



## DRAMATURGI KESENIAN TRADISIONAL DALUPA PRODUKSI SANGGAR SENI DATOK RIMBA DI WOYLA ACEH BARAT

Susandro<sup>1\*</sup>, Rika Wirandi<sup>2\*</sup>, Hatmi Negria Taruan<sup>3\*</sup>

*Program Studi Seni Teater<sup>1\*</sup>, Program Studi Seni Karawitan<sup>2\*</sup>, Program Studi Seni Rupa Murni<sup>3\*</sup>  
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh  
Jl. Transmigrasi, Gampong Bukit Meusara, Kec. Kota Jantho, Kab. Aceh Besar, 23911  
Aceh, Indonesia  
Email: susandro@isbiaceh.ac.id, rikawirandi@isbiaceh.ac.id, hatminegriataruan@isbiaceh.ac.id*

### Abstrak

Kesenian Dalupa muncul dari proses kreatif masyarakat Aceh Barat yang dapat direntangkan menjadi tiga tahap. Pertama, Dalupa mulanya merupakan cerita rakyat atau *folklor* yang dinarasikan secara turun-temurun. Kedua, Dalupa kemudian mewujudkan (seseorang yang mengenakan kostum tokoh Dalupa) sehingga dapat disaksikan secara langsung. Pada tahap ini, tokoh Dalupa mewujudkan tidaklah dalam bentuk kesenian teater atau tari. Kehadirannya hanya bertujuan untuk menghibur atau meramaikan suatu acara, seperti pernikahan, arak-arakan, kampanye dan sebagainya. Ketiga, tokoh Dalupa dihadirkan dengan mempertimbangkan unsur dramatika; penataan rangkaian peristiwa yang menceritakan awal kemunculan hingga akhir kisah Dalupa. Penelitian ini bertujuan mencatat serta memaparkan bagaimana proses penciptaan kesenian Dalupa, sebagaimana disebut pada tahap ketiga. Metode yang dilaksanakan yaitu kualitatif dengan pendekatan dramaturgi. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa kesenian Dalupa menyajikan cerita tentang asal mula kemunculan Dalupa dengan perwujudan peristiwa-peristiwa yang tertata. Atas dasar tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesenian Dalupa dapat dikategorikan sebagai seni dramatik atau teater.

**Kata Kunci:** dalupa, proses penciptaan, dramatika, dramaturgi.

### Abstract

*Dalupa art emerged from the creative process of the people of West Aceh which can be stretched into three stages. First, Dalupa was originally a folk tale or folklore that was narrated from generation to generation. Second, the Dalupa then manifests (a person wearing the costume of a Dalupa character) so that it can be witnessed in person. At this stage, the Dalupa character does not manifest itself in the form of theater or dance. Its presence is only intended to entertain or enliven an event, such as weddings, processions, campaigns and so on. Third, the Dalupa character is presented by considering the dramatic element; arrangement of a series of events that tell the beginning of the appearance to the end of the Dalupa story. This study aims to record and describe how the process of creating the Dalupa art, as mentioned in the third stage. The method used is qualitative with the dramaturgy approach. This study shows the results that the art of Dalupa presents a story about the origin of the appearance of Dalupa with the manifestation of organized events. On this basis, it can be concluded that Dalupa art can be categorized as dramatic or theater art.*

**Keywords:** dalupa, creation process, dramatic, dramaturgy.

### PENDAHULUAN

Provinsi Aceh, sebagaimana daerah lainnya, memiliki kesenian yang beragam. Di antaranya seperti: tari Laweut Aceh, tari Tarek Pukat, tari Bines, tari Didong, tari Ula ula Lembing, tari Ratoh Duek Aceh, tari Pho, Rapai Geleng, Serune Kalee, dsb. Selain itu, juga ada kesenian yang secara bentuk cenderung mengedepankan gaya penceritaan, seperti Mop-mop/Biola Aceh, PMTOH, dan Dalupa, serta masih banyak kesenian lainnya.

Sejumlah kesenian tersebut sekiranya menempati tingkatan yang berbeda dalam sepengetahuan masyarakat Aceh; ada yang mengetahui dengan cukup baik, sekurang-kurangnya pernah menyaksikan secara langsung. Ada yang hanya mendengar nama kesenian tersebut dan bahkan ada yang tidak mengetahui sama sekali.

Khususnya kesenian yang disebutkan terakhir, yaitu Dalupa, dapat dikatakan cukup asing bagi sebagian besar masyarakat Aceh (kompasiana.com). Kalaupun ada, hanya diketahui oleh orang-orang tertentu,





misalnya pelaku seni Dalupa itu sendiri, seseorang yang berlatar akademisi seni, serta penggiat seni lainnya; tari, musik, teater, seni rupa dan sebagainya. Begitupun dengan literatur yang mengulas kesenian Dalupa, juga terbilang cukup terbatas, baik dalam bentuk karangan ilmiah, kritik, ataupun reportase. Kalaupun ada, tidak semua yang mengupas secara komprehensif, melainkan terbatas pada sejarah kemunculan serta varian ceritanya.

