

**WAYANG ORANG SEBAGAI PERTUNJUKAN
TEATER TRADISIONAL DALAM
TINJAUAN SEMIOTIKA :
(Sebuah kajian awal)**

Eko Supendi

Abstract

Wayang wong, as a genre included in dance drama, is in fact the personification of wayang kulit purwo of which the stories come from the Ramayana and Mahabarata. The existence of wayang wong in Mangkoneagaran Palace and in the Sultanate of Jogjakarta in second half of the 18th century was the renaissance of wayang wong which had developed in the time of the empire of Majapahit. Even it was supposed to have developed before that time because in the year of 930 the term of wayang wong was discovered in the inscription of Wimalasrama.

Semiotics can be defined in a simple way as knowledge of signs and system of signs. Some people say that semiotics is knowledge dealing systematically with signs, symbols and process of symbolism. This simple definition will turn into complex one when there is a demand to define a sign. The difficulty in coming to an agreement on the definition of signs can make the agreement on the definition of semiotics difficult.

Keywords : Wayang orang, Traditional Theatre, Semiotics

Pendahuluan

Wayang wong atau wayang orang adalah sebuah genre yang digolongkan ke dalam bentuk drama tari tradisional. Genre adalah jenis penyajian yang memiliki karakteristik struktur, sehingga secara audio visual dapat dibedakan dengan bentuk penyajian yang lain, misalnya genre Serimpi dengan wayang wong.

Dalam kedudukannya sebagai seni pertunjukan, wayang wong merupakan personifikasi dari wayang kulit purwa, sehingga secara artistic konsep-konsep estetis senantiasa dikembalikan pada norma-norma atau

kaidah-kaidah wayang kulit purwa, baik menyangkut struktur pathet gending maupun ikonografi bentuk wayangnya.

Sejarah perkembangan sebuah genre cenderung ditentukan oleh berbagai factor tertentu. Pertama, adanya pengaruh langsung pertumbuhan masyarakat dengan pergeseran lapisan-lapisan serta golongan-golongan. Kedua, adanya daya cipta dari pihak si seniman. Pemahaman kategori pertama besar kemungkinan terjadi fenomena mobilitas budaya yaitu budaya tradisi besar ke budaya tradisi kecil atau sebaliknya sebagaimana terjadi etnik Jawa. Pemahaman kedua nilai-nilai seni menunjuk pada lingkungan si seniman berada. Dalam lingkungan keraton nilai-nilai estetis dan normative seni sangat kuat dipengaruhi oleh konsepsi *devaraja* yaitu suatu tata nilai dan normative system budaya keraton dengan legalitas sang raja, misalnya predikat kagungan dalem, yasan dalem, dawuh dalem, sakera dalem, adiluhung dan alus, sedangkan di lingkungan rakyat system budaya menunjuk pada predikat nilai-nilai kolektivitas dan karya seni bersifat anonim. Dalam kedudukannya seni sebagai proses dan seni sebagai produk sudah untuk mencari kriteria bentuk artistik yang perlu disepakati, hanya saja di lingkungan keraton yang menentukan norma estetis adalah raja.

Sebagai sebuah genre yang digolongkan ke dalam drama tari, sesungguhnya wayang wong merupakan personifikasi dari wayang kulit purwa yang ceritanya mengambil epos Ramayana dan Mahabharata. Kehadirannya di Istana Mangkunegaan dan di Kasultanan Yogyakarta pada pertengahan abad ke-18 menurut para ahli merupakan renaissance wayang wong yang telah berkembang pada masa kerajaan Majapahit, bahkan diduga sudah berkembang pada masa sebelumnya seperti diketemukan pada prasasti Wimalasrama pada tahun 930, tentang penggunaan istilah wayang wong.

Kata *wayang* berasal dari bahasa Jawa Kuna yang berarti "bayangan", sedang kata wong berarti "orang atau manusia". Jadi wayang wong dapat diartikan sebuah pertunjukan wayang yang pelaku-pelakunya dimainkan oleh manusia. Apabila informasi itu benar, maka perkembangan wayang wong telah mengalami perjalanan yang panjang dengan segala problematikanya. Hanya saja karena sifat pertunjukan adalah seni sesaat dan tidak adanya system pendokumentasian, kemungkinan akan mengalami kesulitan dalam melacak atau merekonstruksi bentuk penyajiannya. Namun demikian jika gaya dan teknik tarinya dapat dikembalikan kepada visualisasi relief-relief candi Borobudur dan candi Prambanan zaman Mataram kuna,

kemungkinan besar fakta ini dapat memberi petunjuk sejauh mana perkembangan gaya dan bentuk tari pada masa itu, terutama dikaitkan dengan perkembangan wayang wwang.

