

IDIOM ESTETIK TEATER POSTMODERN INDONESIA

Syafril

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Andalasa, Padang, Indonesia

✉ syafril@hum.unand.ac.id

Submitted : October 29, 2024	Accepted : December 20, 2024	Published : May 16, 2025
------------------------------	------------------------------	--------------------------

Abstrak

Teater adalah bentuk penolakan postmodern yang paling jelas terhadap modernitas. Hal ini juga dapat ditemukan pada teater postmodern Indonesia, terutama melalui idiom estetika *pastiche*, parodi, *kitsch*, *camp*, dan *skizofrenia* yang mengungkap dan mendekonstruksi seni teater modern sebelumnya serta modernitas itu sendiri. Tujuan dari tulisan ini adalah untuk menunjukkan bagaimana idiom dekonstruksionis terjadi pada “Jalan Lurus” yang dapat dipandang sebagai salah satu karya teater postmodern Indonesia.

Kata kunci: idiom; estetika; teater; postmodern; Indonesia

Abstract

Theater is the most obvious form of postmodern rejection of modernity. It also can be found on the Indonesian postmodern theater, especially through pastiche aesthetic idiom, parody, kitsch, camp, and schizophrenia which reveal and deconstruct the previous art of theater modern as well as the modernity itself. The purpose of this paper is to show how deconstructionist idiom occurs on the “Jalan Lurus” which can be viewed as one of Indonesian postmodern theaters.

Keywords: idiom; aesthetics; theater; postmodern; Indonesia.

INTRODUCTION

Dalam diskursus estetika seni postmodern yang demikian beranekaragam, kontradiktif, dan bahkan relatif antidefinisi, terbuka kemungkinan, minimal menjelajahi idiom-idiom estetika yang mewarnainya. Sebagaimana dieksplorasi Piliang (2003: 207-209), idiom-idiom estetika yang dominan menjadi warna dalam seni postmodern dimaksudkan dapat dicatat antara lain *pastiche*, parodi, *kitsch*, *camp*, dan skizofrenia. Penjelajahan itu tidak saja dapat mengungkap bagaimana sebenarnya idiom-idiom estetika tersebut pada suatu karya seni, tetapi sekaligus relatif menjadi kategorisasi karya itu sebagai bagian, atau penanda seni postmodern (Kasmahidayat et al., 2024). Penggalan, pengembangan, perluasan, dan penerapan atas idiom-idiom tersebut secara relatif dapat menjadi bagian pengembangan estetika dalam praktik seni postmodern itu sendiri.

Tulisan ini tidak bermaksud mengulas dan mengkritisi idiom-idiom estetika seni postmodern yang telah diulas, dijelaskan, dan dipaparkan Piliang (2003). Tulisan ini mencoba meng-ungkap kelima idiom estetika seni postmodern tersebut, setelah

terlebih dulu memahaminya, terhadap sebuah karya seni pertunjukan teater yang dalam sudut pandang postmodernisme tertentu -- yaitu dekonstruksionisme Indonesia -- juga dapat disebut karya seni postmodern. Karya seni pertunjukan teater yang dimaksud adalah *Jalan Lurus* (1993). Bagaimanakah masing-masing idiom estetik postmodern *pastiche*, *parodi*, *kitsch*, *camp*, dan skizofrenia dalam karya pertunjukan teater *Jalan Lurus*, hal itu yang dicoba akan dipaparkan dalam tulisan singkat ini.

RESULT AND DISCUSSION

Karya Pertunjukan Teater *Jalan Lurus*

Karya teater *Jalan Lurus* (selanjutnya ditulis *JL*) dipentaskan di TIM (Taman Ismail Marzuki) Jakarta pada 19–22 Desember 1993. Karya ini merupakan produksi grup Bumi Teater – sebuah grup teater yang berdomisili di Padang (Sumatera Barat), berdiri sejak 1976 dan telah memproduksi sejumlah 50-an karya teater – dengan sutradara Wisran Hadi. Sebagaimana kecenderungan estetis Bumi Teater yang dekonstruksionis -- ini yang membedakannya dengan sejumlah grup teater nasional Indonesia lainnya seperti Bengkel Teater Rendra, Teater Mandiri Putu Wijaya, atau Teater Koma Nano Riantiarno yang cenderung modernis – hal itu juga menjadi ciri estetik *JL* sehingga dapat disebut teater postmodern. Sebagai teater postmodern, Syafril (2005) memandang *JL* sebagai suatu ragam teater postmodern Indonesia, karena konsep estetika postmodern yang dimilikinya tidak lain adalah dekonstruksionisme-postmodernisme Indonesia itu sendiri yang berada dalam konstruksi *bentuk* dekonstruksi Indonesia, *fungsi* perlawanan dan perjuangan Indonesia, serta *makna* post-Indonesia.

Ciri postmodern Indonesia *JL* tersebut adalah dalam pertentangannya sebagai konstruksi estetika dekonstruksionisme Indonesia yakni sebagai postmodernitas estetika dekonstruksi Indonesia, seni pluralisme Indonesia, multikulturalisme budaya Indonesia, sosial-kemanusiaan Indonesia, dan posdemokratik Indonesia, terhadap konstruksi teater modern Indonesia sebelumnya sebagai modernitas estetika realisme-modernisme universal, modernitas seni formal-struktural rasional, modernitas budaya hegemoni monokultural-modern, modernitas “neokolonialisme” sosial, dan modernitas hiperealisme politik (Syafril, 2005: xiii- xiv).

Secara naratif, pertunjukan teater *JL* memang dapat dideskripsi demikian: mempertunjukkan suatu narasi pendobrakan otoriterianisme kekuasaan suatu rezim penguasa yang wujud dalam bentuk hegemoni budaya, neokolonialisme sosial, dan hiperealisme politik. Pendobrakan itu dilakukan dengan cara dekonstruksi, yakni melalui aksi perlawanan atas otoriterianisme kekuasaan tersebut sebagai suatu konstruksi modern Indonesia dan sekaligus memperjuangkan suatu konstruksi baru sebagai keberadaan pos-Indonesia. Narasi demikianlah yang dipertunjukkan *JL* yang juga menggunakan teknik estetik yang dapat disebut sebagai teknik postmodern karena mendekonstruksi teknik estetik modern-yang realisme-modernisme universal, dan formal-rasional-struktural.

Deskripsi singkat mengenai *JL* sebagai teater postmodern Indonesia di atas hanya sekedar ingin menegaskan, itu pun dalam sudut pandang postmodern tertentu, bahwa karya teater *JL* itu berada dalam kategori postmodern-mengacu misalnya pada Vattimo (2003: 120), yakni pada kemampuannya yang dekonstruksionis “sebagai

kemampuan karya itu untuk menggugat dirinya sendiri". Hal itu pula, terutama, dapat menjadi alasan untuk menyatakan bahwa sebagai sebuah karya seni teater postmodern. *JL* sebenarnya dipenuhi idiom-idiom estetika postmodern termasuk *pastiche*, parodi, *kitsch*, *camp*, dan skizofrenia sebagaimana yang berkembang dalam diskursus seni postmodern umumnya.