Sejauh ini, kesenian Dalupa telah tercatat dalam buku, buletin, jurnal, serta artikel di berbagai laman *website*. Itupun dalam jumlah yang terbilang sedikit dan belum cukup pula memberi penjelasan bagaimana proses penciptaan kesenian Dalupa. Karena dengan mengetahui/mencatatkan proses penciptaannya, kesenian tradisional ini dapat diwariskan pada generasi muda. Sehingga kemunculannya tidak mengalami pasang-surut.

Saat ini, pertunjukan seni Dalupa yang mengindikasikan adanya suatu proses yang terukur ialah sebagaimana garapan Sanggar Seni Datok Rimba di Kampung Suak Trieng, Kecamatan Woyla, Kabupaten Aceh Barat, dipimpin oleh Hanafiah yang juga berlaku sebagai pemusik dan sutradara. Secara bentuk, pertunjukan Dalupa yang disutradarai Hanafiah terlihat berbeda dengan pertunjukan Dalupa pada umumnya. Tidakkah hanya sebetuk tarian saja (yang kelihatannya sekedar melenggak-lenggok atau tidak memiliki teknik-teknik tertentu), melainkan mentransformasikan cerita rakyat menjadi pertunjukan dramatik (seni teater). Indikatornya ialah adanya peran sutradara, terdapat aktor sebagai pemeran tokoh, mengandalkan improvisasi aktor, musik sebagai pendukung suasana, serta penataan adegan yang cukup runtut. Atas dasar demikian, akan dipaparkan bagaimana Hanafiah melalui proses kreatifnya, serta bagaimana bentuk pertunjukannya.

## KAJIAN TEORI

Guna menjawab persoalan bagaimana proses penciptaan kesenian Dalupa, penulis bersandar pada teori Dramaturgi. Dramaturgi adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari hukum dan konvensi drama (Harymawan, 1993). Di samping itu, bertolak pula pada pandangan Mary Luckhurst (dalam Pramayoza, \_\_\_\_\_) yang mengartikan dramaturgi tidak saja berkaitan dengan teks lakon sebagaimana selama ini dipahami secara umum, tetapi juga berkaitan dengan penciptaan teater, yaitu pembangunan teks lakon menjadi pementasan teater pada tingkatan praktikal yang berkaitan dengan artikulasi proses.

Pandangan Luckhurst senada dengan definisi dramaturgi yang dikemukakan Barba (2010). Menurutnya, dramaturgi bukan hanya melingkupi sastra saja (sebagaimana awal mula dramaturgi dipahami), tetapi semacam '*a technical operation*' (operasi teknis) yang melekat dalam penganyaman dan pembangunan suatu karya pertunjukan dan komponen-komponennya yang berbeda. Selanjutnya, Pramayoza (2013) mengemukakan – berdasarkan hasil penelitiannya atas (dramaturgi) kesenian Sandiwara di Sumatera Barat – teori dramaturgi mengandaikan adanya pola tertentu yang diterapkan dalam proses penciptaan drama dan teater.

Landasan teori dalam penelitian ini – secara definisi – mengacu pada seluruh tokoh di atas. Namun, secara praktik berpijak pada Barba. Adapun dalam praktiknya, Barba (2010) merumuskan tiga tahapan dramaturgi dalam penciptaan teater, di antaranya: 1) Dramaturgi *dinamik* atau *organik*. Bagian ini merupakan tingkatan yang paling dasar. Suatu cara dalam menata dan menjalin dinamika, irama, aksi fisik dan vokal pada aktor dengan tujuan untuk mendorong munculnya perhatian penonton. 2) Dramaturgi *naratif*. Bertujuan menjalin peristiwa-peristiwa yang dapat mengarahkan penonton pada suatu makna, atau pelbagai makna atas pertunjukan. 3) Dramaturgi *evokatif*. Dimaksudkan sebagai – kemampuan suatu pertunjukan untuk memproduksi suatu “gaung” yang dekat dengan penonton.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini ialah kualitatif, yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll (Moleong, 2005). Soedarsono (2001) mengemukakan penelitian kualitatif ditekankan pada kualitas data. Seorang peneliti harus mengamati data dengan cermat serta menganalisisnya. Data dapat saja terdiri dari bentuk yang beragam, di antaranya tulisan atau ceramah yang direkam, data dari hasil observasi, berita terkait bahasan penelitian dalam surat kabar, dan sebagainya. Salah satu sifat dari data kualitatif ialah bahwa data itu merupakan data yang memiliki kandungan yang kaya, multi-dimensional, dan kompleks. Dalam konteks tersebut sangat diperlukan rekaman berupa audio-visual dalam melakukan penelitian.