Keterkaitan antara epos Ramayana dan Mahabharata sebagai acuan utama lakon wayang wwang dengan ritus-ritus keagamaan Hindu, membawa konsekuensi terhadap kesinambungan nilai-nilai wayang dan sekaligus bentuk pertunjukannya. Hal ini dapat dibuktikan dengan rekaman cerita epos Ramayana dan Mahabharata pada relief-relief di candi-candi Jawa Timur semasa kerajaan Majapahit dan Singasari. Misalnya relief candi Jago yang melukiskan cerita Arjuna Wiwaha dan cerita Bale Sigalagala, dibuat untuk tempat pemakaman abu jenazah raja Wisnuwardana. Relief Arjuna Wiwaha pada candi Tigawangi. Relief Ramayana pada candi Panataran. Contoh pertama dibuat pada zaman kerajaan Majapahit. Pendokumentasian wira-carita Ramayana dan Mahabharata itu menunjukkan adanya kedudukan kedua cerita itu mempunyai hubungan erat dengan system keagamaan Hindu dan kedudukan raja yang merupakan titisan dewa.

Pengaruh agama Hindu dengan bentuk wayangnya mengalami kemunduran sejak kerajaan Majapahit runtuh di bawah penguasaan kerajaan Demak yang menganut agama Islam. Sisa-sisa dari kebudayaan Hindu dapat dijumpai di Bali sampai sekarang, termasuk wayang wwang (wayang wong). Wayang wong memiliki kriteria estetis yang melahirkan penggolongan perwatakan tari, rias, dan busana, serta gendhing iringan. Kriteria ini didasarkan pada nilai symbol dan makna yang diyakini pada pembedaan karakter wayang. Keseluruhan tokoh dalam wayang wong dipilahkan dalam beberapa bagian pokok sesuai dengan karakterisasinya.

Teks di atas adalah sebuah usaha untuk mencoba memaparkan fenomena keberadaan wayang wong, sebagai sebuah seni panggung tradisional, yang memiliki sejarah perjalanan degradatif. Wayang wong sebagai format seni panggung telah ada sejak masa awal pemisahan Mataram menjadi Kasultanan Yogyakarta dan Kasunanan Surakarta (untuk kemudian Kasunanan Surakarta menyisahkan sebagian wilayahnya kadipaten Mangkunegaran). Wayang menjadi identitas Kasultanan Yogyakarta dan Kadipaten Mangkunegaran.

Sejak itu, wayang wong berkembang sebagai seni panggung rakyat, tentu saja dengan beberapa sentuhan perubahan dari format awalnya sebagai seni elit. Ketenaran dan kepuhutan wayang wong sebenarnya juga bisa dirunut dari sisi penempatannya sebagai sebuah objek dari (permainan)

bahasa citra. Citra yang menghegemonik bisa merusak segalanya. Kalau pada saat ini orang bertanya kenapa seni lukis bisa menjadi sedemikian elit dan karya-karya lukis menjadi mahal sementara di lain pihak seni sastra menjadi tidak layak jual, di benak orang telah tertanam citra bahwa lukisan identik dengan status social. Wayang wong juga pernah memiliki keemasan. Saat itu bisa dilihat juga betapa pentas wayang wong ditonton secara antusias, betapa para bintang panggung diidolakan oleh para penggemarnya. Fenomena yang pernah terjadi pada wayang wong itu sekarang bergeser kepada seni panggung dan seni audio-visual lainnya seiring dengan konteks dan ritme zaman. Oleh karena itulah diperlukan sebuah kajian yang spesifik untuk membedah fenomena pencitraan symbol-symbol yang ditampilkan wayang wong sebagai sebuah drama panggung tradisi. Pada wilayah inilah diperlukan semiotika, semiotika adalah sebuah ilmu yang secara khusus mempelajari tanda-tanda atau symbol-symbol dalam kaitannya dengan seni pertunjukan secara umum dan drama atau teater secara khusus.

Wayang wong adalah sebuah teater. Dalam pengertian bahwa teater adalah sebuah lakon yang ditampilkan lengkap dengan aktor, naskah, dan berbagai alat pendukung lainnya. Tentunya wayang wong sebagai nilai tradisi juga memiliki tanda-tanda yang menarik untuk dikaji lebih lanjut. Tulisan ini adalah sebuah kajian awal tentang semiotika pertunjukan teater yang tentunya akan masih banyak lubang untuk dijadikan kajian yang lebih dalam.