Konsep-konsep Teoretis Idiom-idiom Estetik Postmodern

Sebelum membahas bagaimanakah idiom-idiom estetika *pastiche*, parodi, *kitsch*, *camp*, dan skizofrenia dalam pertunjukan teater *JL*, berikut ini dipaparkan pemahaman teoretis konseptual masing-masing idiom estetika yang dimaksud:

Pastiche

Pastiche, merupakan istilah yang mengacu pada pengertian keberadaan *pinjaman* (terutama) pada seni (Piliang, 2003: 209). Hal itu dapat berupa satu unsur (atau elemen), atau sekelompok unsur, sehingga keberadaannya pada suatu karya seni dapat disebut unsur *pastiche* pada seni, atau terhadap karya seni itu sendiri dapat disebut bersifat *pastiche*. Selain itu, dapat pula berupa suatu konstruksi yang terdiri atas susunan unsur-unsur *pastiche* itu sendiri sehingga suatu karya seni demikian disebut karya seni *pastiche*.

Keberadaan *pinjaman* atau *pastiche* dimaksud adalah keberadaan suatu *pinjaman* yang berasal dari masa lalu (Piliang, 2003: 210; Kutha Ratna, 2007:387). Suatu *pinjaman* yang dimaksud dapat berupa teks-teks apa saja seperti kebudayaan, sejarah, estetika dan termasuk idiom-idiom estetika itu sendiri. Sebagai karya seni, *pinjaman* itu juga dapat berasal dari berbagai penulis (kreator seni) lain, atau penulis (kreator) tertentu di masa lalu. Keberadaan unsur-unsur *pinjaman* itu di dalam karya *pastiche*, menurut Hutcheon (dalam Piliang, 2003: 210), terutama terletak pada model relasinya dengan teks atau karya yang menjadi rujukan yang berdasarkan prinsip kesamaan dan berkaitan, yang tidak lain merupakan imitasi murni. Menurut Piliang (2003: 210) imitasi murni itu tanpa pretensi apa-apa. Jika pun terdapat perbedaan antara teks *pastiche* dengan teks rujukan, hal itu dapat dianggap sebagai persamaan. Karena itu, sebagai hasil dari *pinjaman* dari masa lalu tersebut, dapat ditegaskan bahwa *pastiche* merupakan suatu bentuk imitasi murni, tiruan, atau duplikasi sesuatu dari masa lalu.

Sebagai imitasi murni, *pastiche* mengimitasi teks-teks masa lalu sebagai upaya mengangkat dan mengapresiasinya, dengan cara mencabutnya dari *semangat zamannya*, dan menempatkannya ke dalam konteks *semangat zaman* masa kini (Piliang, 2003: 210). Karena itu pula, *pastiche* juga dapat disebut satu bentuk parodi sejarah – atau menurut Umberto Eco “perang terhadap sejarah” (Piliang, 2003: 210). *Pastiche* menjadikan masa lalu sebagai patron didorong oleh semangat *bricolage* (Levi- Strauss), atau *simulasi* (Baudrillard), yang menekankan aspek-aspek yang tampak, ketimbang nilai transendentalnya (Piliang, 2003: 210-211). Karena itu ia dikritik cenderung bersifat *permukaan* dan miskin kedalaman. Jameson (dalam Piliang, 2003: 211) menyebut *pastiche* sebagai parodi kosong (*blank parody*), tanpa cemoohan, tanpa *sense of humor*, karena hanya bertujuan membuat sesuatu dari materi apa pun yang ada (*bricolage*) tanpa harus terikat dengan *semangat* materi tersebut. Karenanya, Jameson menilai *pastiche* sebagai “topeng bahasa, pengungkapan bahasa yang telah mati”. Menurut Piliang (2003: 211) hal itu sebenarnya menerangkan karakteristik *permukaan*

dari *pastiche* sebagai bentuk artistik imanensi, yang menopengi semangat kemajuan yang sudah kehilangan daya utopisnya, narasi besar yang sudah bangkrut, atau *pengarang yang sudah wafat*.

Patronisasi *pastiche* ke kanon-kanon masa lalu, menurut Piliang (2003: 212), disebabkan oleh faktor keanekaragamannya. Salah satu patronisasi itu disebut Umberto Eco (dalam Piliang, 2003: 212) sebagai *realisme rekonstruksi*, yaitu replika murni atau duplikasi dari kebudayaan atau karya masa lalu, sedangkan Charles Jenks (dalam Piliang, 2003: 212) membedakan antara konsep *historisisme*, yaitu pengombinasian dari berbagai unsur, gaya atau subsistem (yang ada dalam konteks sebelumnya) digunakan dalam suatu sintesis baru, dan *revivalisme* yakni sebagai suatu “bentuk substitusi, pengambil-alihan posisi satu periode yang dipertahankan, bukan dalam bentuk kontinuitas yang kreatif dari tradisi, bukan pula duplikasi murni”.

Sebagai salah satu bahasa estetik yang penting dari postmodernisme, Piliang (2003:212) menekankan bahwa konsep *pastiche* yang diklasifikasi Jameson atas kriteria kanon atau patron gaya masa lalu, dipandang lebih dapat diterima. Dari kriteria demikian, Jameson membedakan antara Postmodernisme Baroque (Michael Grave), Postmodernisme Klasik atau Neo-Klasik (Rossi), dan Postmodernisme Mannerisme atau Romantik, yaitu sebagai bentuk-bentuk permainan bahasa *pastiche*.

Parodi

Parodi adalah satu bentuk dialog sebagaimana konsep *dialog* bakhtin-antarteks dan bertujuan mengekspresikan perasaan tidak puas, tidak senang, tidak nyaman berkenaan dengan intensitas gaya atau karya masa lalu yang dirujuk, dan menjadi semacam bentuk oposisi atau kontras di antara berbagai teks, karya atau gaya lainnya dengan maksud menyindir, mengecam, mengkritik, atau membuat lelucon darinya (Piliang 2003: 213- 314; Kutha Ratna, 2007: 387). Di samping itu, dengan mengacu pada definisi parodi dalam *TheOxford English Dictionary*, dan Linda Hutcheon, Piliang (2003: 214) juga menekankan bahwa parodi juga merupakan suatu bentuk imitasi, namun bukan imitasi murni, melainkan imitasi yang ironik, dan karena itu parodi lebih merupakan suatu pengulangan yang dilengkapi dengan *ruang* kritik, yang mengungkapkan perbedaan ketimbang persamaan.