Berdasarkan pada paparan di atas, dengan menghimpun serta mempertimbangkan kualitas data-data dari berbagai sumber, akan membantu menemukan – apa yang disebut Alasuutari (dalam Soedarsono, 2001) –





'teka-teki' atau 'misteri' yang terkandung dari setiap data yang dihimpun untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diajukan.

Proses wawancara juga melakukan metode bagaimana mengandalkan ingatan sebagai sumber informasi (Koster, 1998). Informasi yang diterima dari informan yang potensial akan diseleksi, sebelum dilakukan proses penyeleksian informan akan dibiarkan bercerita tentang bagaimana pengalamannya sebagai pelaku seni atau sebagai penonton pertunjukan kesenian Dalupa. Tidak tertutup pula kemungkinan, metode penelitian ini berkembang atau bersifat kondisional di saat penelitian berjalan.

Data pokok dalam penelitian ini berupa pertunjukan kesenian Dalupa yang terdokumentasi dalam rekaman video. Kemudian rekaman wawancara dari beberapa narasumber. Sedangkan data penunjang lainnya ialah foto guna mendukung beberapa argumen tertentu. Data juga dihimpun dengan melakukan studi pustaka. Studi kepustakaan bertujuan meninjau data-data yang terkait dengan subjek penelitian yang bisa saja bersumber dari berbagai media, seperti buku (*ebook*), jurnal, artikel, esai dan sumber-sumber data seperti internet yang menyediakan situs-situs web, ensiklopedi dan semacamnya yang dapat menunjang proses analisis (Stokes, 2007).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Merujuk pada akte yang dikeluarkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Aceh Barat, kelompok kesenian yang dipimpin oleh Hanafiah bernama Organisasi Kesenian "Datok Rimba", namun familiar disebut Sanggar Seni Datok Rimba (selanjutnya disingkat SDDR). Organisasi ini secara sah berdiri tahun 1981. Tertera di dalamnya anggota berjumlah 16 orang. Keterangan dari Hanafiah, mulanya Syeh Din (pendiri Sanggar Seni Buraq Lam Tapa) juga merupakan anggota. Waktu itu Syeh Din masih sangat muda, namun lincah saat bermain.

Seturut keterangan Hanafiah, nama Sida Lupa merupakan kombinasi antara bahasa lokal Aceh dan bahasa Indonesia. Karena dalam kesehariannya, sebagian masyarakat Aceh terkadang berkomunikasi dengan dua bahasa tersebut sekaligus. Dalam bahasa Aceh, *Sida* atau *Da* berarti (si) Kakak, *Lupa* (bahasa Indonesia) berarti tidak ingat. Sedangkan dalam bahasa Aceh, kata 'lupa' disebut dengan *tuwo*. Lebih jauh dapat diartikan, si kakak lupa adik, si adik lupa kakak.



Gambar 1. Wawancara dengan Hanafiah (Kiri) dan Husaini (Kanan), (Wirandi, 2020)

Hanafiah menegaskan, Dalupa bukanlah tokoh fiksi, sedangkan cerita tentangnya benar adanya. Keyakinan akan hal itu didorong oleh dua hal: 1) Cerita tentang Dalupa telah didengar Hanafiah sejak kecil dari orang tua terdahulu. "Cerita tersebut sudah disampaikan secara turun temurun. Sudah lima keturunan, saya keturunan yang kelima," tutur Hanafiah. 2) Kisah Dalupa dapat dibuktikan kebenarannya berdasarkan bekas atau jejak telapak kaki Datok Rimba di Woyla.



Gambar 2. Hanafiah, Dedi Kausar, Yunus, dan Husaini sedang menggunakan topeng Dalupa (Taruan, 2020)

Mulanya cerita tentang Dalupa hanya disampaikan secara lisan. Bersamaan dengan itu, tokohnya (Dalupa) dihadirkan mengisi suatu acara, seperti pawai, acara pernikahan, kampanye, arak-arakan dan sebagainya. Pertunjukannya sebetuk tarian tanpa pola atau teknik-teknik tertentu, gerakannya bebas, terlihat hanya seperti berleenggak-lenggok. Tujuannya untuk menghibur dan memancing keramaian.

### 1). Proses Penciptaan Kesenian Dalupa oleh SDDR

Pada tahun 1980, kisah (asal-usul) Dalupa dituliskan Hanafiah dalam bentuk sinopsis yang berjudul "*Teater Tradisional Sida Lupa Datok Rimba*". Adapun kisahnya sebagai berikut:

"Berpuluh abad yang lalu, dalam hutan rimba belantara di pedalaman Woyla, bermukimlah suatu suku pribumi yang dipimpin seorang Kepala Suku bernama Tok Mancang. Tok mancang hidup dengan dua anak laki-laki yang sudah lama piatu (tiada beribu). Setiap hari



anaknya bekerja mengembala sepasang kerbau pusaka Tok Mancang, pemberian dari ayahnya.

