

## DEKONSTRUKSI LAKON *GRAFFITO*

**Ahmad Faishal**

Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya

Email: [hajiahmadfaisal@gmail.com](mailto:hajiahmadfaisal@gmail.com)

**Moh. Hariyanto**

Sekolah Tinggi Kesenian Wilwatikta Surabaya

**Abstract.** A text of drama is importance and an integral part of any drama performances. However, it seems that it has obtained lack of appreciation and has been separated from a performance. It is needed only when it will be performed. This article tries to explore the ideas of deconstruction in Akhudia's *Grafito*. Deconstructive method proposed three steps in its reading a text, that is verbal stage, textual, and meaning stages. On the verbal stage, the reading of the text is intended to uncover the paradox and contradiction critically. On the textual stage, the reading is focused on finding the meaning of the whole text. The meaning stage will trace the linguistic meaning of the text. In *Grafito*, one can read Akhudiat shows a rebellion and an opposition toward the social construction such as religious institution. The characters are given various characteristics, such as being capable to create setting, properties, being shadows, or inside voices which suggest unconventional dimension propose a particular artistic value.

Keywords: *discourse, deconstruction, Grafito*

### PENDAHULUAN

Naskah '*Grafito*' karya Akhudiat banyak melakukan pemberontakan dan perlawanan (dekonstruksi) terhadap konstruksi-konstruksi sosial seperti institusi agama. Naskah '*Grafito*' menawarkan imaji bentuk pertunjukan yang berbeda. Bentuk pertunjukan yang tidak konvensional. Aktor-aktor yang terdapat dalam naskah tersebut bergerak-gerak menciptakan suasana tertentu, membentuk setting, menjadi properti, menjadi bayang-bayang, bahkan menjadi suara-suara batin mereka. Sehingga imajinasi bentuk pertunjukan yang disajikan dalam naskah '*Grafito*' memiliki nilai artistik tersendiri. Teks panggung (imaji panggung di saat membaca lakon) merupakan bentuk dari permainan. Permainan atas realitas yang dikonstruksikan oleh penulis naskah, menjadi realitas imajiner, realitas montase gambar-gambar, suara, narasi, plot, tema, penokohan, karakter, pandangan dunia dll.

Dalam kondisi posmodernisme, lanjut Francois Lyotard terjadi transformasi realitas menjadi citra, fragmen waktu

menjadi rangkaian masa kini yang abadi. Jika argumen Lyotard tersebut dihadapkan pada 'teks' teater, maka proses transformasi dari realitas yang direduksi oleh penulis naskah (Akhudiat), kemudian dijadikan naskah lakon, lalu dilakukan proses pemilihan aktor, latihan, memasukkan *soundtrack* atau ilustrasi musik, menata artistik, kemudian menjadi pertunjukan teater yang utuh (peristiwa diatas panggung). "Yang nyata" menjadi ilusi, yang ilusi "dibuat nyata". Kita hidup dimana-mana di dalam suatu halusinasi "estetis" realitas.

Dalam naskah *Grafito* Akhudiat menawarkan estetika chaostik, keindahan estetika dari ke-berantakan artistik. Ketidakteraturan permainan dan adegan. Keruh-bisingan pola permainan aktor, ketidakmenentuan (*ambivalensi*) karakter tokoh-tokoh, serta kerap menampilkan visual montase dalam pengadeganan. Dengan demikian, untuk menganalisis *Grafito* diperlukan suatu pendekatan (metode dan teori) agar mendapatkan hasil yang memadai. Untuk itulah pembacaan

menggunakan dekonstruksi diperlukan guna menemukan makna-makna tersembunyi dari balik teks.

Dalam konteks naskah *Graffito*, Akhudiat berupaya melakukan upaya strategi intelektual dalam menghancurkan konstruksi agama, meruntuhkan hegemoni kiai dan pastur, membongkar konstruksi panggung dan penokohan, menguak jalinan kehidupan jalanan dengan gaya subkultur (mencorat coret tembok, hidup dijalanan, dan berkarakter liar dan binal) kemudian menciptakan identitasnya sendiri, identitas remaja urakan dan sarkas. Akhudiat juga berupaya meleburkan setiap jenis struktur (struktur konvensi aktor, struktur konvensi penokohan, struktur konvensi panggung dan pola permainan menggunakan teknik montase)

Dekonstruksi merupakan aktivitas pembacaan yang mengharuskan teks dibaca dengan cara yang sama sekali baru. Pada naskah *Graffito*, teks lakon ini menawarkan serangkaian cara baca kritis terhadap realitas sosial yang terjadi di masyarakat. Melalui naskah *Graffito* banyak ditemukan pesan-pesan tersembunyi yang hendak disampaikan oleh Akhudiat, diantaranya pesan pemberontakan Akhudiat terhadap sistem orde baru. Pesan perlawanan Akhudiat terhadap hegemoni Soeharto yang disimbolkan dengan posisi 'bapak' Limbo, "*Jabatan, Putera mahkota yang tidak puas karena sang raja maunya seumur hidup dan tidak pernah mati-mati*" (Akhudiat, 2014: 25). Soeharto dengan rezim orde barunya berkuasa di Indonesia selama 32 tahun, segala aspek struktur pemerintahan, legislatif, eksekutif dan yudikatif berada dalam kendali dan kontrolnya. Akhudiat, melalui sosok *Graffito* ingin melakukan pemberontakan terhadap tirani Soeharto. Mendistruksi aspek-aspek 'kemapanan' orde baru, dengan simbolisasi dan metafora tokoh, karakter, pola permainan, setting dan ide. Menyatukan keberagaman, cinta dan sisi kemanusiaan Limbo dan Ayesha bersatu tanpa perlu legalitas dari institusi

agama. Cita-cita dan kehendak yang positif seakan-akan harus direalisasikan.

