

BAB 5

KESIMPULAN

Absurditas merupakan sebuah pemikiran yang menilai bahwa hidup itu sia-sia, tidak bermakna, absurd. Absurditas ini biasanya menjadi tema yang diangkat dalam teater absurd. Drama-drama ini umumnya memperlihatkan absurditas melalui unsur-unsur bentuknya yang tidak konvensional. Oleh karenanya teater ini disebut juga sebagai *Nouveau Théâtre*. Salah satu penulis drama yang karya-karyanya masuk dalam jajaran *Nouveau Théâtre* adalah Arthur Adamov. Dalam karya-karyanya, seperti *La Parodie* (1952), *L'Invasion* (1950) atau *La Grande ou La Petite Manoeuvre* (1950), Adamov menunjukkan bahwa betapapun kerasnya usaha manusia pasti akan berakhir pada kesia-siaan. Dalam karya-karyanya ini Adamov juga menunjukkan bahwa komunikasi antarmanusia tidak akan terjalin. Kesia-siaan dan kegagalan komunikasi ini merupakan bagian dari pemikiran absurditas. Berdasarkan analisis yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dalam drama Adamov lainnya, *Le Ping-Pong* (1955), nilai kesia-siaan dan kegagalan komunikasi tersebut juga terlihat dalam unsur-unsur bentuknya, seperti alur, tokoh, latar tempat dan waktu, serta bahasa.

Pada analisis alur, kesia-siaan terlihat dari struktur alur yang membentuk siklus-siklus kecil. Siklus-siklus ini menandai usaha-usaha yang dilakukan oleh para tokoh secara berulang-ulang kali. Pengulangan-pengulangan ini menjebak para tokoh dalam rutinitas hidup. Rutinitas yang membuat hidup para tokoh menjadi tidak berarti, tidak memiliki tujuan. Inilah yang menunjukkan absurditas dalam alur drama ini, yang kemudian semakin ditekankan dengan adanya kematian sebagai elemen penyelesaian alur drama ini. Elemen penyelesaian ini tidak menyajikan penyelesaian cerita, melainkan hanya menyelesaikan drama ini. Dengan demikian terlihat bahwa peristiwa kematian menjadi penegasan atas absurditas drama ini. Kematian memperlihatkan bahwa dunia itu fana, bahwa hidup pasti berakhir pada kematian, oleh karenanya hidup semakin terlihat sebagai sesuatu yang sia-sia, tidak memiliki arti. Apapun usaha yang tokoh-tokoh lakukan di sepanjang hidup mereka, tidak memiliki arti atau makna apapun.

Tindakan dan usaha mereka sia-sia dan mereka tidak bisa menghindarkan dirinya dari kesia-siaan dan kehancuran total, yaitu kematian.

Pada analisis tokoh, absurditas terwujud dalam perkembangan watak tokoh yang statis, yaitu terus-menerus terobsesi pada mesin pinball. Hal ini memperlihatkan bahwa mereka terjebak dalam obsesi mereka. Obsesi mereka yang sangat besar terhadap mesin pinball, mendorong mereka untuk terus-menerus berusaha memenuhinya. Akibatnya tindakan-tindakan mereka pun menjadi rutinitas belaka, yaitu tindakan yang bertujuan sama; mengejar keuntungan dari mesin pinball. Rutinitas ini memperlihatkan betapa hidup mereka tidak berarti. Mereka hanyalah tokoh-tokoh yang tersesat dalam obsesi mereka terhadap mesin pinball. Mereka tokoh-tokoh yang tidak memiliki tujuan dalam hidupnya. Hingga tanpa mereka sadari, mereka menjadi manusia-manusia yang kehilangan sisi kemanusiawian mereka. Mereka bergerak secara otomatis, sesuai dengan obsesi yang dikendalikan oleh mesin pinball. Sehingga mereka pun menjadi mesin-mesin penghasil uang. Di sini terlihat adanya dominasi mesin pinball terhadap tokoh-tokoh atau dominasi benda atas manusia. Rutinitas dan dehumanisasi yang dihadapi oleh para tokoh inilah yang menunjukkan absurditas pada diri mereka. Absurditas pada akhirnya terlihat paling menonjol pada tokoh utama drama ini, Arthur dan Victor, karena merekalah, yang sampai drama ini berakhir, masih terjebak dalam dominasi benda, dalam hal ini permainan.

