala sesuatunya harus kembali pada tempat sebelumnya. Getir memang, terasa dari dialog berikut:

HAM : *(Bergegas Merayap Ke Tong, Masuk Ke Dalamnya) Kembali ke tempatku! (Masuk Kedalam Tong) Di sini tempatku!*

KLOV : *Ya, disitu tempat anda.*

HAM : *(Melongokkan Kepala) Apa ini sudah tepat ditengah.*

KLOV : *Saya akan mengukurnya. (Mengukur dengan Langkahnya)*

HAM : *Lebih atau kurang?! Lebih atau kurang?!*

KLOV : *(Mendorong Tong Itu) Di sini.*

HAM : *Kira-kira sudah persis di tengah?!*

KLOV : *Begitulah kira-kira.*

HAM : *Kira-kira? Bawa aku ke tengah!*

KLOV : *(Akan Pergi) Saya permisi ambil meteran.*

HAM : *Kira-kira! Kira-kira! (Klov Mendorongnya Lagi) Ya, ya, jogrokin pas di tengah!*

KLOV : *(Mendorong Lagi Dan Berhenti) Di sini.*

HAM : *Aku rasa ini terlalu ke kiri. (Klov Mendorong Lagi) Wah ini terlalu ke kanan. (Klov Mendorong) Terlalu ke depan. (Klov Mendorong Lagi) Wah, ini terlalu ke belakang. (Klov Mendorong Lagi Sedikit) Jangan di sini. (Mendorong Lagi) Ah, kamu bikin aku gemetar!*

KLOV : *(Bicara Pada Diri Sendiri) Kalau saja aku bisa membunuhnya, aku bahagia!*

Dialog Klov di atas, lagi-lagi menunjukkan ketidakberdayaannya kehilangan Ham. Dapat dipahami secara

esensial, Klov bereksistensi atas Ham dan begitu sebaliknya. Tapi Klov tetap saja bernasib malang dibanding Ham, dengan sadar tanpa dia pahami Klov harus tunduk pada Ham. Mengikuti segala apa yang diperintahkan. Berkali-kali Klov bergumam dengan keberadaannya yang sangat membingungkan.

KLOV : *(Berdiri Terhuyung2 Dan Jatuh) Satu hal, saya tak pernah mengerti. Kenapa saya selalu patuh pada anda. Dapatkah anda jelaskan ini?*

HAM : *Tidak. Mungkin itu karena kasihan. (Pause) Rasa kasih yang hebat. (Pause) Ah, kamu tidak akan memperolehnya dengan gampang.*

KLOV : *Saya capek terhadap tingkah kita yang aneh. Saya capek. (Pause) Anda tak berada di situ?*

Suasana ini juga dapat dilihat dari perkataan kasar Ham kepada Klov, ketika ia (Klov) meminta sebuah sepeda pada Ham, tapi Ham malah memakinya dengan perkataan kasar pada Klov:

KLOV : *Ketika dulu anda punya banyak sepeda, saya sampai menangis ingin memilikinya satu saja (Pause) Saya bahkan telah merengek-rengok- Merangkak di kaki anda. Tapi anda bilang, pergilah ke neraka. Sekarang, semua sepeda anda sudah habis.*

Peristiwa yang menunjukkan pengulangan waktu atau suasana yang sama sehingga terkesan monoton ini juga terdapat ketika seorang perempuan tua menanyakan soal minyak tanah tapi Ham menjawab dengan nada tinggi seperti dialog berikut:

KLOV : *Saat cewek itu bertanya pada anda soal minyak untuk lampunya, anda jawab "pergilah ke neraka!" Anda tahu apa yang terjadi kemudian, tidak? (Pause) Anda tidak*

tahu dia mati, cewek gaek itu, karena kegelapan.

HAM : *Aku tak punya apa-apa.*

KLOV : *Anda punya.*

Ham berusaha membela diri tapi Klov membantah dengan nada cukup keras. Kekesalan Klov membuat dia semakin bosan dengan eksistensinya. Beberapa kali Klov bergumam dengan pertanyaan-pertanyaan tentang keber"ada"annya. Untuk apa Tuhan menciptakannya jadi persoalan? Berangkat dari pemaparan di atas, tidak adanya perubahan suasana yang diciptakan Beckett, justru lakon memperlihatkan kondisi statis dalam nada dasar yang sama.

c. Spektakel

Spektakel dapat dipahami yaitu berbagai peralatan yang disebutkan dalam teks, khususnya *nebentext* (Soemanto, 2001). Spectacle juga mengacu pada pembabakan, kostum, tata rias, tata lampu, dan perlengkapan yang lain (Soemanto, 2001). Secara garis besar dapat dipahami spectacle adalah apa yang terlihat di atas panggung. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam penataan artistik adalah lokasi, ekspresi, aktraktif, kejelasan, kesederhanaan, keamanan, kepraktisan, dan organik (Sulaiman et al., 2019).