Pada suatu senja, di pinggir hutan, anak Tok Mancang kehilangan kerbau yang tengah digembala. Dalam keadaan cemas dan ketakutan, mereka memberanikan diri pulang ke rumah. Mendengar kabar demikian, Tok Mancang naik pitam. Ia memukuli anak-anaknya hingga mengangkat sumpah, “daripada hilang kerbau pusaka, lebih baik hilang kalian, jahanam”. Tok Mancang mengusir anaknya ke hutan.

Setelah hampir satu minggu kepergian anak-anaknya, Tok Mancang mulai sadar atas perbuatannya. Ia menangis, memukul-mukul dada sembari memanggil-manggil anaknya. Mencari kesana-kemari sampai ke pedalaman hutan lebat, namun usahanya sia-sia. Di tengah hutan, kedua anaknya terpisah. Mereka menangis, menjerit, meraung-raung karena ketakutan dan menahan lapar. Hendak pulang tetapi tidak tau lagi arah.

Dua puluh lima tahun berlalu, anak-anak Tok Mancang telah berubah rupa. Seluruh tubuhnya dipenuhi bulu hitam-lebat, matanya merah, meraung-raung bagai binatang buas.

Pada suatu hari di dalam hutan, ada dua orang pencari rotan, namanya si Gumbak dan si Bugeh. Mereka dikejutkan oleh suara mengerikan dari arah kiri dan kanan. Pencari rotan pun terkejut bukan kepalang. Mereka lari pontang-panting meminta bantuan, tapi tidak seorangpun yang datang. Kemunculan “Manusia Berbulu” membuat mereka pingsan. Manusia berbulu seolah merasa puas dengan menepuk-nepuk dadanya dan membenturkan kepalanya seperti dirasuki Setan. Seakan merasa paling kuat di rimba belantara. Di saat itu pula, dua Manusia Berbulu itupun bertemu penuh keheranan.

Sesaat kemudian, muncullah seorang Ulama yang berasal dari Gujarat-Hindia Belakang membawa ajaran Islam. Setelah lama berlayar, ia sampai di pedalaman hutan pegunungan Woyla. Mereka pun berkelahi, Manusia Berbulu melawan Ulama dengan segala cara. Hingga pada akhirnya, dengan cara bertasbih, mengucapkan ayat-ayat Allah, Sang Ulama menakhlukkan keduanya. Ulama itupun mematrikan ilmu agama pada kedua Manusia Berbulu agar mau beribadah kepada Allah SWT. Pada saat yang sama, barulah Sang Ulama mengetahui bahwa kedua Manusia Berbulu itu kakak-beradik. Kemudian Sang Ulama menyadarkan si Gumbak dan si Bugeh yang telah lama pingsan. Akhirnya si Gumbak dan si Bugeh menamakan Ulama

menjadi Datok Rimba (Penguasa Rimba Raya). Sedangkan kedua Manusia Berbulu itu diberi nama Sida Lupa oleh Datok Rimba, yang artinya adik lupa kakak, kakak lupa adik.

Singkat cerita, Datok Rimba dan Sida Lupa serta si Gumbak dan si Bugeh turun ke kampung. Sida kemudian dikawini dengan si Jukak, anak si Gumbak. Sedangkan si Lupa dikawini dengan si Cukeng, anak si Bugeh. Tok Mancang pun dapat kembali bertemu dengan anaknya (Sida Lupa). Akhirnya, perlahan-lahan semua masyarakat di pedalaman Woyla masuk Islam sampai kedatangan Syeh Abdurrauh di Aceh.

Setelah peristiwa itu, Datok Rimba menetap di perkampungan Woyla dengan misi menyebarkan agama Islam. Kemudian ia menghilang entah kemana. Pada suatu ketika, masyarakat menemukan bekas tapak kaki di pinggir sungai Woyla. Masyarakat menyebutnya *Bakat*; tanda/bekas telapak kaki yang berukuran panjang dan besar. Kemudian, kampung itu dinamakan dengan *Gampong Bakat* sampai sekarang.”

Hanafiah memulai prosesnya dengan menulis sinopsis sebagaimana di atas. Selanjutnya, sinopsis disampaikan pada anggota yang terlibat dalam produksi. Setiap anggota mendapat peran. Ada yang memerankan (dua tokoh) Dalupa, Ulama (Datok Rimba), Tok Mancang, si Gumbak dan si Bugeh (pencari rotan), pemabuk dan penyabung ayam, serta pemain musik *rapai* dan *serune*. Seluruh tokoh diperankan oleh laki-laki, karena memang tidak ada tokoh perempuan dalam cerita. Sedangkan anggota perempuan dilibatkan sebagai pemusik.

