

Absurditas Dalam Naskah Drama *Manufaktur Anatomi Kera* Karya Gulang Satriya Pangarso

Nur Halimah¹, Eka Yusriansyah², & Irma Surayya Hanum³

¹Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Mulawarman

²Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Mulawarman

³Program Studi Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Mulawarman

Email: nurhalimahkuaro30@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan simbol hewan dalam karya seni dan sastra telah lama menjadi medium alegoris yang kuat untuk merepresentasikan perilaku, moralitas, hingga kritik sosial manusia. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji simbolisasi hewan serta relasi timbal balik antara manusia dan hewan dalam naskah drama *Manufaktur Anatomi Kera* karya Gulang Satriya Pangarso. Naskah tersebut menghadirkan narasi unik mengenai pemujaan terhadap kera sebagai refleksi krisis eksistensial manusia.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka. Analisis dilakukan dengan menggunakan teori absurdisme Albert Camus sebagai kerangka utama, yang didukung oleh teori semiotika Roland Barthes untuk mengkaji tanda-tanda simbolik dalam teks.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) narasi absurditas dalam naskah dikonstruksi melalui alur non-linear, dialog yang melampaui logika konvensional, serta karakterisasi tokoh yang berada dalam kondisi anomali; (2) bentuk absurditas termanifestasi dalam penciptaan semesta yang absurd, pencarian makna dan kedamaian oleh tokoh, serta munculnya konsep spiritualisme yang tidak lazim melalui praktik pemujaan terhadap hewan.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa simbolisasi kera tidak sekadar bersifat figuratif, melainkan merepresentasikan keterasingan manusia serta upaya yang sia-sia dalam menemukan makna hidup di tengah dunia yang tidak rasional.

Kata kunci: absurdisme, simbolisme hewan, semiotika, Albert Camus, drama

ABSTRACT

The use of animal symbolism in art and literature has long functioned as a powerful allegorical medium to represent human behavior, morality, and social criticism. This study aims to examine animal symbolism and the reciprocal relationship between humans and animals in the play *Manufaktur Anatomi Kera* by Gulang Satriya Pangarso. The script presents a unique narrative concerning the veneration of a monkey as a reflection of the human existential crisis.

This research employs a descriptive qualitative method with a literature-based approach. The analysis is grounded in Albert Camus' theory of absurdism as the primary framework, supported by Roland Barthes' semiotics to examine symbolic signs within the text.

The findings reveal that: (1) the narrative of absurdity is constructed through a non-linear plot, illogical dialogues, and anomalous characterizations; (2) forms of absurdity manifest in the construction of an absurd universe, the characters' search for meaning and peace, and the emergence of unconventional spiritual concepts through animal worship.

This study concludes that the monkey symbolism is not merely figurative but represents human alienation and the futile attempt to seek meaning in an irrational world.

Keywords: absurdism, animal symbolism, semiotics, Albert Camus, drama

A. PENDAHULUAN

Hewan dalam karya-karya seni maupun sastra acap kali digunakan sebagai simbol yang kuat dalam penyampaian makna. Danielle Burke, dkk, Fine Art Restoration Co. United Kingdom (2022) dalam artikel berjudul “*Cryptic creatures: the symbolism of animals in art*” menjelaskan bahwa kunci untuk memahami sebuah karya seni di luar konteks figuratif adalah dengan mencari tanda dan simbol makna alegoris yang lebih dalam. Selain penggunaan bunga tertentu, memento mori, dan referensi ke mitologi Yunani, seniman juga dapat menggunakan hewan untuk menggambarkan sebuah tema. Hewan tidak hanya ditampilkan sebagai objek, tetapi juga simbol dengan pemaknaan tertentu. Konsep ini telah ada bahkan sejak puluhan ribu tahun silam, sebut saja lukisan cadas tertua di dunia yang berusia 51.200 tahun ditemukan di Maros, Sulawesi Selatan, sebagai jejak kehidupan manusia purba. Banyak juga di antaranya karya-karya seni rupa yang mengambil konsep hewan sebagai gagasan, seperti halnya lukisan tahun 1434 karya Jan van Eyck berjudul *Arnolfini Portrait* yang menggambarkan seekor anjing sebagai tanda kesetiaan dan pengabdian, *Madonna and Child with Two Angels* karya Vittore Crivelli tahun 1481-1482 yang menggambarkan kematian burung *goldfinch* sebagai simbol dari kesadaran masa kanak-kanak tentang kematian, *Shepherdess with a Flock of Sheep* karya Anton Mauve tahun 1870-1888, *Goat Lying Down* karya Jan Baptist Weenix tahun 1645-1660, *Wolf and Fox Hunt* karya Rubens tahun 1616, *The Sheepfold* karya Charles Jacque tahun 1857, dan masih banyak lagi. Konsep ini juga acap kali muncul dalam karya-karya film baik dokumenter maupun fiksi, contohnya yaitu film dokumenter *The Zoo* (1962) karya Bert Haanstra yang memperlihatkan bagaimana gambaran nyata tentang tingkah laku hewan dan manusia yang saling memengaruhi, serta Film *Lamb* (2021) karya Valdimar Jóhannsson bergenre Horror-Misteri tentang kelahiran hibrida manusia-domba yang didasari oleh cerita rakyat Islandia.