Meskipun terdapat persamaan antara *pastiche* dengan parodi, yaitu keduanya sangat bergantung pada teks, karya, atau gaya masa lalu sebagai rujukan atau titik berangkatnya, namun juga terdapat perbedaan yaitu: *pastiche* menjadikan teks, karya, atau gaya masa lalu sebagai titik berangkat dari duplikasi, revivalisme, atau rekonstruksi sebagai ungkapan dari simpati, penghargaan, atau apresiasi, sedangkan parodi sebaliknya, menjadikannya sebagai titik berangkat dari kritik, sindiran, kecaman sebagai ungkapan dari ketidakpuasan atau sekedar ungkapan rasa humor (Piliang, 2003: 214-215). Hutcheon (dalam Piliang, 2003: 214) menekankan parodi sebagai “sebuah relasi formal atau struktural antara dua teks”. Sebuah teks baru diwujudkan sebagai hasil dari sebuah sindiran, *plesetan* atau unsur lelucon dari bentuk, format, atau struktur dari teks rujukan. Sebuah teks atau karya parodi biasanya menekankan aspek penyimpangan atau *plesetan* dari teks atau karya rujukan yang biasanya bersifat serius.

Dalam kaitan itu, Bakhtin (dalam Piliang, 2003: 214) juga menyatakan parodi

sebagai suatu bentuk *dialogisme tekstual (textual dialogism)*: dua teks atau lebih bertemu dan berinteraksi dalam bentuk dialog, yang dapat berupa kritik serius, polemik, sindiran atau hanya sekedar permainan dan lelucon dari bentuk - bentuk yang ada. Parodi tersebut merupakan bentuk representasi pelencengan, penyimpangan, dan *plesetan* makna- representasi palsu (*false representation*). Piliang (2003: 215-216) menekankan bahwa parodi sebagai satu bentuk diskursus selalu *memperalat* diskursus pihak lain, untuk menghasilkan efek *makna* yang berbeda. Sebagai satu bentuk representasi palsu, dalam diskursus parodi terdapat dua *suara* yang berperan. Dua *suara* ini tidak saja direpresentasikan dalam diskursus parodi, akan tetapi juga menunjuk pada dua konteks pengungkapan yang berbeda, yaitu pengungkapan yang ada sekarang dan sebelumnya. Pengungkapan yang terdahulu digunakan oleh penulis atau seniman untuk tujuan ekspresinya.

Kitsch

Kitsch yang sebagai istilah berakar dari bahasa Jerman *verkitschen* (membuat murah) dan *kitschen* yang berarti secara literal 'memungut sampah dari jalan' juga didefinisikan dalam *The Concise Oxford Dictionary of Literary Term* sebagai "segala jenis seni palsu (*pseudo-art*) yang murahan dan tanpa *selera*" sering ditafsirkan sebagai *sampah artistik*, atau *selera rendah (bad taste)* (Piliang 2003: 217; Kutha Ratna, 2007: 387-388). *Selera rendah*, menurut Umberto Eco (dalam Piliang, 2003: 217-218) dimanifestasikan lemahnya *ukuran* atau *kriteria* estetik suatu karya, walaupun kriteria itu sendiri sangat sulit didefinisikan, karena bisa sangat berbeda dari satu tempat ke tempat lainnya, dari satu masyarakat ke masyarakat lainnya, dan dari satu zaman ke zaman lainnya. Sebaliknya, Gillo Dorfles (dalam Piliang, 2003: 218) menolak menyebut *kitsch* sebagai *selera rendah* atau *seni rendah*, karena *kitsch* dianggap mempunyai sistemnya sendiri yang berada di luar sistem seni, meskipun pada kenyataannya kedua sistem itu tidak dapat dipisahkan.

Dijelaskan Piliang (2003: 218) bahwa Jean Baudrillard mendefinisikan *kitsch* sebagai *pseudo-art*, yaitu sebagai "simulasi, kopi, *facsimile*, atau stereotip; pemiskinan kualitas pertandaan (*signification*) yang sesungguhnya; sebagai proses melimpah-ruahnya tanda-tanda (*sign*), referensi alegorik, atau konotasi-konotasi perbedaan; sebagai bentuk pemujaan detail, dan sebagai bombardir melalui detail".

Definisi *kitsch* menurut Baudrillard dan Eco tersebut, menurut Piliang (2003: 218), menyiratkan miskinnya orisinalitas, keotentikan, kreativitas, dan kriteria estetik *kitsch*. Disebabkan *kelemahan internal* itu, eksistensi *kitsch* sangat bergantung pada keberadaan objek, konsep, atau kriteria eksternal, seperti seni tinggi, objek sehari-hari, mitos, agama, atau tokoh. Terutama, *kitsch* sangat bergantung pada keberadaan *gaya* dari seni tinggi. Sekali sebuah karya diberi label *seni tinggi*, maka struktur artistiknya membentuk elemen-elemen *gaya*, yang disebut Eco, *stylemes*, atau unit terkecil dari *gaya*, di mana *kitsch* mengidentifikasikan dirinya dengan *stylemes* ini.

Sebagaimana halnya parodi, *kitsch* adalah sebuah bentuk representasi palsu. Namun, berbeda dengan parodi yang produksinya didasarkan semangat kritik, bermain (*play*), produksi *kitsch* lebih didasarkan semangat reproduksi, adaptasi, simulasi. Produksi *kitsch* lebih didasarkan semangat memassakan seni tinggi, membawa seni tinggi dari menara gading elit ke hadapan massa melalui produksi massal; melalui proses demitosisasi nilai- nilai seni tinggi. *Kitsch* mengadaptasi satu

medium ke medium lain atau satu tipe seni ke tipe lainnya. Karena itu pula Eco mencap *kitsch* sebagai satu bentuk *penyimpangan dari medium yang sebenarnya* (Piliang, 2003: 219).

Piliang (2003: 219-220) menjelaskan bahwa sebagai upaya memassakan seni tinggi, perkembangan *kitsch* tidak dapat dipisahkan dari perkembangan konsumsi massa dan kebudayaan media massa. *Kitsch* berfungsi sebagai satu bentuk komunikasi, yang tujuannya untuk “menghasilkan efek yang segera”, yang sangat diperlukan dalam kebudayaan dan konsumsi massa. *Kitsch* memassakan objek-objek langka, *precious* dan unik, dan sekaligus mempopulerkan nilai-nilai budayanya. Ia bertolak belakang dari *seni tinggi* yang mengutamakan nilai-nilai kebaruan, inovasi, dan kreativitas. *Kitsch* miskin akan nilai-nilai tersebut, atau memilikinya dengan sangat minimal. Akan tetapi *kitsch* mempunyai mata rantai yang kuat dengan nilai keuntungan maksimum secara ekonomis karena menghimbau ke seluruh kelas dan lapisan masyarakat, sementara *seni tinggi* terbatas pada kelompok elit. *Kitsch* menjadikan provokasi – efek-efek keganjilan, kejanggalan, keanehan – sebagai *raison d’etrenya*, untuk menghimbau massa sebanyak mungkin.