Dalam hal kostum, topeng Dalupa terbuat dari kayu *rubek*, karena ringan dan mudah diukir. Pakaiannya terbuat dari kaos sebagai pelapis dalam, kemudian dibalut ijuk enau. Sedangkan Ulama/Datok Rimba menggunakan jubah putih menyerupai pakaian laki-laki Arab. Tokoh lainnya menggunakan kostum yang terbuat dari kulit kayu *tarok*. Menurut keterangan Hanafiah, pakaian dari kulit kayu *tarok* itu merujuk pada suatu masa, yang mana masyarakat Aceh (pedalaman) berpakaian memang terbuat dari kulit kayu.

Seiring berjalannya proses latihan, dialog antara aktor pun terjadi, muncul secara spontan. Kemungkinan dialog dapat berubah setiap kali latihan. Karena tidak ada teks dialog yang dituliskan. Oleh karena itu, dibutuhkan kecerdasan aktor untuk mengingat alur dan mengembangkan dialog. Dalam arti kata lain, aktor akan cenderung berimprovisasi, baik dalam







mengembangkan cerita maupun dalam menghadirkan tingkah atau dialog lucu yang dapat menggugah gelak-tawa penonton. Namun Hanafiah (sutradara) menekankan, sedapatnya perubahan/pengembangan dialog tidak turut merubah alur cerita.

Sejak SSDR berdiri sampai sekarang, Hanafiah mengupayakan agar setiap aktor hanya memerankan satu tokoh. Kalaupun ada pergantian, hanya pula dalam kondisi-kondisi tertentu, itupun sangat jarang terjadi. Hal demikian merupakan siasat Hanafiah sebagai sutradara, dikarenakan sedikitnya waktu latihan yang dapat diikuti. Karenanya, aktor lebih dapat memahami dan menghayati tokoh yang diperankan, terlebih apabila dituntut untuk berimprovisasi.

Menurut keterangan Yunus (pemeran tokoh Penyabung Ayam), sesungguhnya pertunjukan Kesenian Dalupa mengandalkan kemampuan improvisasi pemeran. Hanafiah dan Husaini pun membenarkan. Husaini menilai, masyarakat menonton tidak-lebih hanyalah untuk mencari hiburan. Oleh karena itu, improvisasi sebetuk lawakan kata-kata atau aksi-aksi sangat diutamakan. Sementara, improvisasi yang luwes hanya dapat muncul berdasarkan penghayatan yang baik atas tokoh. Jadi, apabila dilakukan pergantian aktor untuk memerankan suatu tokoh, di samping sedikitnya waktu berlatih, cenderung aktor yang baru ditunjuk terlihat canggung dan butuh waktu yang lama pula agar dapat menghayati perannya.

Selain bertujuan untuk memancing gelak-tawa penonton, terkadang improvisasi dalam berdialog dilakukan untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu. Hanafiah mengungkapkan, pengembangan dialog biasanya terjadi apabila SSDR diundang untuk mengisi suatu acara, misalnya kampanye. Biasanya pihak yang mengundang akan meminta disisipkan perihal yang dapat membangun citra mereka. Hanafiah mengatakan, permintaan semacam itu jarang ditolak, bahkan tidak pernah. Selagi tidak merugikan pihak tertentu. Karena, meski harus menyisipkan dialog baru, batang cerita tidak berubah. Hanafiah menambahkan, dalam kondisi seperti inilah pentingnya strategi berupa – tidak mengganti tokoh yang diperankan aktor. Sehingga apabila ada undangan, aktor akan dengan mudah dan cepat menyesuaikan sebagaimana permintaan.

Pertunjukan Dalupa dapat digelar di berbagai tempat. Di atas panggung terbuka maupun tertutup, di tanah lapang, pekarangan rumah dan sebagainya. Tidak ada syarat khusus yang mengikat terkait di mana kesenian Dalupa dapat dipentaskan. Selagi ada sedikit ruang bagi aktor untuk bermain, dan ruang bagi masyarakat untuk

menonton. Sebaliknya, aktor dan penonton dapat menyesuaikan. Pertunjukan dapat diselenggarakan di siang hari atau malam hari. Penontonnya terdiri dari berbagai kalangan, anak-anak hingga orang tua, laki-laki dan perempuan.