Menilik karya-karya di atas, tentu drama juga memiliki karya-karya yang ikonik tentang penggambaran hewan. Sebut saja naskah drama *Anjing Kudisan* karya Jakob Sumardjo. Naskah tersebut mengisahkan seorang lelaki yang diusir oleh istrinya karena ketahuan berselingkuh, lalu ia hidup di jalanan hingga ia berubah menjadi seekor anjing liar. Anjing Kudisan memberi gambaran tentang sifat-sifat binal yang manakalanya dimiliki oleh manusia dan anjing liar. Simbolisasi hewan dan hubungannya dengan tingkah laku manusia ini juga digambarkan secara kompleks dalam naskah drama absurd berjudul *Manufaktur Anatomi Kera* karya Gulang Satriya Pangarso. Dengan menyertakan simbolisasi kera sebagai gagasan utamanya, absurditas yang diangkat oleh Gulang Satriya Pangarso berkenaan dengan kekacauan realitas manusia yang didasari oleh pola-pola yang absurd. Naskah ini menggambarkan kekacauan eksistensi manusia yang mengharapakan kedamaian dengan melakukan ritual pada seekor kera.

Dalam penelitian ini, diperoleh dua pokok penting yang membahas perihal absurditas dalam naskah drama *Manufaktur Anatomi Kera* karya Gulang Satriya Pangarso, yakni narasi absurditas dan bentuk-bentuk absurditas. Dalam hal ini, penelitian dideskripsikan secara mendalam menggunakan teori absurditas sebagai teori utama dan teori semiotika Roland Barthes sebagai teori bantu untuk membedah lapisan bahasa pada dialog ataupun narasi-narasi dalam naskah.

B. LANDASAN TEORI

1. Drama

Ibed S. Yuga (dalam Nurul Innayah, dkk, 2020) menjelaskan bahwa drama biasa juga disebut lakon—berasal dari bahasa Jawa yang berarti lakuan—memiliki dua rumah yaitu sastra dan teater. Drama sebagai karya sastra dilihat berdasarkan unsur-unsur kesusasteraannya. Karya sastra drama memiliki fokus perhatian pada estetika, kebahasaan, unsur instrinsik, serta acuan dramaturgis. Berdasarkan bentuknya, karya sastra drama tersusun melalui penggambaran suasana dan dialog para tokoh yang dipandang secara tekstual. Berbeda dengan drama sebagai teater yang memiliki fokus pada unsur tekstur, sesuatu yang berwujud baik secara visual maupun auditif. Hal-hal yang dimaksud ialah meliputi teknik pencahayaan, blocking aktor, tata artistik, suara, tata rias dan busana, serta hal-hal yang bersifat teknis. Sebab tekstur dalam teater memperhatikan unsur-unsur yang berfokus pada pertunjukan sebagai bentuk final.

2. Naskah Drama

Penelitian naskah drama memiliki fokus pada unsur literer. Penelitian ini dipandang secara tekstual dengan memperhatikan kepentingan karya sastra sebagai sebuah entitas yang mandiri. Naskah drama bukan sekadar cetak biru (*blueprint*) bagi pertunjukan, melainkan sebuah struktur bahasa yang kompleks yang mengandung nilai estetika, logika internal, dan kedalaman makna tersendiri. Fokus penelitian ini ialah membedah lapisan bahasa dan struktur dramatik dalam naskah drama. Berkenaan dengan hal ini, maka perlu dipahami bahwa naskah drama tetap memiliki nilai artistik yang solid dan dapat dinikmati secara imajinatif oleh pembaca. Kekuatan tekstualnya mampu menghadirkan pengalaman dramatik yang utuh meskipun tidak pernah dipentaskan.