Di awal lakon, pada *nebentext*, sett panggung menunjukkan tiga buah tong berjajar. Beberapa bingkai jendela menggantung di udara setinggi manusia, menghadap ke arah penonton. Di sebelahnya agak mepet ke 'wing' ada tangga tali menuju ke atas. Tumpukan level di sebelah kanan belakang, mirip kubus. Sebuah kotak kubus yang lain (tanpa tutup) juga tampak berada di pinggir panggung bagian depan, dalam kubus ini berisi tepung.

Berbeda dengan lakon konvensional (realis) lainnya, jika dalam konvensi drama realis spectacle harus disajikan secara rinci, tanpa adanya makna bersifat ambigu. Artinya segala sesuatunya harus dapat dipahami dari sudut pandang penonton

atau dalam dunia keseharian. Berbedanya semangat zaman tentu prinsip ini tidak cocok dengan lakon absurd yang cenderung bersifat simbolik. Ini disebabkan karena penulis cenderung melukiskan gejala jiwanya ke dalam karya-karyanya. Meskipun jendela seperti keterangan di atas masih dapat ditemui dalam dunia keseharian, tapi bersifat janggal. Pembaca atau pun penonton *teralienasi* dari kondisi yang dihadirkan Beckett. Makna yang selama ini luput dari pembicaraan manusia yang disibukkan oleh rutinitas kesehariannya.

Dimulai dari awal hingga akhir lakon, tidak adanya perubahan berarti pada *spectacle*. Simbolik yang dimaksud pada paragraf di atas dapat dipahami, bahwa setiap harinya atau sepanjang waktu manusia tidak dapat lepas dari rutinitas yang mengungkungnya tanpa alasan yang jelas. Seperti *Aside* (lontaran pikiran berupa komentar atau kritikan terhadap adegan yang sedang berlangsung) Klov pada dialog berikut:

KLOV : *Kadang-kadang aku bilang pada diri sendiri. Klov, kamu musti belajar menderita sebaik-baiknya, jika kamu ingin mereka capek menyiksamu, suatu hari. Aku bilang pada diri sendiri, kadang-kadang, klov kamu harus disana lebih lama lagi jika kamu ingin mereka membiarkanmu pergi, suatu hari. Tapi aku merasa sudah begitu tua, dan begitu jauh, membuat kebiasaan-kebiasaan baru. Itu semua tak pernah berakhir, aku tak pernah bisa pergi. (Pause) Dan pada suatu hari, tiba-tiba itu berakhir, berubah, aku tidak faham, itu mati, atau diriku sendiri, aku tidak faham, itu juga. Aku bertanya-tanya dengan sisa-sisa kalimat yang ada, saat tidur, bangun, pagi, malam. Tapi mereka tak pernah bilang apa-apa. (Pause) Aku buka pintu penjara dan pergi. Aku begitu bongkok, aku hanya bisa lihat kakiku. Jika aku buka mataku,*

diantara kaki dan jejak langkahku, tampak debu hitam kotor. Aku berkata pada diriku sendiri, bumi ini sudah padam, meski aku tak pernah melihatnya bercahaya. (Pause) Ah, tak perlu dibikin susah. (Pause) Kalau aku ambruk, aku meratapi kebahagiaaan.

Aside Klov di atas mengatakan keseimbangan di dunia ini bersifat konstan. *Klov, kamu musti belajar menderita sebaik-baiknya, jika kamu ingin mereka capek menyiksamu, suatu hari.* Maka dari itu, Klov tidak bisa meninggalkan Ham bagaimanapun kondisinya, justru Klov membutuhkan Ham untuk eksistensinya. *Aku bilang pada diri sendiri, kadang-kadang, klov kamu harus disana lebih lama lagi jika kamu ingin mereka membiarkanmu pergi, suatu hari.* Ungkapan ini memang kontradiktif, namun tetap saja tidak dapat dipahami secara harafiah. Keinginan untuk pergi Klov justru diupayakan dengan usaha bertahan. Secara filosofis sekalipun Klov pergi dia tidak luput dari kesuraman yang sama, tidak ada tempat yang lebih indah selain tempat dimana kita berada sekarang.

Spectakel tidak memberikan tanda perubahan waktu seperti 'Menunggu Godot' lewat pembabakannya. Justru lakon 'Permainan Akhir' mempertahankan keburamannya sebagai nada dasar dari setiap aspek. Seperti pada tema, alur, mood, karakter, dialog, dan *spectacle* semuanya terjalin dalam kerangka yang saling mempertahankan gagasan penulis. Semuanya menunjukkan satu kesatuan utuh, memusat pada suatu persoalan eksistensial.