Greenberg (dalam Piliang, 2003: 220), menegaskan bahwa sebagai satu bentuk imitasi dan reproduksi, *kitsch* mengimitasi efek-efek seni yaitu efek-efek provokasi, kejanggalan, dan ketidaknormalan. Ia juga menganggap *kitsch*, sebagaimana Baudrillard (dalam Piliang, 2003: 220), sebagai satu bentuk dari estetika hiperealitas karena menggunakan “simulakra kebudayaan asli yang diturunkan derajat dan diakademiskan” sebagai bahan dasarnya: menanggalkan makna- makna mitologis, ideologis, dan spiritual dari objek-objek kebudayaan tinggi, dan menjadikannya tak lebih dari sebuah *tanda (sign)* transparan dan bersifat seolah-olah (*as if*) yaitu sebuah tanda ikonik, yang maknanya segera tampak secara denotatif tanpa perlu merujuk lagi pada referensi dunia realitas sebagai petanda, namun makna itu disimpangkan atau disalahgunakan.

Camp

Camp merupakan idiom estetik kontradiktif yang sering diasosiasikan dengan pembentukan makna, atau kemiskinan makna (Piliang, 2003: 221). Mengutip Susan Sontag, Piliang (2003: 222) menekankan *camp* sebagai model *estetisme*, yaitu satu cara melihat dunia sebagai fenomena estetik, namun bukan dalam pengertian keindahan atau keharmonisan, melainkan *keartifisialan* dan *peng- gayaan*. Estetisme itu dapat dipandang positif dalam pengembangan *gaya* karena pemberontakannya menentang gaya elit kebudayaan tinggi. *Camp* yang menolak keotentikan atau keorisinilan, merupakan bentuk duplikasi untuk tujuan dan kepentingan sendiri sebagai *bricolage par-excellence*, “menghasilkan sesuatu dari apa-apa yang sudah tersedia” dengan bahan baku kehidupan sehari-hari, atau lebih tepatnya fragmen-fragmen dari realitas dalam kehidupan nyata, yang diproses dan didistorsi menjadi bukan dirinya, menjadi artifisial. Penekanan *camp* bukanlah keunikan dari satu karya seni, melainkan kegairahan reproduksi dan distorsi. *Camp* menjunjung tinggi ketidaknormalan dan keluarbiasaan (Piliang, 2003: 222-223).

Camp – sebagaimana halnya *kitsch* – merupakan jawaban atas *kebosanan*, dan memberikan jalan keluar ilusif dari kedangkalan, kekosongan, dan kemiskinan makna dalam kehidupan modern, melalui cara mengisinya dengan *pengalaman*

melakukan peran dan sensasi lewat ketidaknormalan dan ketidakorisinilan. *Camp* adalah teriakan lantang menentang kebosanan itu, dan sekaligus reaksi terhadap keangkuhan kebudayaan tinggi, yang telah memisahkan seni dari makna-makna sosial dan fungsi komunikasi sosial. Sebagaimana *kitsch*, *camp* berupaya merenggut seni dari menara gading kebudayaan tinggi dan membawanya ke hadapan massa (Piliang, 2003: 222). Sebagai satu bentuk seni, *camp* anti alamiah, denaturalisasi (Kutha Ratna, 2007: 388). Objek- objek alam, manusia, dan binatang kerap digunakan namun secara ekstrim dideformasikan. Satu bentuk penting dari bentuk *denaturalisasi* itu, ditekankan Piliang (2003: 223) adalah *androgyne*, yaitu bentuk penolakan perbedaan seksual yang alamiah.

Skizofrenia

Skizofrenia, sebuah istilah psikonalisis yang pada awalnya digunakan untuk fenomena psikis dalam diri manusia, kini digunakan secara metaforik untuk menjelaskan fenomena yang lebih luas termasuk bahasa (Lacan), sosial ekonomi, sosial politik (Deleuza & Guattari), dan estetik (Jameson) (Piliang, 2003: 227). Dijelaskan Piliang (2003: 228) bahwa Lacan mendefinisikan *skizofrenia* sebagai “putusnya rantai pertandaan, yaitu rangkaian sintagmatis penanda yang bertautan dan membentuk satu ungkapan atau makna”. Definisi postrukturalis itu berpandangan bahwa *makna* tidak dihasilkan berdasarkan hubungan yang pasti. Petanda, yang dalam strukturalis dikatakan sebagai *makna* dari satu ungkapan, oleh para postrukturalis hanya dipandang sebagai *efek makna*, yang timbul akibat dari pergerakan atau *dialog* antara satu penanda dan penanda lainnya. Mengacu pada Jameson, Piliang (2003: 228) menegaskan bahwa pada saat terganggunya hubungan penanda-petanda, atau antarpemanda, yaitu ketika sambungan rantai pertandaan terputus, pada saat itu akan dihasilkan ungkapan *skizofrenia*, dalam bentuk serangkaian penanda yang tidak saling berkaitan.

Menurut Lacan (dalam Piliang, 2003: 228), *skizofrenia* menganggap *kata-kata* sama seperti *benda-benda* sebagai referensi, dengan pengertian, sebuah kata tidak lagi merepresentasikan *sesuatu* sebagai referensi, melainkan *referensi* itu sendiri menjadi *kata*. Ditegaskan oleh Piliang (2003: 229), bila para strukturalis menganggap *sesuatu* (realitas) sebagai *petanda* atau makna dalam rantai pertandaan, maka dalam pandangan Lacan tentang bahasa *skizofrenik*, *penanda* bukan *wakil* dari *petanda*, melainkan sama dengannya-*petanda adalah sebuah penanda*. *Skizofrenia* berada dalam satu dunia simbol yang berlapis-lapis, yang tidak memungkinkannya sampai pada satu *makna absolut*. Dalam kebudayaan dan seni, istilah *skizofrenia* digunakan hanya sebagai metafora untuk menggambarkan persimpangsiuran dalam penggunaan bahasa. Kekacauan pertandaan -- selain pada kalimat -- juga terdapat pada gambar, teks, atau objek. Di dalam seni, karya *skizofrenia* dapat dilihat dari keterputusan dialog antarelemen yang tidak lagi berkaitan sesamanya sehingga makna sulit ditafsirkan (Piliang, 2003: 230 -- 31). Dalam diskursus seni postmodern, bahasa estetik *skizofrenia* merupakan salah satu bahasa yang dominan, meskipun bahasa itu sudah ada pada era sebelumnya. Dalam diskursus postmodern, bahasa *skizofrenia* dihasilkan dari persimpang- siuran penanda, gaya, dan ungkapan dalam satu karya, yang menghasilkan makna-makna kontradiktif, ambigu, terpecah, atau samar-samar (Piliang, 2003: 231).