3. Eksistensialisme Albert Camus

A Desriyanto, dkk (2023:53) menjelaskan bahwa eksistensialisme adalah ekspresi filosofis dan sastra dari situasi kehidupan modern. Lebih jelasnya, Yusriansyah (2019) mengatakan bahwa Albert Camuslah yang menghubungkan mata rantai absurdisme dengan eksistensialisme. Hal ini sejalan dengan pendapat St. Adawiyah Arisa, dkk (dalam Margaretha, 2022) yang mengungkapkan bahwa Albert Camus adalah seorang pemikir Eksistensialisme Prancis ternama dan penulis yang mengemukakan teori mengenai absurditas. Pandangan tersebut mengarah pada pemahaman bahwa relasi antara manusia dengan dunia merupakan suatu hal yang tidak jelas dan berujung pada kesia-siaan. Ketidakjelasan tersebut merupakan akibat dari keinginan manusia yang tidak sejalan dengan kehidupan. Dunia ini seakan-akan tidak mau memberikan segala sesuatu yang pasti ketika manusia menginginkan sebuah kepastian dan tepat pada saat itulah absurditas terjadi. Bentuk keabsurditan Albert Camus yaitu keadaan manusia yang tidak masuk akal dan mustahil untuk terjadi melalui harapan (keinginan) seakan hidup tidak layak untuk dijalani.

4. Absurditas

Gede Agus Siswadi, dkk (2024:20) mengatakan bahwa absurditas dapat dimaknai sebagai *via negative* manusia untuk menuju makna terdalam dari kehidupan, berawal dari ketidaktahuan yang dimiliki manusia, manusia hendaknya mencari pengertian itu, ketika manusia dihadapkan dengan kebuntuan akan kehidupan, maka manusia mencari jalan keluar melalui pencarian-pencarian makna. Absurditas merupakan sebuah kondisi

manusia ketika manusia tidak mampu memahami bahwa dunia harus bertentangan dengan kerinduan manusia untuk menemukan kebenaran dan kejernihan. Manusia menganggap bahwa hidup adalah sebuah kesia-siaan dan tidak bermakna, karena pada akhirnya manusia akan mati.

5. Makna Simbolik

Membaca drama absurd sering kali membuat pembaca berhadapan dengan rangkaian kata dan alur yang seolah tidak memiliki logika. Dalam konteks inilah semiotika menjadi sangat penting, karena semiotika berfungsi sebagai alat untuk membedah bagaimana naskah tersebut membangun maknanya sendiri di balik ketidakjelasan yang tampak. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Barthes (dalam Kaelan, 2017:163) bahwa semiotika atau semiologi, pada prinsipnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*), memaknai hal-hal, segala sesuatu (*things*). Teori semiotika Roland Barthes membedah suatu makna dengan mengkaji 3 (tiga) hal: denotasi, konotasi, dan mitos. Barthes memandang denotasi sebagai sistem signifikasi tingkat pertama dan konotasi merupakan tingkat kedua. Budiman (dalam Kaelan, 2017:206) mengatakan bahwa dalam kerangka Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai 'mitos', dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu. Selanjutnya, Sobur (dalam Kaelan, 2017:207) menjelaskan bahwa ideologi ada selama kebudayaan ada, dan itulah sebabnya di dalam *S/Z* Barthes berbicara tentang konotasi sebagai suatu ekspresi budaya. Hal ini berkenaan dengan kebudayaan yang mewujudkan dirinya di dalam teks-teks, dan dengan demikian ideologi pun mewujudkan dirinya melalui berbagai kode yang merembes masuk ke dalam teks dalam bentuk penanda-penanda penting, seperti tokoh, latar, sudut pandang, dan lain-lain.

C. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian studi pustaka yang memanfaatkan tinjauan literatur. Dengan meneliti naskah drama *Manufaktur Anatomi Kera* karya Gulang Satriya Pangarso sebagai objek penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Fenti (2020:88) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif merupakan penelitian bukan eksperimen, karena tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan "apa adanya" tentang sesuatu variabel, gejala, atau keadaan. Dalam hal ini, penelitian absurditas naskah drama *Manufaktur Anatomi Kera* karya Gulang Satriya Pangarso dikaji dengan tidak mengutamakan hasil berupa angka-angka, melainkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis. Data dijelaskan berdasarkan sumber tersurat dengan mengutamakan data narasi dan dialog-dialog dalam naskah drama tersebut. Naskah drama yang diterbitkan dalam antologi *Dramaturgi Rasa: Lakon LeLakon 2020* oleh kalabuku tersebut diteliti menggunakan teknik baca dan catat sebagai teknik pengumpulan data. Adapun teknik analisis data digunakan sebagai petunjuk langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan ialah: (1) mengidentifikasi data, (2) mengklasifikasi data, (3) mendeskripsikan, (4) mengkaji, dan (5) menyimpulkan. Penelitian berbasis analisis karya sastra ini bersifat objektif dengan mengutamakan naskah drama sebagai fokus penelitian tanpa bersinggungan dengan latar belakang penulisnya.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Albert Camus (1983) memiliki pandangan bahwa perasaan tentang hidup yang nirmakna dan tak layak dijalani itu asalnya dari gagasan-gagasan yang secara paradoksial menewaskan rasionalitas manusia. Seringkali orang yang bunuh diri ialah orang yang mengerti makna hidup, hanya saja mereka tak punya tempat yang layak untuk memproyeksikan makna hidup yang mereka punya. Manusia dikelilingi bayang-bayang dunia yang sesak dan aneh karena tidak sesuai dengan apa yang mereka idamkan. Selanjutnya, Albert Camus (1983) juga menegaskan bahwa kesesakan dan keanehan dunia itu adalah keabsurdan. Demikianlah suasana absurd akan menimbulkan situasi absurd, dan situasi absurd akan menciptakan semesta yang absurd. Hal ini tercermin melalui karya sastra beraliran absurdisme, salah satunya ialah naskah drama *Manufaktur Anatomi Kera* karya Gulang Satriya Pangarso.

1. Narasi Absurditas

a. Alur

Drama konvensional disusun secara terstruktur dan runtut, di mana setiap peristiwa terikat oleh hukum sebab-akibat yang jelas. Alur ini bersifat linear, artinya cerita bergerak maju secara sistematis dari pengenalan hingga penyelesaian. Hal ini berbeda dengan drama absurd yang sering kali mengabaikan logika naratif tersebut. Dalam drama absurd, sangat mungkin alur dalam naskah dibuat dengan menggunakan fragmen yang berdiri sendiri tanpa keterikatan kronologis. Salah satu ciri tersebut ada dalam naskah *Manufaktur Anatomi Kera* karya Gulang Satriya Pangarso. Dalam sebuah diskusi melalui kanal Youtube *Indonesia Dramatic Reading Festival* tahun 2020, Gulang Satriya Pangarso menyampaikan beliau secara sengaja tidak menggunakan Istilah Babak, melainkan Fragmen. Meskipun sama-sama berarti bagian, namun keduanya memiliki sifat yang berbeda. Lebih lanjut, beliau juga menjelaskan bahwa fragmen bersifat sebagai bagian yang bisa diacak. Hal ini merupakan bentuk keterbukaan penulis lakon terhadap pengejawantahan kreativitas setiap sutradara yang menggarap naskah tersebut. Dalam hal ini, naskah *Manufaktur Anatomi Kera* terdiri dari 4 fragmen. Dapat dilihat salah satu perwujudan situasi absurd dalam salah satu fragmennya.

"Kebun binatang kota yang tampak lusuh dengan gaya arsitektur lama. Sebuah arsitektur yang mengandung unsur-unsur kuil-kuil kuno namun bercampur dengan elemen-elemen industrial atau mekanik yang futuristik." (Pangarso, 2020:139)

Penggalan narasi di atas merupakan bukti situasi absurd yang tertulis pada Fragmen 2. Suasana bergeser dari suasana warung jagal ke sebuah kebun binatang kota, yang demikian memengaruhi intensitas ketegangan (*suspense*) dalam alurnya. Narasi dibangun melalui serangkaian tindakan ritualistik yang tidak logis. Di tempat tersebut, ada seekor kera tua yang sakit-sakitan dikelilingi oleh tumpukan lelehan lilin yang menciptakan atmosfer sakral sekaligus menyedihkan. Begitu pula pada *neben text* berikut.