Ide dasar dari naskah *Graffito* ini adalah aksi-reaksi terhadap pernikahan beda agama yang dilandasi oleh cinta. Tema atau teks yang mencuat dalam naskah *Graffito* ini adalah fenomena yang dialami oleh sebagian masyarakat Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, lebih khusus yang terpinggirkan (marjinal) atau dianggap tidak penting dan remeh (perkawinan lintas agama) yang merupakan ciri dari aspek posmodernisme.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *content analysis* dengan pendekatan dekonstruksi. Dekonstruksi memaparkan tiga langkah metodologis, yakni pertama tahap verbal, yaitu tahap pembacaan kritis dengan pencarian paradok dan kontradiktif. Kedua, tahap tekstual yaitu mencari makna yang lebih dalam pada keseluruhan teks. Ketiga, pencarian makna pada tahap linguistik. Metode *content analysis* digunakan untuk mengkaji naskah drama '*Graffito*' karya Akhudiat. Melalui metode ini peneliti menentukan dan mengembangkan fokus tertentu dalam mengkaji naskah secara terus menerus dengan berbagai hal di dalam sistem sastra. Sementara metode wawancara juga digunakan untuk menambah wacana dan menemukan makna-makna yang tersembunyi dari teks naskah drama '*Graffito*' dari sudut pandang pengarang.

## PEMBAHASAN

Naskah *Graffito* menyajikan wujud metafora dari pemberontakan yang dilakukan oleh seorang pemuda brandal bernama Limbo terhadap institusi agama. Limbo dengan segala kekuatan dirinya berupaya mewujudkan hasrat pernikahannya dengan Ayesha dengan cara menikah pada Pawang melalui simbol dewa-dewi asmara Ratih dan Kamanjaya. Simbol perlawanan terhadap lembaga

agama yang melarang pernikahan beda agama. Menciptakan pola sistem sendiri dalam melaksanakan prosesi pernikahan. Menikah melalui pawang di lapangan tanpa menggunakan identitas agama. Akhudiat melakukan perlawanan terhadap konstruksi dan sistem agama yang sudah mapan. Akhudiat memberikan kemungkinan-kemungkinan dalam kehidupan manusia yang dipenuhi oleh sistem-sistem dan atauran-aturan.

Dalam konsep dekonstruksinya, Derrida memperlihatkan oposisi biner yang dapat ditemukan dalam teks. Oposisi biner dalam naskah *Graffito* ini dapat dilihat pada konsep maskulinitas pada sosok Limbo, serta femininitas yang ditawarkan oleh sosok Ayesha. Secara imajinasi visual Limbo mencitrakan laki-laki maskulin, sementara Ayesha mencitrakan perempuan feminim. Posisi maskulinitas dan femininitas keduanya disejajarkan dalam komposisi yang seimbang, yakni tidak ada dominasi.

### Konsep Panggung Chaos

Jika kita membaca dan menganalisis naskah konvensional, maka kecenderungannya akan menemukan tokoh dengan peran yang biasa-biasa saja. Lebih khusus, jika mengaitkan dengan konteks historis naskah ini ditulis, yaitu tahun 1972, yang ditandai dengan perkembangan dan kebebasan pemikiran belum semaju saat ini, serta konteks hegemoni dan resistensi politik masih didominasi oleh orde baru. Naskah-naskah konvensional cenderung menempatkan manusia sebagaimana adanya (laki-laki dengan peran tertentu atau perempuan dengan peran tertentu). Namun dalam naskah *Graffito* pembaca akan dihadapkan pada tokoh-tokoh yang tidak berwujud. Tokoh-tokoh yang hanya hadir suaranya saja. bahkan dengan jelas disebutkan sebagai tokoh hayal. Tokoh-tokoh yang muncul seakan-akan seperti monster atau dedemit dari alam gaib. Tokoh yang dihadirkan oleh Akhudiat bersifat ambigu, simbolik dan tak dikenali

bentuk dan karakternya. Bisa jadi, penempatan tokoh-tokoh yang demikian tersebut, sebagai simbol suara-suara rakyat atau imajinasi masyarakat. Tokoh yang banyak, tak berbentuk, hanya riuh dan bergerak tidak beraturan, dan kurang bermakna. Seperti riuh redam gemerisik ombak dan buih dilautan.

Dari daftar nama-nama tokoh tersebut, pembaca naskah *Graffito* akan mengalami kesulitan untuk mengategorikan dan menentukan karakteristiknya. Akhudiat menyajikan tokoh-tokoh imajinatif secara riuh bahkan berusaha menghadirkannya ke atas panggung dengan situasi yang kacau. Kehadiran sosok-sosok yang begitu banyak dalam peristiwa panggung, menciptakan nuansa estetikanya sendiri. Menimbulkan efek keindahan yang khas. Menciptakan nuansa estetika yang unik. Karena keriuhan, keberserakan, dan kebisingan panggung maka pencapaian artistik mejadi lebih mempesona. Indah dalam ketakberaturan.

Pada konteks ini, Akhudiat melakukan pembongkaran (dekonstruksi) pada konsep panggung konvensional, penokohan konvensional, pengadeganan konvensional, serta karakter-karakter konvensional yang biasa digunakan dalam naskah-naskah normatif. Bisa dibayangkan betapa riuh dan bergemuruhnya situasi panggung jika divisualisasikan kehadiran sosok atau tokoh yang berjumlah puluhan. Sosok tersebut kemudian bergerak, hendak menerkam selaksa monster yang menakutkan, atau mendekati Limbo dengan mewujudkan sebagai Gurita atau cumi-cumi raksasa yang hendak menerkamnya.