Selanjutnya teks di bawah ini akan mencoba memaparkan lebih jauh tentang semiotika, secara definisi, dan berbagai aspek dalam semiotika yang berhubungan dengan pertunjukan teater secara umum. Yang bisa membawa kita untuk mengkaji lebih jauh tentang wayang wong dengan kaitannya dalam semiotika teater secara umum.

Secara sederhana semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu tentang tanda dan system tanda. Ada pula yang mengatakan semiotika sebagai ilmu yang secara sistematis mempelajari tanda-tanda dan lambang-lambang, dan proses perlambangan. Definisi yang sederhana ini menjadi kompleks ketika muncul tuntutan untuk mendefinisikan apa yang disebut tanda. Kesulitan membangun kesepakatan mengenai definisi tanda bisa mempersulit kesepakatan akan definisi semiotika.

Dalam hal ini, ada dua kemungkinan factor yang menyebabkan kesulitan itu. Pertama, objek semiotika, berupa tanda, itu amat luas, terdiri dari satuan-satuan realitas yang beraneka ragam, baik bentuk, jenis, sifat

maupun ruang lingkungannya. Kedua, karena keluasan itu, semiotika bersentuhan dengan banyak disiplin yang lain yang sudah mapan sehingga harus terus menerus mencoba menentukan batas-batasnya sendiri, baik objeknya maupun cara kerjanya. Karena itu, hal tersebut juga bisa melahirkan disiplin berdiri sendiri. Misalnya, ada semiotika sastra, teater, matematika, musik, tari, arsitektur, agama, kebudayaan, senirupa, semiotika film, makanan.

Lahirnya semiotika dalam berbagai bidang keilmuan sangat menggenjirakan. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa selama ini setiap berbicara semiotika, khususnya dalam bidang seni, yang menjadi acuan hanyalah konsep semiotika dari Charles Sanders Peirce dan Ferdinand de Saussure tentang system tanda yang kemudian diaplikasikan ke dalam fenomena penandaan dalam kesenian. Kecenderungan demikian tidak tepat, sebab setiap bidang kesenian memiliki system tanda yang berbeda-beda. Pada pihak lain, konsep tanda dari Peirce dan Saussure sesungguhnya masih merupakan konsep tanda yang masih bersifat umum.

Semiotika teater atau pertunjukan panggung adalah teori tanda dan system tanda yang terdapat dalam seni pertunjukan yang bernama teater. Semiotika teater mencoba memahami komponen-komponen teater dan menetapkan asumsi bahwa segala sesuatu dalam kerangka teater adalah tanda atau sign. Pertunjukan teater pada hakikatnya merupakan bentangan sekumpulan system tanda. Sebagaimana diketahui bahwa objek-objek yang ada di panggung mendapatkan arti yang lebih penting daripada dalam kehidupan sehari-hari. Bisa demikian karena yang lebih berperan memainkan segala sesuatu yang ada di atas panggung adalah tanda-tanda teater yang memperoleh karakteristik-karakteristik, sifat-sifat, dan atribut-atribut khusus yang tak dimiliki dalam kehidupan nyata.

Dalam wacana teater, semiotika memberi implikasi terhadap analisis bahasa-bahasa panggung yang mencakup gambar, fisik, auditif dalam teater untuk menetapkan makna. Dalam film, semiotika telah diadopsi secara luas dalam wujud mata kamera dalam menuntun pemaknaan

Berikut ini adalah berbagai system tanda yang terlibat dalam teater, berbagai system tanda ini merupakan prinsip-prinsip dasar dalam pendekatan semiotika teater.

Sistem tanda dalam Teater

Tanda-tanda dalam teater mencakup sebagai berikut:

- 1) Tanda yang berkaitan dengan aktivitas aktor meliputi kinetik (mimik, gestural, dan proxemic atau penggunaan ruang oleh aktor) dan tuturan.
- 2) Tanda yang berkaitan dengan penampilan aktor meliputi wajah, rambut, dan kostum.
- 3) Tanda yang berkaitan dengan aspek ruang atau tempat meliputi gedung pementasan dan bentuk panggung (dekorasi, property, tata lampu).
- 4) Tanda yang berkaitan dengan akustik non-verbal meliputi tanda bunyi dan musik.