"Di kebun binatang itu, cuma ada satu kandang dengan satu hewan yang masih ada, yaitu kera. Di pintu gerbang kebun binatang, ada loket tiket yang dijaga oleh seorang PENJAGA. Di sekitar kandang binatang kera itu terdapat berbagai macam lilin-lilin dan

8	Pembawa Berita	Pembawa informasi penting bagi umat manusia
9	Anak Kecil	Kengerian dapat tercipta dari kepolosan anak-anak
10	Tentara dan Polisi	Representasi aparat yang memihak penguasa dan malah menggunakan kekerasan terhadap masyarakat sipil
11	Ibu membawa bayi	Representasi siklus kehidupan
12	Kera	Absurditas

Tokoh ikonik seekor Kera dalam naskah *Manufaktur Anatomi Kera* hadir sebagai pusat pembicaraan meskipun tanpa dialog dan adegan, ia menjadi simbol ironi dan absurditas; manusia memujanya sebagai sumber kedamaian sejati dan harapan terakhir bagi keberlangsungan hidup, padahal harapan tersebut bersifat semu.

Melalui fenomena ini, naskah mengkritik cara manusia bertahan hidup dengan meyakini hal-hal irasional demi ketenangan jiwa. Ketidaklogisan ini sejalan dengan pandangan Albert Camus mengenai absurditas, di mana kehidupan menjadi nirmakna akibat gagasan paradoksal yang mematikan nalar manusia.

2. Bentuk-Bentuk Absurditas

Dalam pandangan Albert Camus, absurditas bukanlah sekadar keanehan, melainkan sebuah kondisi fundamental yang lahir dari konfrontasi antara pencarian makna oleh manusia dan kebungkaman dunia yang tidak masuk akal.

a. Semesta Absurd

Sebagaimana pandangan Albert Camus bahwa keputusan dapat memicu manusia untuk menciptakan realitas baru yang belum dimiliki sebelumnya. Situasi-situasi yang berdiri dalam realitas baru tersebut dianggap oleh Albert Camus (1983) sebagai absurditas. Segala bentuk penalaran dan tindakan subjek-subjek pada situasi tersebut dapat disebut sebagai semesta absurd.

Pangarso (2020) mengatakan bahwa ada banyak fenomena aneh yang terjadi dalam realita sampai-sampai muncul buah pikiran: apakah dunia begitu menyedihkan sehingga kita membutuhkan taman rekreasi? Bahkan kita perlu membayar mahal untuk menghibur diri sendiri. Hal inilah yang menjadi ide utama bagi semesta absurd dalam naskah drama *Manufaktur Anatomi Kera*, yakni penciptaan taman rekreasi berupa kebun binatang dengan situasi yang tak lazim (absurd). Hal ini tersurat dalam berbagai dialog.

TAMU WARUNG: Berkelana mencari kebun binatang. Kabarnya, kota ini punya satu-satunya kebun binatang di dunia. (Pangarso, 2020:131)

Melalui dialog TAMU WARUNG yang satu ini, ide utama disampaikan secara tersurat. Kehadiran kebun binatang satu-satunya di dunia merupakan sebuah potret dari semesta absurd yang diciptakan penulis naskah. Berkenaan dengan ide tersebut, penulis naskah menginterpretasikan situasi absurd di area kebun binatang itu secara tersurat. Hal ini dapat dilihat melalui narasi berikut:

Kemudian PENGUNJUNG-PENGUNJUNG lain mulai berdatangan, di tangan mereka

*masing-masing membawa benda-benda personal yang sangat mereka cintai. Ada yang membawa foto, makanan cepat saji, dan apa pun. Mereka kemudian melakukan penghancuran atas benda kesukaan mereka itu di kebun binatang. Merobek foto atau memakan sampai habis makanan-makanan cepat saji itu dengan kebrutalan yang personal. Ada juga **PENGUNJUNG** yang datang karena ingin sekadar melihat atau memberi makan kera itu. (Pangarso, 2020:143)*

Selain itu, situasi absurd di area kebun binatang dalam naskah Manufaktur Anatomi Kera tersebut diperjelas oleh dialog-dialog berikut:

PEDAGANG ASONGAN: *Di sekitaran kandang kera itu, ada keluhan, ada utang, masalah percintaan, masalah keluarga, dan banyak kesedihan yang lain. Mereka semua membuang kesedihan-kesedihan dan keluhan mereka di sana. (Pangarso, 2020:146)*

PENGUNJUNG 3: *Saya tak bisa membayangkan, jika tak ada kebun binatang ini, umat manusia akan kehilangan tempat bersandar dari keluh kesahnya. Semua orang akan kehilangan sabarnya dan semakin membabi buta. Orang-orang putus asa, kebun binatang ini adalah sebuah harapan. (Pangarso, 2020:148)*