Dari peristiwa panggung seperti inilah Akhudiat menemukan tawaran artistik baru. Menciptakan bentuk-bentuk tertentu, yang menyeramkan, bergemuruh namun seksi dan binal "*Limbo bergulat antara takut dan gejolak birahi*". Meski menakutkan namun Limbo tetap birahi. Disinalah letak situasi dan kondisi

ketegangan psikologis. Keindahan permainan karakter tokoh. Birahi di tengah-tengah ketakutan. Tidak bisa dibayangkan sosok Limbo pada saat adegan ini. Puncak ketegangan kondisi psikologis aktor. Titik kulminasi ketangguhan dan kepiawaian aktor dipertaruhkan.

Suasana chaostik, riuh-gemuruh, tokoh-tokoh 'bentuk' asing, merupakan pilihan Akhudiat untuk mendistorsi kondisi panggung. Panggung tidak dibiarkan sunyi, sepi dan merana. Namun panggung dibuat bergemuruh dengan menghadirkan tokoh-tokoh yang ramai dengan bentuk yang aneh. Sebuah penciptaan artistik melalui permainan aktor. Dalam hal ini, Akhudiat ingin menyajikan metafora-metafora melalui gambar 'bentuk' tertentu. Metafora menentukan dan menciptakan suatu imajinasi baru dalam satu teks, sehingga teks terus bertumpuk-tumpuk untuk menemukan pemaknaan baru dalam derajat yang lebih luas.

Metafora dapat membantu menciptakan, dan mempertahankan pandangan dunia. Metafora dapat melahirkan wawasan yang baru dan pencerahan yang segar. Metafora dapat mendorong munculnya paralelisme atau analogi yang tidak terduga atau tersembunyi. Selain itu, metafora dapat merangkul dan memberikan cara pandang lain. Melalui metafora, kita dapat meningkatkan kesadaran tentang dunia-dunia alternatif yang mungkin (Sarup, 2004: 106).

Naskah *Graffito* selalu menampilkan metafora-metafora berwujud gambar di setiap pengadeganan. Serangkaian visual yang mencerminkan makna-makna tertentu dihadirkan oleh Akhudiat untuk menemukan pemaknaan dan penafsiran baru. Menciptakan nilai estetik melalui pola artistik yang dimainkan oleh aktor-aktor. Tokoh Koor Laki-laki dan Koor Perempuan memiliki peran dan fungsi ganda dalam naskah *Graffito*. Mereka

tidak hanya berposisi sebagai sosok (aktor) belaka, namun kehadiran tokoh-tokoh tersebut juga berfungsi sebagai artistik. Sebagai bentuk-bentuk. Pola permainan yang disajikan melalui sosok Koor membangun dan menciptakan pencitraan artistik yang indah. Gerakan dan keriuhan diatas panggung semakin membuat tafsir dan permainan menjadi lebih hidup dan bernilai. Bayangkan jika sosok-sosok tersebut menjelma menjadi labyrinth, menjadi gang-gang sempit, yang hidup dan bergerak. Menghimpit dan menggerumuti Limbo dan Ayesha yang sedang kasmaran. Sebuah pencitraan visual yang indah dan sarat makna. Suatu tawaran artistik yang menggelora penuh sensasi.

### **Konsep Montase**

Konsep montase merupakan ciri posmodernisme. Montase menampilkan serangkaian penumpukan tanda-tanda, yang datang secara bersamaan dan cepat dalam suatu teks. Menurut Derrida, penanda dan petanda terus menerus terpisah dan mengalami pelekatan ulang dalam kombinasi yang baru. Tidak ada perbedaan yang pasti antara penanda dan petanda. Petanda adalah penanda yang lain sehingga yang terbangun adalah rantai penanda yang tidak terbatas. Hubungan antara penanda dan petanda tidak hanya terbatas, melainkan melingkar.

Dalam naskah *Graffito*, Akhudiat menyajikan adegan dengan cara penumpukan tanda-tanda yang hampir terjadi disetiap adegan. Penumpukan peristiwa-peristiwa dan kode-kode dalam satu rangkaian peristiwa merupakan ciri khas permainan lakon *Graffito*. Teks-teks bahasa, dialog, adegan, poster-poster, atau corat-corek di tembok sebagai latar menandakan bahwa karya Akhudiat memiliki spirit posmodernisme. Akhudiat berpikir jauh kedepan menerobos waktu dan kontekstual dalam segala jaman. Naskah *Graffito* akan selalu menjadi baru dalam konteks dan tafsir yang juga baru.

Naskah Graffito akan memiliki makna sesuai dengan tafsir dan semangat zaman.

Dari peristiwa kekacauan yang diciptakan di atas panggung, tentu saja penumpukan makna dan kode datang secara serentak dan bersamaan. Tulisan-tulisan di poster bisa ditulis dengan kalimat apa saja dan dengan makna sesuka hati. Tentu saja makna atas peristiwa riuh dipanggung semakin menyedihkan tafsir. Imajinasi akan berlarian kemana-mana dengan konteks tafsir yang sesak. Misal contoh tulisan diposter “Bonek Cinta Persija”, “Jokowi-Prabowo mantu”, “Sahrini Capres 2019”, “Donald Trump Dimakan Hiu”, “Messi Melatih Timnas U 16” dsb.