Dalam tradisi teater barat abad ke-20, tanggung jawab atas pengorganisasian "system tanda dalam teater" adalah seorang sutradara. system-sistem penandaan teater (lighting, dekor, property dan lain-lain) ke dalam suatu proses termodifikasi yang selaras dengan produksi sebuah teks. Jika sutradara gagal dalam tugas ini, maka pertunjukan itu sendiri tak akan dipahami oleh penonton. Pengorganisasian system tanda secara buruk akan menyebabkan kegagalan sang sutradara artistic.

Bukan rahasia lagi bahwa teater sebagai seni pertunjukan yang bersifat sesaat memiliki tingkat kesulitan khusus dalam kaitannya dengan usaha menganalisa sebuah struktur teks pertunjukannya. Hal ini berbeda dengan film yang bisa menyajikan teks yang lebih stabil sehingga memudahkan analisis terhadapnya. Masalah utama di sini adalah menyangkut teori dan metodologi yang berkaitan dengan penetapan criteria-kriteria analitis yang disepakati untuk membagi semiotika pertunjukan dalam struktur yang memadai sekaligus lengkap.

Tadeuz Kowzan mengatakan bahwa langkah kerja pertama semiotika teater adalah harus menentukan unit signifikatif tontonan atau unit semiologik. Kowzan secara tentative menawarkan suatu criteria temporal yang bisa menembus berbagai level pertunjukan, yakni bahwa setiap unit signifikatif adalah suatu irisan yang berisi semua tanda-tanda yang diemisi secara simultan. Ia menganggap durasi satu irisan sama dengan tanda yang berdurasi paling pendek. Dengan demikian, menurut Kowzan setiap segmen akan ditandai oleh intervensiasi pesan-pesan kontributif.

Tanda-tanda yang berada dalam teater perlu disusun sedemikian rupa, sehingga menolong memastikan makna. Pada umumnya dalam suatu

produksi teater mempergunakan elemen-elemen bahasa teater yang tersedia untuk menetapkan suatu system penandaan yang bermakna dan terhierarki. Hierarki semacam itu berubah-ubah secara konstan.

Pendapat Tadeuz Kowzan tentang aneka system tanda yang terlibat dalam teater ternyata diacu oleh banyak pemikir semiotika teater sebagai system tanda teater yang diakui paling simple dan mencerminkan arus pemikiran strukturalisme Praha. Kowzan menandakan ulang tentang prinsip dasar kelompok strukturalisme Praha bahwa dalam kaitannya dengan semiotisasi objek, maka segala sesuatu yang dalam presentasi teater adalah tanda. Kowzan mengungkapkan kembali konsep-konsep kaum strukturalisme tentang transformabilitas dan spectrum konotasi panggung. Selain itu, Kowzan juga berusaha mencoba mengkonstruksi tipologi awal tanda dan system-sistem tanda dalam teater, mengklasifikasikannya, dan mendeskripsikan semua fenomena itu.

Dalam hal ini, baik Keir Elam, Aston dan Savona, maupun Martin Esslin sama-sama merujuk teori Tadeuz Kowzan tentang aneka system tanda yang terlibat dalam teater. Mereka sama-sama menganggap system tanda teater yang dikemukakan Kowzan cukup sederhana dan mencerminkan arus pemikiran strukturalisme Praha. Kowzan menandakan ulang tentang prinsip dasar kelompok strukturalisme Praha bahwa dalam kaitannya dengan semiotisasi objek, maka segala sesuatu yang dalam presentasi pertunjukan teater adalah tanda.

Tadeuz Kowzan dalam mengklasifikasi system tanda teater menyoroti sentralitas aktor pada ketiga belas system tanda berikut:

1. System tanda kata.
2. Mimik.
3. Nada.
4. Gesture.
5. Gerak
6. Make-up.
7. Gaya rambut.
8. Kostum.
9. Property.
10. Setting
11. Tata cahaya.
12. Musik.
13. Efek suara atau bunyi

Kelompok 1-8 dalam taksonomi Kowzan di atas berhubungan langsung dengan aktor, sedangkan kelompok 9-13 berada di luar aktor. Sementara itu, ahli semiotika teater Erika Fischer Lichte membagi system tanda yang terlibat dalam teater menjadi 14 yang mencakup:

1. System tanda bunyi.
2. Musik.
3. Bahasa.
4. Paralinguistic.
5. Mimik.
6. Gesture.
7. Prosemik (ruang).
8. Konsep panggung.
9. Dekorasi panggung
10. Masker.
11. Rambut.
12. Kostum.
13. Property.
14. Tata cahaya.