PENGUNJUNG 3: *Nah, begini, saya mengerti akar permasalahan tempat ini. Kebun binatang ini adalah kebun binatang satu-satunya seantero jagat dengan spesies yang satu-satunya juga yang kini berada di ambang kepunahan total. Orang-orang datang berbondong-bondong ke kebun binatang ini untuk menyampaikan keluh kesah mereka pada sesuatu yang mereka anggap sebagai kedamaian. Jejak-jejak mengenai sesuatu yang mereka sebut kedamaian itu sudah tak dapat mereka kenali lagi, kecuali di tempat ini. (Pangarso, 2020:160)*

b. Pencarian Makna dan Kedamaian Hidup

Albert Camus (1983:8) mengatakan bahwa kita terus-menerus berbuat sesuatu yang diperintahkan oleh eksistensi untuk banyak alasan, yang pertama-tama adalah karena kebiasaan. Dalam naskah ini, hal tersebut terepresentasikan dari kebiasaan para pengunjung kebun binatang yang mengharapkan kedamaian atas eksistensinya sebagai manusia, namun sepanjang hidupnya terus dilucuti keputusan. PARA PENGUNJUNG mendapati kehidupan yang nirmakna dan mereka mencari kedamaian dari eksistensi yang lain. Alih-alih menemukan solusi, pencarian makna ini berakhir pada pengakuan bahwa kedamaian justru ditemukan di dalam inti kekacauan itu sendiri, mencerminkan penerimaan Camus terhadap kondisi absurd sebagai satu-satunya cara untuk tetap bertahan hidup.

PENGUNJUNG 2: *Terima kasih, Mas. Orang-orang mulai putus asa dan butuh kedamaian. Namun, saya sendiri bingung di mana menemukan kedamaian itu. (Pangarso, 2020:147)*

PENJAGA 2: *Bayangkan kera itu, menerima mental shock setiap harinya. (Pangarso, 2020:149)*

PENJAGA 2: *Kedamaian ada di sini, di tengah kekacauan dan perang yang terjadi di luar sana. Di kebun binatang ini, orang-orang menemukan apa yang mereka sebut kedamaian.* (Pangarso, 2020:162)

Gagasan mengenai pencarian kedamaian termaktub dalam seruan ikonik yang terdapat dalam naskah Manufaktur Anatomi Kera tersebut, yakni membawa pesan perdamaian bagi seluruh subjek setelah menghadapi kehidupan yang nirmakna. Seruan tersebut ialah:

TAMU WARUNG: *Matilah kita bersulang!* (Pangarso, 2020:139)

Dialog tersebut merepresentasikan puncak dari pemberontakan absurd ala Albert Camus, di mana kematian tidak lagi dipandang sebagai tragedi, melainkan sebuah perayaan atas kehidupan yang nirmakna. Seruan ini muncul setelah para tokoh berupaya menemukan cara untuk berdamai dengan diri sendiri di tengah dunia yang kacau. Hal ini selaras dengan metode berpikir *Don Quixote* yang mencerminkan penolakan terhadap ketidakberartian hidup dengan cara menciptakan makna dan tujuannya sendiri melalui fantasi dan delusi. Dalam konteks Ini, bersulang menjadi simbol penerimaan yang radikal terhadap eksistensi yang pahit, sebuah tindakan untuk tetap bersuka cita meski sadar bahwa pencarian makna hidup yang *absolute* adalah usaha yang sia-sia.

c. Konsep Spiritualisme yang Tak Lazim

Albert Camus (1983) mengatakan bahwa situasi jiwa (mental) yang ganjil (janggal) membuat kehampaan menjadi kefasihan, gestur-gestur kehidupan sehari-hari jadi terpatahkan, dan kalbu (batin alamiah) segera muspra (mencari yang Agung) atau mencari tambatan yang menghubungkannya kembali, maka itulah tanda awal keabsurdan. Pandangan ini menjelaskan bahwa konsep spiritualisme dapat berubah, hal itu beriringan dengan situasi jiwa dan aktivitas keseharian yang mengarah pada keputusan. Individu atau kelompok dapat menciptakan konsep spiritualisme baru yang disesuaikan dengan budaya dan norma-norma di lingkungan mereka. Seperti halnya situasi absurd pada konsep spritualisme yang diciptakan oleh Gulang Satriya Pangarso dalam potongan dialog pada semesta absurd *Manufaktur Anatomi Kera* sebagai berikut:

PENGUNJUNG 1: *Anda punya kepentingan apa? Melarang seenaknya. Saya cuma mau sembahyang.*

PENJAGA 1: *Ini sudah aturan, birokrasinya seperti itu.*

PENGUNJUNG 1: *Apakah sembahyang harus pake karcis masuk? PENJAGA 1: Gila! Tempat ini adalah kebun binatang, Anda harus sadar itu. (Jeda menghela napas) Sembahyang, sembahyang, sembahyang. Sembahyang itu hanya ada di pikiran Anda. Kenyataannya ini adalah kebun binatang, kebun binatang satu-satunya di dunia. Jadi untuk masuk ke salah satu tempat yang paling berharga di dunia ini, Anda harus membayar tiket masuknya. Kalau tidak mau taat aturan, silakan pergi. Saya juga tidak rugi.* (Pangarso, 2020:141-142)

Konsep spiritualisme yang tak lazim dalam naskah ini muncul melalui distorsi fungsi ruang publik menjadi ruang sakral yang dipaksakan, yang mencerminkan upaya manusia mencari makna di tengah kebungkaman dunia. Hal ini terlihat jelas saat PENGUNJUNG 1 bersikeras ingin melakukan aktivitas sembahyang di dalam kebun binatang, sebuah tempat yang secara logika bertujuan untuk rekreasi, bukan ibadah. Benturan antara keinginan spiritual yang personal dan aturan birokrasi loket tiket menciptakan situasi absurd, di mana aktivitas suci direduksi menjadi sekadar transaksi komersial. Dalam pandangan Albert Camus, ini menunjukkan bagaimana manusia mencoba memproyeksikan sistem nilai atau keteraturan (sembahyang) pada dunia yang sebenarnya tidak peduli dan hanya diatur oleh sistem mekanis yang kaku.

Naskah *Manufaktur Anatomi Kera* karya Gulang Satriya Pangarso ini merepresentasikan sebuah **semesta absurd**, di mana logika konvensional runtuh dan digantikan oleh realitas yang ganjil serta membingungkan. Kondisi ini memaksa tokoh-tokoh di dalamnya terjebak dalam **pencarian makna dan kedamaian hidup** yang paradoks, mereka berusaha menemukan eksistensi diri di tengah situasi yang tidak menawarkan kepastian. Ketegangan antara keinginan manusia untuk memahami dunia dan kebuntuan realitas yang dingin menciptakan atmosfer eksistensialisme yang kuat sepanjang cerita. Absurditas diperdalam melalui **konsep spiritualisme yang tak lazim**, di mana nilai-nilai transenden tidak lagi hadir dalam bentuk institusional yang kaku, melainkan melalui pengalaman-pengalaman yang ganjil dan profan. Melalui perpaduan ketiga unsur ini, Gulang Satriya Pangarso berhasil mengonstruksi sebuah kritik terhadap kemanusiaan yang teralienasi. Pada akhirnya, naskah ini menegaskan bahwa dalam dunia yang diproduksi secara mekanis, spiritualitas dan makna menjadi barang langka yang hanya bisa ditemukan melalui penerimaan terhadap ketidakmasukakalan Itu sendiri.

D. PENUTUP

Narasi absurditas telah dideskripsikan melalui elemen alur yang fragmentaris dan non-linear, dialog yang berciri *verbal nonsense* dengan tiga tingkatan makna (denotasi, konotasi, mitos), serta penokohan yang tidak memiliki watak tetap melainkan berfungsi sebagai simbol atau penanda. Alur meliputi 4 (empat) fragmen yang dalam penggunaannya bisa diacak. Hal ini tentu berlainan dengan alur drama konvensional yang bersifat linear. Masing-masing fragmen tersebut pun memiliki keistimewaan gambaran situasi. Fragmen 1 menunjukkan kegetiran tokoh **KOKI** dan **JAGAL** di sebuah warung makan dengan dialog-dialog mereka yang absurd. Fragmen 2 menghadirkan suasana kacau di sebuah kebun binatang satu-satunya di dunia dengan satu-satunya hewan di dunia, yakni seekor kera. Kera tersebut dijadikan sebagai objek ritual bagi manusia akibat keputusan yang manusia alami. Masih dengan situasi kebun binatang, Fragmen 3 menunjukkan gambaran *capitalism* dalam penderitaan manusia. Hal ini diwujudkan dalam pernyataan-pernyataan **PENGUNJUNG 3** yang ingin mengkomersialkan kebun binatang tersebut demi meraup banyak keuntungan. Sementara itu, Fragmen 4 berisi situasi yang lebih kacau. Fragmen ini menggabungkan berbagai situasi dari tiap-tiap fragmen. Berdasarkan situasi-situasi absurd tersebut, terdapat 22 dialog absurd yang diteliti untuk meraih pemahaman atas lapisan-lapisan bahasanya. Serta total ada 13 tokoh memiliki peran krusial dalam naskah drama tersebut. Selain itu, bentuk-bentuk absurditas yang dikaji dalam penelitian