Adegan yang divisualisasikan oleh tokoh-tokoh KOOR yang carut marut dengan membawa poster, rumbai-rumbai dan gambar-gambar tentu saja menciptakan efek aura dramatik yang sarat tafsir. Ada semacam proses penumpukan tanda-tanda, dan upaya membelokkan-belokkan imajinasi-tafsir penonton. Akhudiat bagaimana pun juga menerapkan konsep dekonstruksi dalam naskah Graffito. Konsep dekonstruksi berusaha memperlihatkan ketidak utuhan atau kegagalan tiap upaya dari teks itu untuk menutup dirinya (teks ‘dibongkar’ sekecil-kecilnya). Dekonstruksi juga mau menumbangkan hierarki konseptual yang menstrukturkan sebuah teks (konstruksi panggung) dan menghidupkan kekuatan-kekuatan yang tersembunyi yang telah membangun sebuah teks, sehingga sebuah teks tidak lagi merupakan tatanan makna yang utuh. Namun bermakna secara sporadis dan bertebaran.

### **Kekacauan Atas Waktu**

Naskah *Graffito* menawarkan kekacauan atas ruang dan waktu. Naskah ini memberi kegamangan atau inkonsistensi atas ruang dan waktu pada pembaca. Konsep tentang ruang dan waktu yang sebelumnya koheren dan rungal mulai

ditumbangkan, didistorsi dan diragukan. Sebagaimana budaya populer posmodernisme yang tidak mencerminkan rasa koheren terhadap ruang atau waktu.

Waktu dalam konsep Akhudiat menjadi berantakan. Masa lalu dan masa depan. Kemarin dan yang akan datang seakan-akan datang secara bersamaan. Sulit diberi batas. Masa lalu dan masa depan dalam benak Ayesha datang serempak, tanpa jarak. Demikian juga dengan Limbo, ia kesulitan atau sengaja mengaburkan konsep waktu. Sejuta tahun barangkali satu detik. Waktu yang teramat lama hanya terlampaui sedetik. Limbo semacam mengalami dejavu atas waktu. Waktu menjadi tidak begitu bermakna dalam benak Limbo dan Ayesha.

Kekacauan atas ruang dan waktu yang dikonsepsikan oleh Limbo dan Ayesha, seakan-akan menciptakan ruang imajinasi sekaligus fantasi liar atas ketidak bermaknaan waktu, sederet kenangan, sejarah, dan peristiwa masa lampau menjadi basi dan tidak memiliki bernilai. Mengembara pada ruang dan waktu yang tidak menentu. Pembaca seakan-akan berupaya untuk dijebak pada situasi dejavu. Suasana kehilangan waktu.

### **Ambivalensi Karakter Limbo**

Sosok Limbo dalam naskah *Graffito* memiliki kelainan jiwa, serta memiliki kepribadian ganda (*ambivalensi*) “*Limbo bersepatu amat baunya tetapi rambut amat wanginya*”. Dalam konteks kalimat ini, dapat ditelusuri bahwa dalam diri Limbo telah terjadi kontradiksi-kontradiksi. Secara bersamaan. Sepatunya teramat bau, sementara rambutnya wangi. Selain itu, Limbo juga mengalami disorientasi seksual dengan “*bermimpi menjadi banci*”. Dalam hal ini terdapat tanda bahwa karakteristik sosok Limbo sulit ditebak dan tidak konvensional. Ia memiliki banyak karakter kejiwaan.

Konsep teori Queer mencoba mendekonstruksi dan menolak kategorisasi

identitas yang bersifat normativitas (sebab identitas dipandang bersifat cair, *fluid*), baik yang heteroseksualitas maupun homoseksualitas, femininitas atau maskulinitas, dalam hal ini tampak jelas pada karakteristik sosok Limbo. Identifikasi seksual difahami sebagai semacam afiliasi dan ekspresi ikatan emosional dengan suatu objek yang difantasikan berada pada kondisi ideal, atau kondisi ideal secara normatif. Dia berlandaskan pada fantasi, proyeksi dan idealisasi (Judith Butler dalam Barker. 2009: 261).

Argumentasi Butler jika dikaitkan dalam konteks *Graffito* juga dialami oleh tokoh Limbo. Ia kerap kali mengalami semacam afiliasi dan ekspresi ikatan emosional dengan suatu objek yang difantasikan berada pada kondisi ideal, atau kondisi ideal secara normatif. Dengan demikian, sosok Limbo dalam naskah *Graffito* memiliki karakteristik yang kompleks. Seorang aktor yang akan memainkan tokoh Limbo tentu saja perlu memperhatikan kompleksitas karakter yang dimiliki oleh Limbo, supaya penjiwaan, peran dan dialog yang akan dimainkan bisa lebih maksimal.

### **Limbo: Identitas Jalanan**

Secara maknawi *Graffito* memiliki arti 'Goresan Kecil' dari kata Graffiti. Graffiti merupakan istilah yang lazim digunakan dalam seni rupa sebagai ekspresi seni di ruang publik. Gerakan seni rupa ini biasanya dilakukan oleh anak muda (remaja) sebagai bentuk perlawanan dan pemberontakan terhadap sistem yang sudah mapan. Tulisan-tulisan dan gambar-gambar yang diekspresikan melalui gerakan yang bersifat vandalisme di tembok-tembok dan dinding yang menjadi fasilitas umum, dengan bahasa dan gambar yang serampangan (mural). Gerakan vandalisme ini sebagai ekspresi dan semangat kebebasan yang dilakukan oleh remaja untuk menunjukkan identitas diri dan kelompoknya.