Kalau konsep system tanda yang dikemukakan Kowzan yang kemudian dirujuk Elam, Esslin, Aston, dan Savona dibandingkan dengan system tanda Lichte, maka akan menghasilkan persamaan dan perbedaan

berikut. System-sistem tanda yang sama mencakup system tanda musik, efek bunyi, nada (paralinguistic), tata cahaya, property, kostum, tata rambut, make-up, gesture, mimik, kata (bahasa). System tanda yang berada dalam kurung berasal dari Lichte yang substansi pengertiannya sebenarnya sama dengan pendapat Kowzan, tetapi dengan sebutan istilah yang berbeda. Sementara itu, sebuah system tanda yang oleh Kowzan diberi nama setting namun oleh Lichte dirinci lagi menjadi system tanda prosemik, konsep panggung, dan dekorasi panggung.

Dalam hal ini, system tanda yang dikemukakan Kowzan dan Lichte pada dasarnya hampir sama, kecuali pada system tanda gerak yang tidak terdapat dalam teori yang dikemukakan Lichte. Dengan demikian, sekalipun system tanda teater yang dikemukakan oleh Lichte secara kuantitatif jumlahnya lebih besar, tetapi secara kualitatif jumlahnya lebih lengkap system tanda teater versi Kowzan yang dirujuk Elam, Fsslin, Aston dan Savona. Berdasarkan kenyataan ini, maka teori system tanda versi Kowzan yang dipilih untuk dipaparkan lebih jauh dalam tulisan ini. Namun demikian tentu saja pandangan-pandangan Lichte tetap dirujuk untuk melengkapi pendapat Kowzan.

Sistem Tanda Yang terkait dengan Ruang Arsitektur dalam Teater (Setting)

Cara teater mengorganisasi ruangnya telah berubah sepanjang zaman yang disebabkan oleh evolusi factor-faktor budaya, sosial, politik, moneter, dan pertunjukan itu sendiri. Hal ini juga merupakan suatu bukti bahwa interaksi antara teater dengan masyarakat dalam zaman-zaman yang berbeda. Penggunaan kode-kode yang terpisah dalam teater perlu mempertimbangkan baik aspek ruang diakroni (evolusi ruang secara histories) maupun aspek sinkroni (pengorganisasian ruang dalam suatu periode tertentu) menurut arsitektur, pemanggungan, dan konfigurasi aktor dan penonton.

Analisis system-sistem dan kode-kode dalam teater bisa dimulai dari organisasi ruang arsitektur, ruang adegan, dan ruang interpersonal. Edward Hall dan kawan-kawan telah mempelajari kode-kode ruang (proksemik) yang disebutnya sebagai observasi dan teori-teori yang berinterelasi mengenai praktik manusia dalam ruang penggunaan ruang yang terkait dengan budayanya. Edward Hall membedakan ada tiga system

sintaksis dalam kode proseмик, yakni ruang dengan system tetap, system semi tetap, system informal. Pada umumnya, ruang system tetap melibatkan konfigurasi-konfigurasi arsitektur statis. Dalam teater ia berhubungan dengan gedung pertunjukan (opera, prosenium, dan lain-lain), bentuk-bentuk dan dimensi-dimensi panggung dan auditorium. Ruang semi tetap berkaitan dengan objek-objek yang dapat digerakkan, namun tidak dinamis, seperti furniture, lampu, aransemen panggung dan auditorium. Ruang informal memiliki keterkaitan proksimitas dan jarak yang senantiasa berubah-ubah antara individu-individu, sehingga mengakibatkan saling pengaruh antara aktor-aktor, aktor dengan penonton, dan penonton dengan penonton.

Ruang informal mendapat perhatian besar dari ahli semiotika teater, karena ruang semacam ini mengkarakterisasikan hubungan-hubungan ruang dinamik dalam pertunjukan secara baik. Ruang informal mudah dianalisis berkat kerja yang dijalankan dalam mengukur jarak interpersonal dan dalam menentukan unit-unit semantic yang melekat padanya.

Kode-kode ruang tidak hanya mendefinisikan, membentuk, dan mengkonstruksi makna daripada ruang penonton dan ruang pertunjukan, tetapi juga mengatur hubungan antar performer di panggung dan interaksi performer dan penonton. Bagaimana cara aktor-aktor mengaransemen dan mempresentasi diri mereka sendiri di panggung adalah berperan penting dalam mengarahkan dan memfokuskan perhatian penonton.