ini mencakup representasi semesta absurd yang ganjil, upaya tokoh dalam pencarian makna dan kedamaian hidup di tengah kekacauan, serta munculnya konsep spiritualisme tak lazim melalui ritual-ritual destruktif. Semuanya terepresentasikan dalam berbagai narasi dan dialog yang mencirikan drama absurd. Pokok dari seluruh rangkaian absurditas ini bermuara pada gagasan unik “*matilah kita bersulang*” yang diucapkan oleh tokoh **KOKI** dan **JAGAL**. Kalimat tersebut merupakan bentuk klimaks yang menggambarkan penerimaan fatalistik terhadap eksistensi manusia di tengah sistem roda mesin manufaktur yang impersonal dan tidak terelakkan. Melalui gagasan ini, dapat disimpulkan bahwa ada sebuah filosofi kedamaian yang paradoks: bahwa di tengah penderitaan dan dunia yang kacau, manusia dapat menemukan ketenangan bukan dengan melawan, melainkan dengan meromantisasi dan merayakan ketidakmasukakalan hidup tersebut sebagai sebuah bentuk perlawanan terhadap kesia-siaan.

DAFTAR PUSTAKA

- A Desriyanto, dkk. (2023). *Absurditas Eksistensi Tokoh Barman dalam Novel Khotbah di Atas Bukit Karya Kuntowijoyo*. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(1), 51-74.
- Camus, Albert. (2020). *Mitos Sisifus*. Yogyakarta: Penerbit Circa.
- Danielle Burke, dkk. (2022). *Cryptic Creatures: The Symbolism of Animals in Art*. *Fine Art Restoration Co. United Kingdom (UK)*. <https://fineart-restoration.co.uk/news/cryptic-creatures-the-symbolism-of-animals-in-art/>
- Esslin, Martin. (2018). *Teater Absurd*. Jawa Timur: Pustaka Banyumili.
- Fenti, Hikmawati. (2020). *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers Divisi Buku Perguruan Tinggi PT RajaGrafindo Persada.
- Gede Agus Siswadi, dkk. (2024). *Filsafat Manusia: Memahami Manusia Sebagai Homo Complexus*. Sumatera Barat: PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA.
- Indonesia Dramatic Reading Festival. (2020). *IDRF 2020 – Diskusi Peluncuran Buku LELAKON / 10 Desember 2020*. Youtube. https://www.youtube.com/live/DcJen1Jn3SI?si=Sc-6_CV4718IFW0D
- Kaelan. 2017. *Filsafat Bahasa Semiotika dan Hermeneutika*. Yogyakarta: Penerbit Paradigma
- Margaretha, Nurshenly. (2022). *Mitos Sisifus dalam Perspektif Eksistensialisme Albert Camus dan Relevansinya dalam Kehidupan Kontemporer*. Skripsi. Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Nurul Inayah, dkk. *Dramaturgi Rasa 10 Lakon Lelakon 2020*. Yogyakarta: Kalabuku.

Ilmu Budaya

Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya

e-ISSN 2549-7715 | Volume 10 | Nomor 2 | April 2026 | Halaman 107—118
Terakreditasi Sinta 4

St. Adawiyah Arisa, dkk. (2020). *Telaah Absurditas Albert Camus dalam Novel Cara Berbahagia Tanpa Kepala Karya Triskaidekaman: Tinjauan Psikoanalisis*. *NEOLOGIA: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(3), 145-150.

Yusriansyah, Eka. (2019). *Absurditas Naskah Drama “Pelajaran” karya Eugene Ionesco*. *Jurnal Sastra Indonesia*, 8(2), 94- 102.