## **2). Bentuk Pertunjukan Kesenian Dalupa Produksi SSDR**

Kesenian Dalupa mewujud menjadi seni pertunjukan (teater) pada tahun 1988 yang bertujuan mengisi kegiatan Pekan Kebudayaan Aceh (PKA) di tahun yang sama. Namun, sepanjang amatan penulis, perwujudan kisah Dalupa menjadi pertunjukan dramatik tidaklah sepenuhnya berawal dari gagasan/upaya Hanafiah dan Husaini. Z Wazir, ialah seniman Aceh Barat yang diutus oleh Bupati kala itu untuk meneliti kesenian Dalupa di Suak Trieng, Woyla. Tujuannya agar hasil dari penelitiannya dapat dikembangkan untuk kemudian dipentaskan dalam kegiatan PKA (Herman, 2016). Tidak disebutkan tepatnya sanggar mana yang diteliti. Kuat dugaan, berdasarkan kerjasama antara Z Wazir, Hanafiah, dan Husaini-lah kesenian yang sebelumnya sebetuk tarian bertransformasi menjadi pertunjukan seni teater.

Kesenian Dalupa produksi SSDR yang diteliti – digarap secara sinematik, berdurasi 38 menit. Terdiri dari dua babak dan tujuh belas adegan:

### **Babak I:**

#### **Adegan 1**



**Gambar 3.** *Saleum Pembuka*, Sebetuk Penghormatan kepada Tamu atau Penonton (SSDR, 2019)



Adegan 2



**Gambar 4.** Dua Anak Laki-laki Tok Mancang (si Cheng dan si Choe) Mengembala Kerbau (SSDR, 2019)

Adegan 3, di tempat yang berbeda



**Gambar 5.** Tok Mancang Menyusul Anaknya. Setibanya di Tempat Pengembalaan, Didapati Kerbau Telah Hilang (SSDR, 2019)

Adegan 3, di tempat yang berbeda



**Gambar 6.** Di Tengah Perasaan Tok Mancang yang Campur Aduk; Bingung dan Marah. Dua Anak Laki-lakinya Asik Bermain (SSDR, 2019)

Adegan 4



**Gambar 7.** Tok Mancang Memukuli Anaknya, Lalu Mengusir Keduanya (SSDR, 2019)

Adegan 5, di tempat yang berbeda



**Gambar 8.** Mereka Lari Ketakutan Hingga Sementara Keduanya Terpisah. Sang Adik (Choe) Menangis Ketakutan (SSDR, 2019)

Adegan 5, di tempat yang berbeda



**Gambar 9.** Sang Kakak (si Cheng) Memanjat Pohon, Menangis, Memanggil-manggil Adiknya (SSDR, 2019)

Adegan 6



**Gambar 10.** Keduanya Kembali Bertemu. Tetapi Memutuskan untuk Terus Lari ke Dalam Hutan, Karena Sangat Takut Pulang ke Rumah (SSDR, 2019)

**Babak II:**

Adegan 1



**Gambar 11.** Dua Puluh Lima Tahun Berselang, Anak Tok Mancang Berubah Rupa (SSDR, 2019)







Adegan 2



**Gambar 12.** Dua Orang Pencari Rotan (si Gumbak dan si Bugeh) Nampak Riang, Muncul di Tengah Hutan (SSDR, 2019)

Adegan 6



**Gambar 16.** Ulama Memberi Manusia Berbulu nama Sida dan Lupa. Pada Saat Itu juga, Kedua Pencari Rotan Memberi Ulama Gelar Datok Rimba. Keduanya pun Dipatrikan Ilmu Agama (SSDR, 2019)

Adegan 3



**Gambar 13.** Gumbak dan Bugeh Berpencar. Hingga Keduanya di Terkam Manusia Berbulu di Tempat yang Berbeda (SSDR, 2019)

Adegan 7



**Gambar 17.** Sidalupa, Datok Rimba, dan Pencari Rotan Pulang ke Kampung untuk Menyadarkan Warga (SSDR, 2019)

Adegan 4



**Gambar 14.** Ulama Datang, Merasakan Telah Terjadi Kemalangan (SSDR, 2019)

Adegan 8



**Gambar 18.** Setibanya Datok Rimba di Kampung. Tok Mancang Sedang Bermabuk-Mabukan, dan Warga Lainnya Menyabung Ayam (SSDR, 2019)

Adegan 5



**Gambar 15.** Ulama Berkelahi dengan Manusia Berbulu, Menyadarkannya, Lalu Mematrinya dengan Ilmu Agama (SSDR, 2019)

Adegan 9



**Gambar 19.** Datok Rimba Menyampaikan Ajaran dan Ilmu Agama (SSDR, 2019)



#### Adegan 10



Gambar 20. Masyarakat Sadar dan Menerima Ajaran Ulama (SSDR, 2019)

#### Adegan 11



Gambar 21. Mereka Kemudian Menari/Merayakan dengan Suka Cita (SSDR, 2019)

### 1. Pembahasan

Sepintas merujuk kembali pada beberapa definisi dramaturgi yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat ditarik benang merah bahwa dramaturgi bertujuan untuk menyoroti suatu proses dalam penciptaan karya (teater). Sekilas dapat direntangkan – sebagaimana penulis pahami – bagaimana dramaturgi terbentuk. Dimulai dari suatu proses yang dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan hingga menunjukkan semacam ‘ciri’ atau tanda yang menjadi pembeda dengan yang lain. Lebih jauh, ciri kemudian menjadi semacam pola, konvensi atau pakem tersendiri yang melekat pada pelakunya. Pola itulah yang disebut dengan dramaturgi. Namun, suatu pola dapat saja berubah seiring dengan eksplorasi berkesinambungan yang dilakukan penggiatnya. Maka dari itu, dramaturgi tidak hanya diartikan sebagai pola yang melekat pada senimannya, tapi bagaimana proses seorang seniman menemukan suatu pola, lalu (berubah) kembali menemukan pola baru.