Sistem Tanda yang Terkait dengan Komunikasi Tubuh-Gerak (Gerak, Gesture, Mimik)

Apabila “ruang tetap” dan “ruang semi tetap” memperlihatkan hubungan dekat dengan kode-kode viktorial, maka “ruang informasi” berhubungan langsung dengan aspek dinamik wacana teater, yakni gerakan tubuh di panggung. Komponen-komponen kinetik pertunjukan yang terdiri gerak, gesture, ekspresi wajah, postur tubuh dan lain-lain telah banyak diperbincangkan, tetapi hanya sedikit sekali diteliti. Gesture sering dikedepankan sebagai konstituen pertunjukan yang penting dengan mengorbankan aspek kebahasaan. Antonin Artaud pernah memimpikan suatu “bahasa teater yang murni” yang bebas dari wacana verbal. Teater Brecht juga memprioritaskan gesture dalam menciptakan representasi

teater yang baru, sehingga teater epik dengan sendirinya bersifat gestural. Walter Benjamin menyebut gesture adalah materinya, sedangkan teater epik adalah penggunaan praktisnya.

Kode Kinetik telah umum dijumpai dalam buku-buku populer tentang “bahasa tubuh” maupun sebagian besar tulisan tentang gerak dalam teater. Karena itu, sangat menarik untuk mengkonsepsi gesture sebagai suatu item tersendiri dan bertanda jelas. Patrice Pavis mengatakan bahwa fungsi gesture dalam teater terutama adalah untuk mensketsa situasi ucapan, untuk deiksis, dan merupakan suatu tanda yang mengindikasikan presensi panggung dan presensi aktor, yakni sebagaimana gesture tak dapat dipisahkan dengan aktor yang membuatnya, sehingga ia selalu disesuaikan dengan panggung melalui deiksis-deiksis badani yang terhitung yang dimulai dengan sikap, pandangan sekilas atau presensi fisik semata. Dengan singkat dapat dikatakan bahwa gesture menetapkan modus tubuh yang nyata, panggung, serta aksi panggung dalam ruang.

Melalui deiksis ini dapat dikonstruksikan suatu “jembatan penting antara gesture dengan bahasa”. Keduanya bekerjasama dalam memproduksi wacana teater, kecuali dalam mime yang gesture-nya cenderung otonom. Apabila bahasa hendak dituangkan dalam konteks ruang panggung, sehingga memasuki kontak dengan tubuh dan objek-objek, maka bahasa harus berpartisipasi dalam deiksis yang nyata yang menjadi wahana utama dalam gesture.

Kode-kode spasial (ruang) tidak hanya mendefinisi, membentuk, dan mengkonstruksi makna dari ruang penonton dan ruang pertunjukan, tetapi juga mengatur hubungan antara performer di panggung dan interaksi performer dan penonton. Cara-cara aktor mengaransemen dan mempresentasi diri mereka sendiri di panggung berperan penting dalam mengarahkan dan memfokuskan perhatian penonton. Penataan atau aransemen ruang antar aktor-aktor merupakan indikator penting tentang identitas, status, hubungan, dan sentralitas pada aksi. Konfigurasi semacam ini diatur oleh kondisi-kondisi praktis “ruang” dan kode-kode drama dan teater yang mengatur penggunaan ruang itu sendiri.

Variasi-variasi dalam hubungan prosemitik antara aktor dengan penonton dapat mempengaruhi persepsi dan resepsi penonton terhadap

suatu pementasan. Sudut pandang penglihatan yang jelek atau pembatasan-pembatasan lain dapat merusak suatu produksi secara keseluruhan.

Konfigurasi aktor-aktor dalam suatu ruang merupakan sebuah metode untuk menciptakan makna. Begitu pula dengan gerakan-gerakan aktor di dalam ruang itu pun bisa menciptakan makna. Berbagai studi tentang tubuh manusia sebagai alat komunikasi, yakni kinetik, juga dipergunakan oleh para semiotikawan teater untuk menganalisis dan mengkodifikasi gesture dalam pertunjukan. Menurut Pavis adalah sangat mudah bagi kritikus dan penonton untuk mereferensi teks drama, dan sebaliknya, sangat sulit bagi mereka untuk menangkap gesture terkecil dari seorang aktor.

Kategori-kategori mime, gesture, dan gerakan versi Kowzan yang dikelompokkan dalam “ekspresi tubuh” menunjukkan kesulitan tersendiri. Bagi para pemerhati film, penggunaan editing atau perangkat video mengandung pengertian bahwa “suatu sekuens yang difilmkan” dapat dipotong menjadi serangkaian gambar-gambar fragmen, sehingga sekuens itu dapat dipelajari secara rinci. Namun dalam teater tidak bisa demikian. Dalam menyaksikan teater langsung dihadapkan pada tugas pembacaan tubuh atau wajah yang terus berubah-ubah.