Remaja memiliki ciri-ciri khusus yakni berada di antara masa anak-anak yang masih tergantung pada orang lain dengan orang dewasa yang punya tanggung jawab secara mandiri, memiliki tanggung jawab terhadap keluarga, berpendidikan dan bekerja. Sementara itu, fase remaja adalah fase gamang (transisi) antara anak-anak yang beranjak dewasa. Dalam hal ini, remaja cenderung melakukan pemberontakan terhadap institusi keluarga. Sering meninggalkan rumah, mencoba hal-hal baru yang biasa dilakukan oleh orang dewasa dan bahkan bergabung dengan dunia orang dewasa.

Akhudiat menangkap gejala pemberontakan anak remaja dan direpresentasikan pada tokoh Limbo. Limbo seorang anak remaja yang berasal dari kalangan sosial menengah atas, yang cenderung bosan dalam kehidupan sosialnya, memberontak terhadap hirarki keluarga, memberontak hegemoni orang tua, dan bahkan memberontak melakukan perlawanan kelas dari keluarga kaya dan mapan dengan cara bergelandang dijalan. Identitas sebagai anak jalanan melekat erat pada diri Limbo. Identitas secara harfiah berarti pengenalan diri. Sementara jalanan berarti sesuatu yang hidup di jalan-jalan. Dalam konteks naskah *Graffito*, jalanan menjadi faktor utama dalam penciptaan suana panggung. Tokoh-tokoh dan peristiwa panggung didominasi dengan adegan-adegan yang dilakukan di jalanan. Identitas bukanlah sesuatu yang eksis; ia merupakan hasil konstruksi diskursif. Dengan kata lain, identitas itu dibentuk, diciptakan ketimbang ditemukan, oleh representasi, terutama oleh bahasa.

Dalam konteks naskah *Graffito*, identitas Limbo jelas merupakan anak jalanan. Berikut penegasan Akhudiat tentang sosok Limbo sebagai anak jalanan:

LIMBO dan AYESHA

Dan Limbo, figur jalanan, melamar Ayesha di trotoar

...

(Akhudiat, 2014: 33)

Dalam perihal yang paling penting, yakni melamar seorang perempuan yang hendak dijadikan istri. Limbo melakukannya di jalan. Di trotoar sebagai wilayah 'kekuasaan' sekaligus identitas jalanan yang melekat padanya. Limbo beserta tokoh-tokoh yang lain, meski pun hidup dan menyandang identitas jalanan, liar dan sarkas. Namun dalam urusan spiritualitas mereka memiliki cara yang unik dan khas ketika berusaha berkomunikasi dengan tuhan, mengeluh pada tuhan.

Meskipun hidup dan bergelandang dijalan, namun Limbo masih memiliki pemikiran yang idealis. Ia punya visi yang jelas dalam kehidupannya. Ia menginginkan perubahan besar dalam sistem birokrasi<sup>1</sup> dan kekuasaan. Dari biografi Limbo yang dibacakan oleh tokoh Ajudan dapat dipetik pemaknaan bahwa Limbo sesosok remaja dari kalangan bangsawan, tidak puas dengan sistem yang dijalankan 'dalam keluarga' sehingga Limbo harus lari dan mengekspresikan kegaduhan jiwanya dijalan. Karena kekuasaan dalam segala aspek sepenuhnya ditentukan oleh 'raja' sehingga ekspresi kebebasan merasa tertekan (represif), berdebat mati-matian dengan sang raja soal demokrasi. Bahkan Limbo bercita-cita ingin menjadi presiden.

Tokoh Limbo dalam naskah *Graffito* merupakan representasi dari remaja modern yang melakukan pemberontakan-pemberontakan terhadap sistem yang sudah mapan. Limbo dan Ayesha menjadi tokoh

<sup>1</sup>. Dalam hal ini, Limbo memberontak pada sistem rezim orde baru. Menolak kekuasaan Soeharto sebagai penguasa kekal dan otoriter. Dalam naskah *Graffito* Akhudiat mengkritisi dan menyebut Repelita, Repelita merupakan konsep pembangunan masa orde baru....."walikota sibuk menyusun repelita. Tidak ada waktu buat kalian." Akhudiat, 20014: 59.

utama pada naskah ini yang memiliki karakteristik pemberontak dan spirit kebebasan. Karakteristik tokoh Limbo dalam *Graffito* karya Akhudiat ini memang bias. Bisa saja dia adalah representasi dari remaja pemberontak. Atau tokoh Limbo merupakan sosok imajiner yang diciptakan oleh pengarang untuk mewakili pikirannya, menyampaikan ide-idenya, sebagai media transformasi pesan tersembunyi yang hendak dikomunikasikan oleh Akhudiat<sup>2</sup>. Akhudiat kembali menegaskan tentang sosok dan karakteristik Limbo yang misterius.

Melalui tokoh Limbo Akhudiat ingin menyampaikan harapannya, berharap suatu saat nanti akan terjadi perubahan besar pada sistem yang sedang dijalani, perubahan tersebut hanya akan bisa dilakukan oleh sosok 'utusan dari negeri jauh, negeri ruh', semacam berharap ada dewa penyelamat, seperti Satria Piningit<sup>3</sup>. Karena dalam konteks sosial yang sedang dijalani oleh Limbo, telah terjadi penguasaan yang sistemik terhadap segala aspek kultural, karena '*Sang raja maunya seumur hidup dan tak mati-mati*'.