Absurditas juga kerap menonjol dalam ujaran para tokoh yang menunjukkan adanya kegagalan komunikasi di antara mereka. Kegagalan komunikasi ini terlihat dari menonjolnya fungsi fatik di dalam ujaran para tokoh. Fungsi fatik ini ditandai dengan tidak adanya tanggapan dari lawan bicara, yang berarti pesan dari pengujar tidak tersampaikan. Hal ini mengindikasikan kegagalan bahasa sebagai alat komunikasi. Selain itu kegagalan komunikasi ini juga menunjukkan bahwa usaha para tokoh untuk menjalin komunikasi pada akhirnya sia-sia, karena bagaimanapun komunikasi di antara mereka tidak akan terjalin.

Pada analisis latar ruang, absurditas terlihat dari besarnya dominasi mesin pinball atas para tokoh. Latar ruang dalam drama ini diperlihatkan sebagai unsur yang tidak menunjukkan perubahan yang mendasar pada kehidupan para tokoh.

Sama halnya dengan struktur alur yang tidak menunjukkan perkembangan yang berarti, para tokoh dalam drama ini berwatak statis dari *tableau* pertama hingga *tableau* terakhir. Di manapun para tokoh berada, mereka selalu berada di bawah kendali mesin pinball. Dominasi mesin pinball terhadap mereka ini menegaskan bahwa kehidupan tokoh-tokoh dalam *Le Ping-Pong* tidak berarti. Mereka hanya menjadi mesin-mesin yang dikendalikan oleh mesin pinball.

Pada analisis waktu, terungkap bahwa waktu dalam drama ini sarat akan absurditas yang erat kaitannya dengan kesia-siaan dan kemutlakan maut. Kesia-siaan terlihat dalam drama ini lewat rentang waktu panjang yang dilalui para tokoh, namun tidak memperlihatkan perubahan yang berarti. Dalam drama ini para tokoh terus-menerus berada di bawah pengaruh mesin pinball dan terjebak di dalamnya hingga mereka tua. Waktu dalam drama ini tidak berarti. Waktu menandai kesia-siaan dalam hidup para tokoh, karena waktu selalu menghubungkan mereka pada maut. Mutlaknya kedatangan maut ini semakin menunjukkan betapa tidak berartinya kehidupan para tokoh.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa mesin pinball dalam drama ini memiliki peran yang sangat penting. Mesin pinball tidak hanya menjadi benda yang diminati oleh para tokoh. Ia bukan hanya mesin yang ingin terus-menerus ditingkatkan sistem permainannya oleh para tokoh. Ia bukan hanya menjadi alat yang digunakan untuk menghasilkan uang atau keuntungan lainnya. Mesin pinball dalam drama ini berperan sebagai pengendali perasaan, tindakan dan ujaran para tokoh. Mesin ini mengendalikan para tokoh di sepanjang hidup mereka. Mesin ini membuat para tokoh menjadi tidak berarti, sia-sia. Para tokoh tidak mengenyam hal lain selain mesin pinball. Di sepanjang cerita dan di sepanjang hidup mereka, para tokoh ini hanya menjadi budak-budak yang mengejar materi dari mesin pinball itu. Mesin itu memberi ilusi pada para tokoh akan arti materi dalam hidup mereka. Para tokoh dibuatnya menjadi seperti mengejar bayangan dan mereka tidak menyadari hal itu. Mereka tidak menyadari bahwa yang mereka lakukan selama hidup mereka adalah sia-sia. Mereka hanyalah melakukan gerakan-gerakan rutin, yang memperlihatkan kesia-siaan hidup mereka. Kesia-siaan ini kemudian mencapai puncaknya, ketika ditengah kesenangan Arthur dan Victor bermain ping-pong, Victor dihadapkan pada

kematian. Kematian ini menjadi penegasan bahwa kehidupan para tokoh dalam kisah ini amat tidak berarti. Kematian menunjukkan bahwa hidup itu tidak berarti, karena pasti akan berakhir pada kematian. Kekosongan arti inipun semakin terlihat pada kehidupan para tokoh yang hanya diisi oleh rutinitas semata. Rutinitas yang membuat mereka seperti tidak memiliki tujuan, tersesat dan tindakan-tindakan merekapun pada akhirnya tidak berguna, sia-sia, absurd.