Terlepas dari kesulitan-kesulitan semacam itu, pembacaan tubuh adalah suatu tugas yang harus dihadapi para semiotikawan karena disinilah pusat system tanda teater dan produksi makna. Penggunaan tubuh dalam komunikasi teater “gesture deiktik (menunjuk) yang mengindikasikan aktor dan hubungannya dengan panggung” adalah berperan penting dalam pertunjukan teater, karena sebagai alat utama penetapan orientasi ruang dan presentasi tubuh. Dalam pertunjukan, penetapan “saya di panggung ini” dicapai melalui pertunjukan verbal maupun gestural. Dalam pengucapan, si aktor juga menggunakan tubuhnya untuk menunjukkan hubungannya dengan dunia drama, dan aksinya dalam dunia itu.

Pengucapan teks melibatkan pengucapan tubuh. Kapan pun kita mengadakan percakapan, terlibat ekspresi wajah, gesture tangan dan sebagainya. Penguasaan bahasa tubuh menolong menetapkan makna suatu ucapan.

Sistem Tanda Make-up atau Topeng

Kita memahami make-up aktor sebagai kumpulan tanda-tanda yang mendenotasikan wajah dan figure lakon. Menurut Lichte makna yang

diproduksi dengan system tanda make-up atau topeng hanya menunjuk makna-makna yang dapat didiagnosis. Misalnya, kulit berkerut sebagai tanda penuaan usia, kulit hitam sebagai tanda ras kulit hitam dan sebagainya. Aristoteles mengatakan bahwa antara “jiwa” dan “raga” merupakan hubungan analogi. Dengan kata lain, kebugusan fisik seseorang (termasuk wajah) mengindikasikan kebugusan internal seseorang, sedangkan kejelekan fisik menandakan sifat yang buruk. Dalam lakon-lakon tradisional, konsep pemaknaan wajah dari Aristoteles ini bisa relevan, tetapi tidak bisa demikian dalam lakon-lakon modern.

Wajah dan figure sebenarnya merupakan fenomena budaya atau kebudayaan, sehingga secara kontekstual memang ada hubungan antara karakteristik-karakteristik fisik dengan karakteristik-karakteristik karakter. Dalam masyarakat Barat ada kebiasaan bahwa dahi yang menonjol, tubuh langsing, kulit coklat kemerah-merahan dan halus diberi penghargaan tinggi dalam kehidupan sosial karena karakteristik yang demikian dapat diinterpretasikan sebagai tanda-tanda kecerdasan, keserasian, kesehatan dan kemudaan. Kecenderungan demikian belum tentu berlaku bagi masyarakat beretnis Melayu pada umumnya. Dalam teater, wajah dan tubuh berfungsi sebagai elemen-elemen proses komunikasi, sehingga hanya dapat dipahami jika diinterpretasi dengan memperlihatkan kondisi-kondisi social. Wajah dan figure bisa menandakan keanggotaan seseorang dalam kasta tertentu, golongan atau sastra sosial tertentu, dan sebagainya. Karena itu, wajah dan figure harus diinterpretasi sebagai suatu tanda tentang posisi dan identitas seseorang dalam masyarakat.

Dalam pementasan teater, topeng tidak hanya menunjuk pada pranata-pranata social yang berlaku dalam internal budaya, tetapi juga bisa menunjuk pada kode-kode budaya lain, termasuk sejarah budaya tertentu. Jadi, topeng menandakan konteks suatu zaman tempat asal sebuah lakon, mitologi dan lain-lainnya.

Sistem Tanda Gaya Rambut

Biasanya elemen rambut dibicarakan satu rangkaian dengan make-up dan kostum, namun dalam kerangka semiotika ia dibahas sebagai system tanda independen. Sekalipun demikian bukan berarti antara rambut, topeng, dan kostum tidak saling menentukan dalam produksi makna. Misalnya, rambut, kostum, dan topeng bisa memberikan informasi identitas tokoh A.

Seperti halnya system tanda make-up, system tanda rambut pada mulanya juga dikaitkan dengan fenomena alam dan budaya. Rambut biasanya diidentikkan dengan tanda yang terkait dengan umur (warna putih, coklat dan lain-lain), ras (keriting, hitam lurus, coklat dan sebagainya), gender (jenggot atau tanpa jenggot, rambut pendek atau panjang dan sebagainya). Gaya rambut dapat menandakan golongan social tertentu. Misalnya, dalam sejarah kebudayaan Eropa antara golongan borjuis, bangsawan, tuan tanah dikenali memiliki gaya rambut tersendiri yang hanya dimiliki oleh masing-masing kelompok.