SIMPULAN

Teater absurd jelas memiliki latar belakang yang suram, Perang Dunia menyebabkan timbulnya rasa putus asa bangsa Eropa atas Tuhan. Bagi mereka, dalam situasi yang kacau demikian, sosok Tuhan menjadi suatu yang paradoks, apa yang diajarkan Tuhan pada manusia tentang kasih sayang, kecintaan pada manusia tidak dapat dipercaya sama sekali, dan Tuhan pun

tidak dapat menghentikan penderitaan manusia. Berdasarkan ini, manusia lebih baik memutuskan eksistensinya sebagai sesuatu yang absolut, yakni mengukuhkan keber'ada'an manusia sebagai eksistensi yang sudah ada tanpa ada maksud tertentu atas keber-ada-annya. Singkat kata, manusia memiliki kuasa atas dirinya dan bagaimana dirinya ber-Ada di dunia.

Bertolak dari pemikiran ini, maka lahir berbagai pemikir dengan coraknya masing-masing tentang bagaimana eksistensi manusia di dunia. Mereka disebut filsuf *eksistensialisme* yang mengaji bagaimana mestinya manusia ber'ada' di dunia. Filsafat ini berkembang pesat lewat beberapa tokoh dengan sudut pandang yang berbeda, sebagian dari filsuf ini mengungkapkan gagasannya melalui novel dan juga naskah lakon. Adapun tokoh yang berpengaruh sebagai berikut; Kierkegaard, Nietzsche, Camus, dan beberapa tokoh lainnya. Karena perbedaan sudut pandang ini, filsuf ini dibagi ke dalam dua kelompok, yakni eksistensialisme *ateis* dan eksistensialisme *teistik*. Eksistensialisme *teistik*, yaitu paham yang mengingkari adanya Tuhan. Seperti buah pemikiran Nietzsche tentang manusia unggul (*superman*), bagaimana manusia dapat menggantikan sifat Tuhan yaitu menolong dan sebagainya. Sedangkan eksistensialisme *teistik* dapat digolongkan pada Kierkegaard, yang meyakini keberadaan manusia tidak lepas dari sesuatu hal melatarbelakanginya (Tuhan). Meski demikian, mengingat peliknya hidup di tengah situasi dan kondisi yang sengkarut, Camus berkata; "kalau hidup adalah sesuatu yang sia-sia, kenapa tidak mati saja? Dan mati pun adalah sesuatu yang sia-sia pula".

DAFTAR PUSTAKA

Alamo, E. (2020). The play of Monologue Putu Wijaya , Creative Process and Period of Writing. *Ekspresi Seni*, 73–84.

Bagus, L. (2005). *Kamus Filsafat* (4th ed.). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Dewojati, Cahyaningrum. (2012). *Drama:*

Sejarah, Teori, dan Penerapannya, Javakarsa Media: Jakarta.

- Esslin, M. (2008). *Teater Absurd*. Pustaka Banyumili.
- Harymawan, R. (1993). *Dramaturgi* (T. Suryaman (ed.); 2nd ed.). Remaja Rosdakarya.
- Niaga, I. (2014). Membentuk Kemampuan Psikologikal Dasar Calon Aktor Dengan Metode Latihan Bertutur. *Ekpresi Seni. Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 16(1), 49–64.
- Saaduddin, S., & Novalinda, S. (2017). Pertunjukan Teater Eksperimental Huhh Hahh Hihh: Sebuah Kolaborasi Teater Tari. *Ekspresi Seni*, 19(1). <https://doi.org/10.26887/ekse.v19i1.128>
- Samodro, W. (2019). Kajian Tekstur Dramatik Lakon Mintaraga Sajian Wayang Wong Sriwedari. *Panggung*, 17(1), 53–63. <https://doi.org/10.33153/glr.v17i1.2601>
- Saputra, A. T., & Murtana, I. N. (2019). Peristiwa Teater Tu(M)Buh Sebagai Konstruksi Politik Tubuh. *Panggung*, 29(2). <https://doi.org/10.26742/panggung.v29i2.904>
- Soemanto, B. (2001). *Jagat Teater*. Media Pressindo.
- Sulaiman, S., Minawati, R., Alamo, E., & Novalinda, S. (2019). Analisis Struktur Pertunjukan Opera Batak Sisingamangaraja XII: Episode Tongtang I Tano Batak. *Panggung*, 29(2). <https://doi.org/10.26742/panggung.v29i2.908>
- Yudiaryani. (2002). *Panggung Teater Dunia: Perkembangan dan Perubahan Konvensi*. Pustaka Gondho Suli.
- Yusril. (2012). Kreativitas dan Imajinasi Sutradara Membangun Teater Menuju Ruang publik. *Ekspresi Seni*, 14(1), 136–146.

Naskah Drama:
Beckett, Samuel. *Permainan Akhir*
(Terjemahan dari bahasa Inggris ke

bahasa Indonesia oleh Djoko
Quartanyo). Broadway, New York:
Copyright pada grove press Inc.