### **Limbo: Representasi Subkultur**

Subkultur dalam kajian ilmu budaya (Cultural Studies) menempati posisi penting. Subkultur menfokuskan kajian pada objek yang unik, nyeleneh, khas dan orisinal. Subkultur cenderung diidentikkan dengan semangat perlawanan yang

<sup>2</sup> Naskah *Graffito* ditulis oleh Akhudiat pada 30 Agustus 1972. Pada tahun naskah ini diciptakan, tentu saja rezim orde baru dengan sistem otoriternya masih sangat berkuasa. Bisa jadi konteks pemberontakan yang dilakukan melalui Limbo merupakan representasi pesan dan gagasan terselubung Akhudiat untuk memberontak pada rezim Soeharto.

<sup>3</sup> Dalam konteks penciptaan naskah tahun 1972, Akhudiat menghendaki perubahan pada sistem orde baru, berharap akan ada sosok utusan tuhan yang akan melakukan perubahan.

dilakukan oleh anak muda. Konsep subkultur adalah suatu terminologi klasifikatoris yang mencoba memetakan dunia sosial dalam suatu tindak representasi (*an act of representation*). Hebdige, mencontohkan tindakan representasi anak muda dengan gaya Punk. Menurutnya, Punk bukan hanya merupakan respon terhadap krisis kemunduran Inggris yang termanifestasi dalam pengangguran, kemiskinan dan perubahannya standar moral, melainkan mendramatisir itu semua. Gaya Punk adalah ekspresi kemarahan dan frustrasi. Punk adalah satu gaya pemberontakan yang menciptakan perpaduan pembangkangan dengan karakter abnormal (Barker, 2009: 347).

Akhudiat, melalui tokoh Limbo menyajikan spirit pemberontakan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam naskah *Graffito*. Ekspresi kemarahan dan frustrasi yang menjadi karakteristik remaja direpresentasikan melalui tokoh Limbo. Cultural Studies menandai bahwa anak muda merupakan bagian entitas tersendiri, anak muda dikategorikan sebagai klasifikasi kultural. Barker menjelaskan bahwa sebagai konstruk kultural, makna anak muda bergeser menurut ruang dan waktu berdasarkan pada siapa disebut oleh siapa. Dalam konteks ini, sosok Limbo sebagai representasi konstruksi sosio kultural yang melakukan pemberontakan terhadap sistem orde baru, karena telah terjadi tindakan penekanan (*Represif*) sehingga Limbo dapat dibaca sebagai pemberontak. Sementara pada sisi yang lain, Limbo dapat dibaca dan dimaknai sebagai perwakilan masyarakat yang menghendaki perubahan secara sistemik.

Anak muda adalah satu konstruk diskursif. Dia dibentuk oleh cara-cara berbicara kita yang terorganisir dan terstruktur tentang anak muda sebagai kategori orang. Yang lebih penting adalah diskursus tentang gaya, citra, perbedaan dan identitas (Barker, 2009: 339-340).

Dengan demikian, untuk mengkatagorikan remaja (tokoh Limbo) sebagai bagian dari analisis budaya bisa dianalisis melalui gaya, citra, perbedaan dan identitas. Bagi kultural studies, kebudayaan dalam subkultur mengacu kepada 'seluruh cara hidup' atau 'peta makna' yang menjadikan dunia ini dapat dipahami oleh anggotanya. Kata 'sub' mengandung konotasi suatu kondisi yang khas dan berbeda dibandingkan dengan masyarakat dominan atau *mainstream*. Jadi istilah subkultur autentik tergantung pada lawannya, yaitu istilah budaya dominan atau budaya mainstream yang diproduksi massal dan tidak autentik (Barker, 2009: 341).

Dalam lakon *Graffito* Akhudiat memposisikan Limbo sebagai tokoh remaja fenomenal dengan identitas yang khas. Yakni sebagai remaja liar, pemberontak namun sekaligus memiliki cita-cita mulia. Limbo bisa dikategorikan sebagai remaja yang melakukan tindakan-tindakan spesial, diluar kebiasaan orang lain, identik atau berbeda dengan masyarakat dominan (*Mainstream*). Limbo merupakan tokoh remaja dengan karakteristik brutal dan berpikiran bebas. Dalam perjalanan hidupnya Limbo memiliki pengalaman-pengalaman kejahatan dan keliraran yang prestisius. Secara psikologis, Limbo adalah remaja yang tidak memiliki etika, sopan santun atau akhlaq. Ia menginjak kepala guru, menendang pantat, dsb.

Ekspresi kemarahan, frustrasi dengan karakteristik abnormal semakin menegaskan bahwa tokoh Limbo merupakan tipikal tokoh pemberontak yang banal. Seorang lelaki remaja yang seandainya sendiri melampiaskan emosinya. Bertindak sarkasme pada apa yang tidak dikehendaki, tidak disukai. Hal ini bisa dilihat pada tindakan Limbo ketika bereaksi pada tokoh lain, ketika Limbo dipertunjukkan atau 'digoda' oleh tokoh-tokoh lain dalam naskah *Graffito*.

Tindakan Limbo dengan melempar batu pada tokoh-tokoh lain ketika berusaha



mempermainkan atau menggodanya, merupakan penanda bahwa tokoh Limbo memiliki karakter pemaarah. Mudah emosional dan langsung bertindak dengan sarkas. Ciri khas remaja pemberontak, liar dan brandal. Limbo tidak peduli lemparan batunya mengenai apa dan siapa, asalkan ia bisa mengekspresikan kekesalannya. Limbo tak perlu berpikir panjang menanggung resiko memecahkan kaca milik orang lain. Limbo melempar batu dua kali dan mengenai kaca, berarti Limbo cukup berani mengambil banyak resiko.