Idiom Estetik dalam Teater *Jalan Lurus*

Karya pertunjukan teater *JL* yang berdurasi kurang lebih dua jam, merupakan karya teater yang kompleks terutama dari kompleksitas idiom yang dimilikinya. Namun demikian, dari kompleksitas idiom itu, sesuai dengan keperluan tulisan ini, dapat dikategorisasi di antaranya yakni idiom-idiom estetik postmodern *pastiche*, parodi, *kitsch*, *camp*, dan skizofrenia. Pula, sesuai dengan pembahasan dan tulisan ini yang singkat, pengkajian ini hanya mengambil masing-masing satu sampel untuk masing-masing kategori idiom estetik yang dimaksud. Hal itu adalah: idiom “panjat pinang” sebagai idiom estetika *pastiche*, “plesetan panjat pinang” sebagai parodi, “delegitimasi budaya setuju” sebagai *kitsch*, “androgin karakter” sebagai *camp*, dan “permainan bahasa *skizofrenik*” sebagai *skizofrenia*. Masing-masing idiom juga akan dilengkapi satu-dua foto sebagai pendukung pembahasan. Namun, perlu ditegaskan, foto-foto itu tidak dapat sepenuhnya mewakili idiom-idiom estetika yang dimaksud, kecuali hanya sebagai argumentasi non-naratif yang mendukung narasi pembahasan, karena sebagai foto, ia hanya rekaman yang memuat satu momen pada satu saat tertentu belaka.

Panjat Pinang sebagai *Pastiche*

Dari paparan konsep teoretis *pastiche* sebelumnya dapat ditegaskan kembali bahwa *pastiche*, terutama sebagai suatu idiom estetik postmodern, antara lain berada dalam kategorisasi sebagai berikut.

- a) Merupakan idiom estetik yang dipinjam dari masa lalu.
- b) Yang berasal sebagai teks-teks apa saja seperti kebudayaan, bahasa, sejarah, seni, dan termasuk idiom estetika itu sendiri.
- c) Yang dihadirkan kembali dalam model relasi dengan rujukannya dalam prinsip kesamaan dan berkaitan, sekaligus bertujuan pada persamaan ketimbang perbedaan-meskipun terdapat perbedaan namun dapat dianggap sebagai persamaan
- d) Merupakan bentuk imitasi murni, tiruan, duplikasi.
- e) Sebagai upaya antara lain mengangkat dan mengapresiasinya.
- f) Dengan menempuh cara mencabutnya dari *semangat zamannya* dan menempatkannya dalam konteks *semangat zaman* kini.

Dalam pertunjukan teater *JL*, idiom estetika *pastiche*, minimal berdasarkan kategorisasi tersebut, dapat disebutkan untuk salah satu idiom estetik yang dimilikinya, yaitu dalam hal ini dapat disebut idiom *pastiche* panjat pinang.

Sebagai idiom yang dipinjam dari masa lalu, terhadap idiom *pastiche* panjat pinang tersebut berarti bahwa idiom itu berasal dari masa sebelumnya, dalam hal ini masa sebelum adanya karya teater *JL*. Dapat juga dalam arti masa di luar konteks waktu (dan ruang) pertunjukan teater sebagai suatu karya seni dengan masa atau ruang dan waktu sebagai *dunia*-nya sendiri. Meskipun panjat pinang tersebut dalam realitas kehidupan sehari-hari hingga kini tetap ada, atau tetap berlangsung dalam masanya. Idiom *pastiche* panjat pinang dalam *JL* tersebut tepatnya berasal dari suatu jenis permainan rakyat masyarakat Indonesia, yaitu permainan panjat pinang, yang biasa digelar dan dimainkan umumnya oleh seluruh masyarakat Indonesia pada setiap memperingati ulang tahun kemerdekaan Indonesia. Sebagai suatu produk

budaya, idiom *pastiche* panjat pinang itu, artinya berasal dari kebudayaan Indonesia itu sendiri.

Sebagaimana permainan panjat pinang dalam realitas kehidupan nyata, baik sebagai alat maupun cara bermain, demikian pula dalam *JL* sebagai idiom *pastiche*, tepatnya sebagai salah satu alat-tetapi sebagai alat utama-bermain (*play*) dan sekaligus menjadi salah satu teknik utama pertunjukan. Sebagai alat, sebagaimana rujukannya, idiom *pastiche* panjat pinang *JL* dimaksud misalnya juga ditandai oleh sebatang tonggak vertikal tetapi terbuat dari besi berdiameter kurang-lebih sama dengan diameter pohon pinang, dengan tinggi yang juga sama kurang lebih 12 meter. Di puncaknya juga digantungkan melingkar-meskipun memenuhi langit-langit panggung-begitu banyak barang- barang berharga. Sebagai cara bermain, juga sebagaimana rujukannya, yakni dengan cara memanjatnya.

Walau terdapat perbedaan, antara idiom *pastiche* panjat pinang dalam *JL* dengan permainan panjat pinang rujukannya, misalnya dalam hal materi, warna, ukuran lingkaran tempat barang- barang yang bergelantungan di puncak, dan termasuk barang-barang yang bergelantungan itu sendiri, akan tetapi perbedaan itu dalam penekanan panjat pinang itu sebagai idiom *pastiche*, tetap tidak mempengaruhi keberadaannya yang sama dengan rujukannya. Karena itu sebagai suatu bentuk idiom estetik, idiom *pastiche* panjat pinang dalam *JL* tetap tampak sebagai suatu imitasi murni, tiruan, atau duplikasi.

Idiom *pastiche* panjat pinang dalam *JL* juga merupakan suatu upaya mengangkat dan mengapresiasi permainan panjat pinang dalam kehidupan nyata, secara lebih luas produk budaya, yaitu dalam arti memanfaatkan permainan dan sekaligus produk budaya itu untuk kepentingan seni, estetika, dan sekaligus kepentingan keberlangsungan budaya itu sendiri. Idiom *pastiche* panjat pinang dalam *JL* dimaksud juga dapat dilihat sebagai hasil dari kontekstualisasi seni teater, yaitu dari konteksnya semula dalam kehidupan nyata sebagai sebuah permainan belaka.

Plesetan Panjat Pinang sebagai Parodi

Dari paparan konsep teoretis parodi sebelumnya dapat ditegaskan kembali bahwa parodi, sebagai suatu idiom estetik postmodern, antara lain berada dalam kategorisasi sebagai berikut.

- a) Memiliki kesamaan dengan *pastiche* yaitu sebagai imitasi dari masa lalu, namun sekaligus juga berbeda yaitu tidak sebagai bentuk imitasi murni (rekonstruksi), sebaliknya imitasi yang ditandai pelencengan, penyimpangan, atau plesetan (*representasi palsu, false representation*).
- b) Karena itu, sebagai teks, apabila *pastiche* hanya terdiri atas satu teks masa lalu dan teks itu sendiri yang ditiru kembali secara murni menjadi idiom estetik, parodi terdiri atas dua teks yaitu dua teks yang berbeda dari rujukannya yang hadir dalam karya seni sebagai suatu dialog dan sekaligus menghasilkan sintesis dari dialog tersebut berupa teks hibrida. Parodi adalah dialog itu sendiri, yang terdiri atas teks yang memparodi, teks yang diparodi, dan sekaligus teks hibrida sebagai hasil dari dialog.
- c) Dialog, yang tidak lain parodi itu sendiri, merupakan bentuk ironik perlawanan seperti kritikan, sindirian, polemik, permainan, atau hanya sekedar lelucon.