Begitu pula dengan pertunjukan Dalupa yang disutradarai Hanafiah, memiliki strategi dan siasat tersendiri. Meski karyanya yang menjadi objek dalam pembahasan ini digarap secara sinematik, tetapi itu tidak lebih dari teknis penggarapan di belakang layar, tanpa merubah tema, alur, penokohan, dan sebagainya.

Berangkat dari keterangan Hanafiah, Husaini, dan Yunus, serta amatan terhadap pertunjukan yang terekam dalam video. Proses kreatif Hanafiah bersama SSSDR dapat diurutkan sebagaimana dramaturgi yang dikemukakan oleh Barba, yakni sebagai berikut:

#### 1) Dramaturgi *Dinamik* atau *Organik*

Sebagaimana telah disinggung sebelumnya, Hanafiah mengawali prosesnya dengan menelusuri kisah Dalupa dari orang tua terdahulu. Di samping itu juga didukung pengalaman waktu kecilnya yang cukup sering menyaksikan wujud tokoh Dalupa mengisi berbagai acara. Berdasarkan pengetahuan dan informasi yang diterimanya, Hanafiah mengulang bentuk penyajian yang sama. Bersama SSSDR, Hanafiah mewujudkan pula tokoh Dalupa, kecuali tokoh Datok Rimba, Tok Mancang, si Gumbak dan si Bugeh, dan tokoh lainnya. Mulanya hanya sebatas mewujudkan tokoh Dalupa yang cenderung menari-nari. Sesekali di tengah tarian, aktor yang berperan sebagai Dalupa melakukan improvisasi, merespon apapun yang sekiranya patut direspon, tanpa adanya tuntunan teks atau aba-aba, hanya berdasarkan pada tempo musik (*rapai* dan *serune*) dan intuisi pelakunya. Sekiranya, bentuk semacam itulah yang dimaksud Barba dengan dramaturgi *dinamik* atau *organik* yang bertujuan menarik perhatian penonton. Namun, cara semacam itu sesungguhnya sudah dilakukan oleh seniman terdahulu. Bahkan pada saat ini, kecenderungan penyajian bentuk kesenian Dalupa sebagaimana disebutkan di atas, juga diterapkan oleh kelompok lain. Dapat dikatakan, bentuk demikian sudah menjadi pola umum kesenian Dalupa. Tidak heran, apabila ada yang menyebut kesenian Dalupa dengan tarian Dalupa. Lalu, apa yang menjadi – sederhananya katakanlah – ciri dari kesenian Dalupa versi Hanafiah?

#### 2) Dramaturgi *Naratif*

Hanafiah mengatakan, semenjak sanggarnya berdiri, cerita dalam pertunjukan Dalupa tidak pernah berubah, selalu mengisahkan cerita (asal-usul Dalupa) yang sama. Alasannya, karena cerita yang ditulisnya bukanlah karangan yang mengada-ada. Terlepas benartidaknya kisah Dalupa versi Hanafiah, dapat ditemui beberapa ciri dalam proses yang dilaluinya, yaitu selalu menceritakan kisah yang sama (mengacu pada sinopsis), menekankan pentingnya improvisasi laku fisik dan dialog, serta tidak mengganti tokoh yang diperankan aktor (hanya memerankan satu tokoh). Ciri atau siasat tersebut didorong oleh berbagai hal, terutama sekali karena minimnya waktu yang dapat diikuti oleh setiap anggota untuk berlatih. Namun, perihal yang menjadi ciri sekaligus pembeda bentuk garapan Hanafiah dengan pertunjukan Dalupa pada







umumnya ialah cara ia menarasikannya, merangkai peristiwa demi peristiwa, dan memberikan arahan pada aktor bagaimana kadar emosi tokoh yang harus diperankan. Sekiranya, bentuk narasi Hanafiah ini dapat dipadankan dengan dramaturgi *naratif* yang dikemukakan Barba.