Tokoh limbo juga memiliki karakteristik semena-mena. Ia bertindak sesuka hatinya tanpa mempedulikan keadaan sekitar. Atau dalam bahasa populernya anti *mainstream*. Abnormal dan pemberontak. Pemberontakan dalam hal ini dapat dilihat dari kebiasaan limbo mencorat-coret dinding (mural) sebagai tindakan banal dan vandalis. Jika masyarakat konvensional menganggap tembok yang bagus dan indah adalah tembok bercat putih, mulus, rapi dan anggun. Maka bagi Limbo keindahan adalah kebalikannya. Tembok mulus tidak indah. Indah adalah tembok yang dipenuhi oleh corat-coret, gambar-gambar, slogan-slogan atau kata-kata sekenanya. Limbo menolak persepsi konstruksi tembok yang indah, mulus dan putih bersih.

Masyarakat konvensional cenderung memaknai tindakan graffiti sebagai suatu perbuatan vandalis, mengganggu, liar, ngawur, merusak tembok dan dinding yang menjadi fasilitas umum atau pribadi. Namun dibalik kegiatan corat-coret tembok tersebut tersembunyi suatu makna budaya. Terdapat suatu pesan tersembunyi dari sebagian masyarakat disekitar kita. Masyarakat cenderung tidak peduli dengan gambar-gambar dan makna dibalik coretan tersebut. Bahkan mengabaikan begitu saja apa motivasi dan tujuan diciptakan graffiti tersebut. Tentu saja ada makna, pesan,

ekspresi, ungkapan dan kreativitas yang terkandung dalam graffiti.

### ***Creol Continuum Bahasa Graffito***

Satu hal yang perlu juga perlu mendapat porsi analisis adalah kedudukan bahasa. Kita sering melalaikan posisi dan peran bahasa dalam proses pembangunan kebudayaan. Padahal, bahasa merupakan salah satu unsur penting kebudayaan. Bahasa sebagai media dalam proses komunikasi dan transformasi kebudayaan. Konsep '*Creole Continuum*' merupakan istilah yang digunakan dalam kajian budaya untuk pemakaian bahasa yang saling tumpang tindih dan perpindahan kode. Kreolisasi menitik beratkan pada bahasa sebagai praktik kultural dan penemuan cara ekspresi baru yang sifatnya khas (Barker, 2009).

Naskah *Graffito* yang identik dengan urban dan jalanan, memiliki bahasa khas, bahasa kreol. Kreolisasi bahasa dalam naskah graffito bisa dilihat dialog-dialog yang diucapkan oleh tokoh-tokoh. Sapaan Limbo menggunakan bahasa Inggris kepada Ayesha, serta di balas dengan pisuhan oleh Ayesha, menandakan bahwa bahasa yang digunakan oleh mereka merupakan bahasa kreol, bahasa yang saling tumpang tindih.

Tokoh lain dalam naskah Graffito juga kerap menggunakan bahasa campuran, yakni bahasa, Indonesia, Jawa dan Inggris. Dengan demikian, penggunaan bahasa kreol dalam naskah Graffito menandakan bahwa identitas budaya yang dimiliki oleh tokoh-tokoh dalam naskah Graffito bersifat cair (*fluidity*). Dalam hal ini, naskah *Graffito* mencerminkan lakon yang menghargai keaneka ragaman budaya.

### **Perlawanan Pada Agama**

Secara gamblang ide pokok dalam naskah Graffito adalah pernikahan beda agama. Secara legalitas formal pernikahan beda agama belum mendapat pengakuan

dari negara. Tokoh utama Limbo dan Ayesha menjalin kisah cinta yang terhalang oleh lembaga agama. Limbo beragama kristen katolik sementara Ayesha beragama islam. Kedua kemudian melegalitaskan cintanya dengan caranya sendiri.

Konflik utama dalam naskah *Graffito* adalah pernikahan lintas agama yang tidak mendapatkan posisi dalam masyarakat. Akhudiati dalam hal ini melakukan dekonstruksi terhadap konsep-konsep pernikahan dalam lembaga agama. Naskah *Graffito* ini bersifat kritik atas identitas seseorang (agama, etnik dan kelas sosial) Limbo berasal dari golongan kaya, sementara Ayesha berasal dari keluarga petani yang kurang mampu.

Kedua tokoh utama dalam naskah ini melakukan pemberontakan terhadap identitas kulturalnya, untuk mencari keadilan dan mendapatkan nilai-nilai kemanusiaan. Mereka berupaya sekuat tenaga berusaha meresmikan pernikahan mereka ke kyai dan pastur. Namun upaya mereka sia-sia belaka. Karena sistem dalam agama dan negara melarang seseorang melakukan pernikahan beda agama. Limbo yang dibesarkan dalam tradisi katolik kemudian melakukan pemberontakan identitas dalam keluarganya sendiri. Demikian juga dengan Ayesha yang berasal dari keluarga muslim.

Dari kasus ini, kita bisa melihat bahwa konsep multikulturalisme belum terjadi di Indonesia. Akhudiati ingin mengkritisi konsep pernikahan beda agama. Multikulturalisme ialah cara bagaimana memandang dan menyikapi perbedaan. Multikulturalisme menekankan ke-berbeda-an, keanekaragaman kebudayaan dalam posisi yang sama dan sederajat. Jalanan kisah kasih asmara Limbo dan Ayesha yang dibesarkan dalam tradisi katolik dan islam mengalami dilematik identitas. Sepanjang menjalin kisah asmaranya, kedua tokoh utama ini (Limbo dan Ayesha) terus mengalami konflik internal dalam dirinya, akibat

perbedaan prinsip aqidah islam (keimanan) Ayesha untuk bersatu dengan Limbo yang tidak se-iman, yakni pemeluk agama Kristen katolik.