Dalam pertunjukan teater *JL*, salah satu idiom estetika parodi yang dimilikinya, dalam hal ini dapat disebut dengan parodi dalam bentuk estetika plesetan panjat pinang. Sebagai wujud representasi, estetika itu ditandai oleh keberadaannya yang dapat dilihat sebagai representasi palsu. Melalui penekanan pada perbedaan estetis, yakni antara bentuk parodi *plesetan* panjat pinang *JL* atas rujukannya, bentuk estetika parodi tersebut dapat dilihat melalui bentuk alat dan bentuk permainannya yang memang berbeda, dan karena perbedaan itu di dalam *JL* kehadirannya dapat disebut sebagai parodi panjat pinang, yaitu sebagai *plesetan* panjat pinang.

Dari bentuk alat, alat panjat pinang dalam karya teater *JL* memiliki lingkaran tempat menggantungkan barang-barang yang ada di puncak tiangnya berukuran lebih besar dibanding yang dimiliki rujukannya. Apabila yang dimiliki rujukannya, yaitu pada permainan panjat pinang sesungguhnya dalam kehidupan nyata, lingkaran itu hanya berdiameter lingkaran kurang lebih 2 meter atau selebar jangkauan maksimal tangan manusia dapat meraihnya, sebaliknya dalam *JL* berukuran tidak terhingga. Dari barang-barang yang bergelantungan di setiap titik kurang lebih berjarak 1 - 2 meter sesamanya, dan memenuhi bidang langit-langit pentas, ukuran yang dimilikinya dapat dikatakan seluas langit-langit pentas tersebut. Namun, luas itu pun dapat dikatakan baru merupakan bagian dari ukuran sesungguhnya, karena jika dilihat sebagai lingkaran di mana langit- langit pentas yang persegi itu merupakan bagian di dalamnya, lingkaran itu berukuran sangat luas atau tidak berhingga, seluas-luasnya -- sampai ke luar pentas, meskipun imajiner.

Disamping perbedaan luas lingkaran atas yang memiliki luas tidak terhingga, perbedaan juga terdapat pada bentuk barang-barang yang bergantung itu sendiri, dan pada bentuk tiang yang menjadi alat utama panjat pinang. Apabila pada rujukannya barang-barang yang bergantung pada lingkaran atas panjat pinang adalah barang-barang (tertentu) itu sendiri, biasanya seperti ember, handuk, kompor, mainan, sepeda anak-anak dan seterusnya, sebaliknya barang-barang pada panjat pinang dalam *JL* merupakan barang-barang yang "sangat berharga tinggi" yang berada dalam bungkusan-bungkusan kantong plastik berbagai ukuran dan warna akan tetapi tidak dapat diketahui berisi apa-pada bagian akhir pertunjukan baru dapat diketahui bahwa ternyata hanya berisi remukan- remukan koran bekas.

Perbedaan pada bentuk tiang adalah, apabila pada rujukannya benar-benar merupakan pohon pinang yang sudah dikuliti dan dibersihkan, pada *JL* adalah "pohon pinang" yang terbuat dari batangan besi, atau pipa besi-yang dapat dimanfaatkan bunyinya apabila dipukul untuk komunikasi simbolis pada saat-saat tertentu dalam pertunjukan-meskipun dalam ukuran diameter yang sama dengan rujukannya. "Pohon pinang" besi itu berwarna putih, dicat putih, namun di bagian atasnya selalu tampak berwarna merah sehingga dari atas hingga ke bawah terlihat berwarna merah- putih. Warna merah pada bagian atas tidak berasal dari cat, akan tetapi dari bahan sirop kental yang berwarna merah, yang selalu dituangkan dari puncak. Sekaligus hal itu menjadi perbedaan dengan rujukannya dalam hal kelicinan pohon pinang rujukan yang sengaja dilicinkan dengan gemuk, "pohon pinang" *Jalan Lurus* dilicinkan sekaligus oleh sirop merah kental dan licin tersebut setiap saat dari puncak dan meleleh ke bawah- hingga menyulitkan para pemanjat (para pemain yang memanjatnya).

Representasi permainan panjat pinang dalam *JL* yang merupakan bentuk

“permainan” perlawanan rakyat atas (permainan) kekuasaan otoriterianisme rezim penguasa tersebut, tidak lain merupakan representasi palsu. Sepintas merupakan suatu permainan, sebagaimana rujukannya, akan tetapi sebenarnya bukan rujukannya, bukan permainan panjat pinang dalam pengertian sebenarnya, melainkan permainan yang sudah diplesetkan, disimpangkan, minimal menjadi “permainan” untuk tujuan mengkritik, dalam hal ini mendekonstruksi, atau perlawanan.

Sebagai *teks*, bahwa parodi merupakan *teks* yang dibangun sebagai *dialog* antara dua teks dan menghasilkan teks *hibrid* yang tidak lain adalah teks parodi itu sendiri, hal itu dapat dinyatakan sebagai berikut.

- a) Yang menjadi teks pertama adalah teks rujukan itu sendiri, yaitu permainan panjat pinang sesungguhnya. Terhadap pertunjukan *JL*, teks ini tidak diambil begitu saja, diimitasi, akan tetapi dimanfaatkan secara dekonstruktif untuk kepentingan penciptaan parodi. Karenanya statusnya disebut teks rujukan.
- b) Yang menjadi teks kedua adalah teks tentang kekuasaan. Mengacu pada *JL*, kekuasaan yang dimaksud merupakan fenomena kekuasaan penguasa rezim Orde Baru, yang dipandang sebagai kekuasaan otoriter dan hegemonik.
- c) Yang menjadi teks *dialog*, dan kemudian menghasilkan teks *hibrid*, yang tidak lain adalah teks parodi itu sendiri yaitu: proses dan sekaligus konstruksi interteks (*dialog*) antara teks pertama dan kedua, yaitu sebagai proses praktik otoriterianisme kekuasaan pihak rezim penguasa terhadap rakyatnya, atau sebaliknya proses ketertindasan yang dialami rakyat sebagai akibat penindasan kekuasaan otoriter rezim penguasa, dan kemudian membentuk konstruksi teks (teks parodi, hibrid) dekonstruktif “permainan” perlawanan terhadap kekuasaan, yakni sebagai *teks* estetika parodi *JL* dalam bentuk *plesetan* panjat pinang.