Kesenian Dalupa versi Hanafiah tidak lagi sebetulnya tarian, melainkan adanya upaya penataan adegan menjadi pertunjukan teater utuh, sebagaimana dapat dilihat pada gambar 3, hingga gambar 21. Bentuk garapan sebagaimana pada gambar, mengacu pada sinopsis (lihat halaman 4) yang ditulis Hanafiah, meski tidak pula seutuhnya. Sebagaimana proses yang Hanafiah lalui, dialog, *blocking*, *moving* aktor dapat saja berubah, adegan pun dapat saja tidak runtut sejauh itu tidak merubah kerangka dan makna yang terkandung dalam cerita.

### 3) Dramaturgi *Evokatif*

Dramaturgi ini dimaksudkan bagaimana suatu karya teater, setelah dipertunjukkan, menyisakan suatu hal yang menjadi pembicaraan bagi penonton. Pembicaraan sebetulnya diskusi atau perdebatan yang tiada habisnya. Pembicaraan penonton itu disebut Barba sebagai “gaung”. Gaung yang mungkin saja dapat menginspirasi lahirnya karya baru oleh kreator yang berbeda. Namun, bagi Barba sendiri, bagian ini adalah tahapan yang cukup sulit untuk dicapai. Tidak semua karya dari seorang seniman yang dapat menimbulkan gaung seperti yang disebutkan di atas.

Sejauh ini, bahkan bagi masyarakat Aceh Barat sendiri, kesenian Dalupa belumlah familiar. Hal ini menunjukkan kondisi yang setara dengan apa yang dikemukakan Barba, bahwa tahap ini tidak selalu dapat dicapai. Akan tetapi setidaknya, kesenian Dalupa tetap mendapat tempat bagi penggiatnya dan bagi pemerhatinya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bagaimana proses dan bentuk pertunjukan Dalupa produksi SSDR, yaitu: 1) kesenian Dalupa produksi SSDR bercerita tentang (asal-usul) Dalupa itu sendiri. Artinya, setiap kali pertunjukan selalu menceritakan kisah yang sama, 2) proses garapan berangkat dari kerangka cerita (sinopsis) tertulis. Namun, pengejawantahannya tidak sepenuhnya runtut sebagaimana kerangka cerita, 3) dialog dihadirkan secara spontan. Artinya, kapanpun dialog dapat saja berubah-ubah, 4) aktor hanya memerankan satu tokoh. Karenanya, aktor cenderung fasih dengan alur cerita

dan bagaimana seyogiannya menghayati tokoh, dan berikutnya 5) mengandalkan improvisasi, terutama untuk menghadirkan lawakan dan penyisipan dialog (teks) baru.

### 2. Saran

Guna penelitian selanjutnya, terutama bagi seniman ataupun akademisi yang menaruh perhatian pada kesenian tradisional – khususnya Dalupa – seyogiannya melakukan amatan secara seksama terhadap proses penciptaan karya. Karena di dalam proses, banyak sekali kiat-kiat, strategi dan siasat seorang seniman/penggiatnya yang perlu dipelajari lebih dalam dan mungkin dapat pula untuk diterapkan. Serta dengan mengamati proses penciptaannya itu pula, kita dapat memahami bentuk pertunjukannya dan makna yang tersirat di dalamnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Barba, Eugenio. (2010). *On Directing and Dramaturgy: Burning the House*. New York: Routledge.
- Harymawan. (1993). *Dramaturgi*. Bandung: Rosdakarya.
- Herman, RN. (2016). *Dalupa: Teater Tradisional Pantai Barat*. Buletin Tuhoe edisi XVII. Banda Aceh: JKMA Aceh.
- Koster, G.L. (1998). *Kacamata Hitam Pak Mahmud Wahid Atau Bagaimanakah Meneliti Puitika Sebuah Sastra Lisan?, dalam Pudentia MPSS (Ed.), Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia dan Yayasan Asosiasi Tradisi Lisan.
- Moleong, Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Ed. Revisi cetakan kedua puluh satu*. Bandung: Rosdakarya.
- Pramayoza, Dede. (2013). *Dramaturgi Sandiwara: Potret Teater Populer Dalam Masyarakat Poskolonial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Soedarsono, R.M. (2001). *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia).
- SSDR. (2019). “Dramaturgi Kesenian Tradisional Dalupa”. *Hasil Dokumentasi Pribadi: \_\_\_\_\_ 2020, Aceh Barat*.
- Stokes, Jane. (2007). *How to do Media and Kultural Studies: Panduan Untuk Melaksanakan Penelitian dalam Kajian Media dan Budaya*. Terj. Santi Indra Astuti. Yogyakarta: Bentang.
- Taruan, H.N. (2020). “Dramaturgi Kesenian Tradisional Dalupa”. *Hasil Dokumentasi Pribadi: \_\_\_\_\_ 2020, Aceh Barat*.
- Wirandi, R. (2020). “Dramaturgi Kesenian Tradisional Dalupa”. *Hasil Dokumentasi Pribadi: \_\_\_\_\_ 2020, Aceh Barat*.