Dalam naskah *Graffito* Akhudiati memilih jalan ekstrim. Ia menskenario tokoh Limbo dan Ayesha menikah dengan cara yang unik dan aneh. Limbo dan Ayesha menikah dengan caranya sendiri melalui media tokoh Pawang. Tokoh pawang sebagai simbol penyelamat (simbol ide multikulturalisme) yang hendak disajikan oleh Akhudiati.

Pada akhirnya, Akhudiati mengakhiri naskah drama *Graffito* dengan *happy ending* Ayesha dan Limbo menikah dengan caranya sendiri. Menikah dengan disaksikan oleh Dewi Ratih dan Dewa Kamanjaya sebagai bentuk legitimasi dari dunia Swargaloka. Sebagai lambang cinta Putri Kirana dari Jenggala dengan Prabu kameshwara titisan dewa kuma yang terbakar api Batara Siwa. Melalui tokoh Limbo dan Ayesha yang resmi menikah sesuai dengan tradisi nusantara. Tidak terikat dengan lembaga agama. Akhudiati mendekonstruksi lembaga agama. Akhudiati mengkritik aturan pemerintah tentang undang-undang perkawinan beda agama. Akhudiati memanusiaikan manusia. Akhudiati menaruh cinta sebagai posisi yang teramat sakral.

## Penutup

Kajian mengenai naskah lakon *Graffito* karya Akhudiati ini telah menghasilkan beberapa temuan melalui kajian dan analisis menggunakan pendekatan dekonstruksi dan teori analisis drama. Dalam kajian ini, wacana dekonstruksi ditemukan dalam bentuk yang bersifat *visible* (tampak) dan *invisible* (tidak tampak). Wacana dekonstruksi dalam bentuk *visible* meliputi tokoh dan penokohan, dialog, bentuk, setting, dan kostum. Sedangkan yang *invisible* meliputi dekonstruksi ide (terdiri dari posisi kontradiksi antara perspektif modern dan

tradisional, kritik terhadap pernikahan beda agama, kritik terhadap sistem orde baru, karakteristik jalanan menjadi pilihan utama).

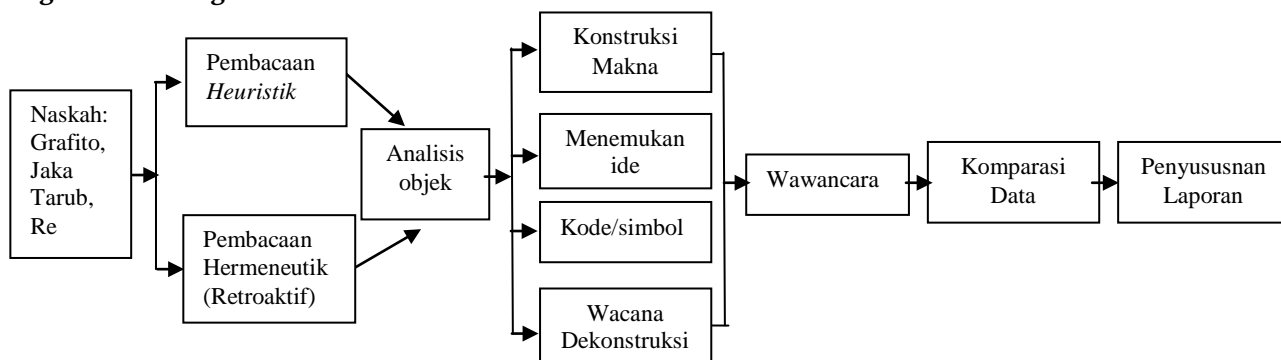
Temuan-temuan dalam kajian ini telah dijelaskan secara terperinci pada pembahasan sebelumnya. Namun, hasil dari kajian ini bukanlah merupakan hasil final namun masih merupakan simpul-simpul analisis dari makna sebenarnya yang terkandung dalam naskah *Graffito*.

Adapun hasil temuan dalam kajian ini diantaranya ialah Akhudiat dalam naskah lakon *Graffito* melakukan pemberontakan terhadap sistem-sistem yang sudah mapan. Dalam hal ini bisa jadi

pemberontakan yang dilakukan oleh Akhudiat merupakan pemberontakan terhadap rezim orde baru dan soeharto. Demikian pula dengan upaya pemberontakan yang dilakukan oleh akhudiat terhadap institusi agama yang mengatur begitu ketat pernikahan beda agama. Akhudiat lebih mementingkan melegalkan cinta meskipun menyimpang.

Tokoh-tokoh yang disajikan dalam naskah *Graffito* cenderung liar dan berubah-ubah bentuk. Karakteristik tokoh sulit untuk difahami. Sementara permainan adegan dipanggung bersifat berantakan namun memiliki nilai estetikanya sendiri.

**Bagan Metodologi**



**DAFTAR PUSTAKA**

Akhudiat, 2014. *Antologi 5 Lakon Akhudiat*. Lamongan: Pagan Pres.  
 Barker, Chris. 2009. *Cultural Studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.  
 Culler, Jonathan. 1983. *On Deconstruction: Theory and Critism After Structuralism*. London: Rouotledge and Kegan Paul.  
 Sarup, Madam. 2003. *Posstrukturalisme dan Posmodernisme, Sebuah Pengantar kritis*. Yogyakarta: Jendela.