Delegitimasi “Budaya Setuju” sebagai *Kitsch*

Dari konsep teoretis *kitsch* yang telah dipaparkan terdahulu, sebagai suatu idiom estetis *kitsch* dapat dikategorisasi sebagai berikut.

- a) Merupakan bentuk idiom *murahan*, selera rendah.
- b) Akan tetapi, sebagai idiom postmodern, sebenarnya merupakan bentuk *murahan* sebagai wujud dari praktik delegitimasi budaya tinggi menjadi budaya massa: penurunan derajat dan makna-makna budaya tinggi dan sekaligus pencairan konteks budaya tinggi yang telah menjadi mitos, ideologi, metanarasi, menjadi massa.
- c) Karena itu merupakan bentuk *pseudo-art*, atau hiperealitas (tiruan, simulasi), provokatif, massal (bombardir) yang dipandang bernilai *murahan* (*kitsch*), sebagai wujud penanggalan konteks budaya dari *tinggi* (elit) menjadi massa (yang tanpa hirarki nilai tinggi-rendah, tetapi nilai *segera*).
- d) Sebagai estetika postmodern, ia lebih tepat disebut estetika massa (estetika *segera*, dan tidak begitu mementingkan kerumitan artistik), yang di satu sisi *murahan*, akan tetapi di sisi lain merupakan bentuk yang sengaja melakukan penyimpangan dan penyalahgunaan makna dari konteks makna budaya

tinggi ke konteks makna budaya massa.

Idiom estetik *kitsch* dalam pertunjukan teater *JL*, wujud sebagai, dalam hal ini dapat disebut delegitimasi budaya setuju. Idiom tersebut wujud sebagai adegan pernyataan setuju, yang dilakukan sejumlah pemeran, dengan dipimpin salah seorang di antaranya. Sebagai peristiwa pengambilan keputusan, tidak ada sama-sekali proses musyawarah yang berlangsung. Yang ada hanyalah, salah seorang menanyakan “setuju?” pada setiap orang-sebagai keputusan, atau jawaban, mengenai sesuatu hal apa saja yang menimbulkan pertanyaan atau yang dipertanyakan-lalu dengan serempak semua orang langsung menjawab “setuju!”.

Idiom itu memang terkesan *murahan*, *kitsch*, karena dilakukan cenderung tanpa emosi sama sekali, dan seolah-olah memang telah terformat sedemikian rupa. Para peran juga seolah-olah memang sudah tahu dengan apa dilakukan, dan sudah merasa akrab dengan cara musyawarah tersebut. Begitu seorang peran sambil mengacungkan tangan berucap “Setuju?”, yang lain spontan berdiri di depannya yang juga sambil mengacungkan tangan dan segera menjawab “Setuju!” Tidak saja berkesan tanpa emosi, sudah terformat atau terprogram, adegan ini juga dilakukan dengan formasi visual yang sama sekali seolah-olah anti-artistik-hanya dengan formasi seseorang dan sekelompok orang berdiri saling berhadapan dan saling mengacungkan tangan semata, yang sebenarnya sangat “klise”.

Kesan *murahan* itu juga ditandai oleh berulang-ulangnya peristiwa itu muncul. Dalam pertunjukan *JL*, peristiwa “musyawarah setuju” tersebut memang menjadi salah satu penekanan dari *makna* pertunjukan, dan karena itu peristiwa itu merupakan peristiwa yang paling banyak muncul. Sebagaimana halnya suatu produksi massa, peristiwa tersebut seolah-olah terlihat sebagai suatu produksi begitu saja, dan diproduksi secara massal, dan muncul berulang-ulang layaknya peristiwa yang bersifat bombardir. Kemonotonan peristiwa dan suasana yang diakibatkannya, terutama dari efek provokasi bombardir yang dimunculkan, menambah kesan *murahan* itu sendiri.

Namun demikian, sebagai konsep *kitsch* itu sendiri sebagai satu estetika postmodern yang merupakan wujud dari aksi menurunkan derajat budaya tinggi dan menjadikannya budaya massa, peristiwa “musyawarah setuju” itu sebenarnya merupakan bentuk simulasi yang disimpangkan dari rujukannya, yaitu dari satu produk budaya tinggi dalam hal ini budaya musyawarah, atau budaya demokrasi di Indonesia itu sendiri, yaitu pada masa Orde Baru, yang dilihat sebagai bukan demokrasi yang sesungguhnya, sebaliknya hanya sekedar “budaya setuju”. Sebagai hiperealitas dapat disebut hiperealitas demokrasi. “Budaya Setuju” terutama dalam konteks budaya demokrasi DPR/MPR yang memang dapat dilihat sebagai budaya demokrasi tanpa musyawarah kecuali hanya kata “setuju” semata terhadap hal apa pun yang melegitimasi posisi rezim pemerintah yang berkuasa, terutama di masa Orde Baru, yang telah menjadi budaya elit dan dipandang tinggi, itulah yang dilegitimasi yaitu diruntuhkan derajatnya oleh idiom estetika *kitsch* dalam pertunjukan *JL* dengan mewujudkan diri sebagai peristiwa atau adegan *murahan*.

Androgin Karakter (Peran) sebagai Camp

Dari konsep teoretis *camp* yang telah dipaparkan sebelumnya, di sini dapat dikategorisasi kembali sebagai berikut.

- a) Merupakan idiom estetik tanpa mementingkan makna, atau distorsi makna.
- b) Karena itu sebagai bentuk lebih bersifat artifisial, deformatif, denaturalisasi, dan ekstrim.
- c) Terhadap budaya, ekstrimitas estetik tersebut bersifat *subversive*.

Dalam pertunjukan teater *JL*, idiom estetik *camp* dapat disebut muncul sebagai idiom *androgen* karakter. Sebagaimana yang juga dijelaskan Piliang (2003: 224) bahwa salah satu contoh *camp* adalah *androgen*, demikian pula hal itu dapat ditemukan sebagai satu idiom *camp* dalam teater *JL*.

Androgen (androgyn) menurut Piliang (2003: 13) mengacu kepada pengertian suatu “kategori seksualitas yang di dalamnya baik karakteristik laki-laki maupun perempuan sebagai pembentuk identitas manusia secara bersamaan dapat diterima”. Dalam *JL*, hal itu bahkan terjadi secara lebih ekstrim: pembentukan identitas laki-laki atau perempuan secara bersamaan itu hanya terjadi melalui “kesepakatan” sosial. Dalam pertunjukan teater *JL*, hal itu diwujudkan oleh seorang peran *Isteri*, yaitu isteri dari seorang peran laki-laki sebagai pemanjat “pohon pinang”-akan tetapi tidak diperankan (dimainkan) oleh seorang perempuan melainkan seorang laki-laki. Dalam suatu peristiwa pemanjatan “pohon pinang” yang dilakukan oleh sejumlah peran, sang *Isteri* hanya berada dalam adegan menunggu suaminya memanjat “pohon pinang”. Dalam hal itu, meskipun sang *Isteri* diperankan seorang laki-laki, akan tetapi penampilannya tetap sebagaimana adanya: tidak ada perubahan feminisasi baik melalui kostum, rias wajah, maupun gaya bicara dan tingkah laku. Ia diterima sebagai seorang perempuan, *Isteri*, hanya karena yang lain sepakat akan hal itu.

Demikian pula, pada saat berikutnya, akibat sang *Isteri* protes pada suaminya yang dianggap gagal memanjat, yang diwarnai kemudian dengan pertengkaran, terjadi kesepakatan di antara mereka dan disepakati pula oleh para peran lainnya. Kesepakatan itu adalah mereka saling berganti peran. Apabila sang *Isteri* yang tadi diperankan laki-laki A, kini bertukar menjadi *Suami*, sedangkan laki-laki B yang tadi berperan *Suami*, kini menjadi *Isteri*. Pembentukan identitas ini juga berlangsung sama, didasarkan kesepakatan dan tanpa feminisasi untuk menjadi peran *Isteri*, atau maskulinisasi dari yang tadi *Isteri* kini *Suami*.

Idiom *androgen* tersebut jelas ekstrim. Namun, sebagaimana konsep makna pada *camp*, hal itu dapat dipandang sebagai tanpa makna sama sekali, kecuali hanya sebagai gaya estetis belaka. Tetapi di sisi lain juga dapat dipandang sebagai suatu distorsi makna, yaitu yang mengarah pada makna “persamaan gender”, atau bahkan kritik terhadap feminisme itu sendiri bila dilihat dari sudut pandang postfeminisme- sebagaimana konsep postfeminisme khususnya yang dipaparkan Brooks (2006: 1 - 15). Sebagaimana juga kecenderungan *camp* yang subversif atas kebudayaan, hal itu juga dapat dipandang demikian, yaitu: mensubversi nilai budaya tinggi sebagai metanarasi seksual laki-laki, atau sekaligus pula mensubversi gerakan feminisme itu sendiri bukan sebagai gerakan kesetaraan melainkan gerakan “perempuan menjadi laki-laki dan sekaligus memperemp-ankan laki-laki”- sebagaimana yang dikoreksi oleh postfeminisme.

CONCLUSIONS

Grenz (2003: 45) pernah menegaskan bahwa “teater adalah wujud penolakan postmodern terhadap modern yang paling jelas”. Demikian pula yang dapat dilihat pada teater *JL* sebagai satu bentuk teater postmodern, terutama melalui idiom- idiom estetik postmodern seperti *pastiche*, *parodi*, *kitsch*, *camp*, dan *skizofrenia*, yang membongkar atau mendekonstruksi tidak saja modernitas seni teater sebelumnya, tetapi sekaligus modernitas budaya (tinggi) atau modernisme itu sendiri. Demikianlah maka bagaimana wujud estetika postmodern tersebut pada *JL* dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, estetika *pastiche*, wujud sebagai “idiom estetik permainan panjat pinang”, yang merupakan suatu bentuk *imitasi murni* atas rujukannya dari penekanan *relasi persamaan*, yang dapat dikatakan bertujuan penghargaan (apresiasi) seni (budaya) postmodern atas rujukannya sebagai suatu bentuk budaya tradisi dengan memproduksinya kembali menurut konteks budaya kini, kontemporer, atau postmodern.

Kedua, estetika *parodi*, wujud sebagai “idiom estetik *plesetan* panjat pinang”, yang merupakan suatu bentuk representasi palsu (*false representation*) dari penekanan *relasi perbedaan* dengan rujukannya, yang bertujuan reproduksi budaya dan sekaligus mengkritik tepatnya mendekonstruksi modernitas budaya, dan sosial- politik yang selama ini menjadi metanarasi “kekuasaan” yang menghegemoni.

Ketiga, estetika *kitsch*, wujud sebagai “idiom estetik delegitimasi budaya setuju”, yang merupakan suatu bentuk *murahan*, akan tetapi sebenarnya hiperealitas – melalui adegan “hiperealitas demokrasi” – yang sengaja membentuk diri menjadi simulasi *murahan* di balik tujuan mencairkan legitimasi hirarkis penilaian modernisme sebagai *tinggi-rendah* terutama atas *seni tinggi* dengan memassakan seluruh seni menjadi bagian dari kebudayaan massa yang jelas plural dan jelas beragam nilai, sebagaimana pluralisme nilai dalam postmodern itu sendiri.

Keempat, estetika *camp*, wujud sebagai “idiom estetik androgin karakter”, yang merupakan suatu bentuk deformatif atau denaturalisasi identitas seksual pada karakter peran, dan mensubversi budaya rujukannya secara ekstrim melalui cara kesepakatan sosial, terutama sebagai makna atau distorsi makna postfeminisme yang memang berorientasi postmodernisme.

Kelima, estetika *skizofrenia*, wujud sebagai “idiom estetik permainan bahasa *skizofrenik*”, yang merupakan bentuk *chaos* (kacau) baik secara bahasa (dialog) maupun formasi-formasi adegan pertunjukan, sehingga menciptakan proses permainan tumpang-tindih makna dan peristiwa. Terhadap realitas rujukannya, idiom ini terutama merupakan penolakan atas konsep keteraturan, atau kestabilan modernisme yang telah dipandang ilusi atau utopis karena pada kenyataannya baik secara sosial, budaya, maupun politik hanyalah hiperealitas.

REFERENCES

- Brooks, Ann. 2006. *Postfeminisme & Cultural Studies Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Terj. S. Kunto Adi Wibowo. Bandung: Jalasutra.
- Grenz. Stanley J. 2001. *A Primer On Postmodernism Pengantar untuk Memahami Postmodernisme*. Terj. Wilson Suwanto. Yogyakarta: Yayasan Andi.
- Kasmahidayat, Yuliawan., Firmansyah, E., Sebayang, V. A., & Surbakti, A. (2024).

Knowledge & Power : Politik Kebudayaan Menuju Indonesia Emas 2045. Pustaka Larasan.

- Kutha Ratna, Nyoman. 2007. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Norris, Christopher. 2003. *Membongkar Teori Dekonstruksi Jacques Derrida*. Terj. Inyik Ridwan Muzir. Jogjakarta: Ar-Ruzz.
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Bandung: Jalasutra.
- Ritzer, George. 2003. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Syafril. 2005. *Teater Postmodern Indonesia: Kasus Pertunjukan Jalan Lurus Karya Wisran Hadi*. Tesis Magister (S2) Kajian Budaya Universitas Udayana. Denpasar: Program Magister (S2) Kajian Budaya Universitas Udayana.
- Vattimo, Gianni. 2003. *The End of Modernity: Nihilisme dan Hermeneutika dalam Budaya Postmodern*. Terj. Sunarwoto Derma. Yogyakarta: Sadasiva.
- Catatan Pertunjukan Teater *Jalan Lurus* di TIM Jakarta (1993).