Fakta-fakta di atas menunjukkan bahwa rambut sebagai produk fenomena alam diberi nilai berdasarkan etika, moral dan religi. Dalam proses demikian, fakta-fakta alam dijadikan fakta-fakta budaya atau factor-faktor yang memiliki pengaruh terhadap budaya tertentu. Pada abad ini lebih sering terjadi pementasan teater memanfaatkan kode rambut yang khusus yang maknanya dihimpun dari keseluruhan konteks pertunjukan. Apabila aktor mengenakan wig berwarna hijau, merah, biru dan kuning, serta t-shirt hitam, tanpa make-up, maka makna masing-masing wig dapat dikaitkan dengan simbolisme elemen-elemen lain seperti desain panggung, warna tata cahaya, bahasa dan sebagainya. Jadi, ketika aktor mula-mula tampil di panggung, penonton tak berada dalam posisi untuk membubuhkan tanda temporer dalam lakon.

Sistem Tanda Kostum

Dibandingkan dengan system tanda rambut dan make-up, kostum termasuk system tanda paling penting. Karena itu tidak mengherankan apabila identifikasi awal dari penonton terhadap sebuah pementasan biasanya bermula dari kostum. Misalnya, jubah ungu menandakan aktor memerankan raja di Jerman, pakaian berlapis baja menandakan ksatria dan lain sebagainya. Kostum dan peran saling berkaitan erat.

Fungsi-fungsi kostum berkaitan dengan fungsi-fungsi pakaian dalam kehidupan social. Misalnya, polisi, dokter, anak sekolah, pelayat dan sebagainya ditandakan dengan jenis pakaian tertentu. Dalam kasus semacam ini, kostum berfungsi sebagai alat identifikasi diri. Kostum dalam teater bisa menunjukkan identitas tokoh, sedangkan dalam kehidupan social menandakan masing-masing peran social orang yang mengenakannya. Pakaian dan kostum bisa memiliki fungsi demikian karena keduanya merupakan system khusus untuk penciptaan makna yang elemen-

elemennya dibentuk oleh bahan, warna dan bentuk. Dengan pertolongan unit-unit ini, pakaian dan kostum dapat menciptakan sekumpulan makna berbeda yang kesemuanya bertalian dengan identitas karakter.

Ada berbagai fungsi kostum. Misalnya, kostum bisa berfungsi sebagai tanda pembeda umur (orang tua, anak-anak, remaja, dan lain-lain) dan gender (jenis kelamin). Pakaian bisa berfungsi sebagai penanda asal-usul kebangsaan atau negara. Karena itu, dari pakaiannya bisa diidentifikasi apakah seseorang berasal dari Arab, India, Mexico, Badui. Pakaian bisa menandakan keagamaan seseorang apakah muslim, pendeta budha, pendeta kristiani, dan sebagainya. Pakaian bisa pula menandakan golongan-golongan social (bangsawan, abdi, prajurit dalam ketoprak), jabatan (polisi, dokter, montir, dan lain-lain). Pakaian bisa menandakan periode kesejarahan (d disesuaikan dengan peristiwa dan periode sejarah tertentu). Pakaian bisa menandakan iklim dan geografis kewilayahan (mantel dan pakaian musim dingin untuk negara-negara dingin). Pakaian bisa menandakan fungsi-fungsi mitologi (dewa, bidadari, setan, dan lain-lain). Pakaian juga bertanda situasional seperti untuk keperluan pemakaman, perkawinan, ke pantai, berenang, dan lain sebagainya. Selain berkaitan dengan make-up dan rambut, kostum bisa berkaitan dengan system tanda yang lain seperti gesture, gerak dan ruang. Hal ini karena gesture dan gerak tertentu bergantung pada kostum. Harus dibedakan antara gerak yang ditentukan oleh kostum, dan kostum yang ditentukan oleh gerak. Misalnya, pakain ketat dan sepatu bertumit tinggi tidak memungkinkan langkah-langkah panjang, sedangkan pakaian bergaya kekaisaran memungkinkan langkah-langkah panjang.

Sistem Tanda Properti

Harus diakui, dalam tataran tertentu property agak sulit diklasifikasikan sebagai system tanda teater yang independen karena objek-objek yang dipakai untuk merealisasi seringkali berfungsi sebagai elemen-elemen system tanda yang lain. Untuk itu perlu diferensiasi antara tampilan eksternal aktor (rambut, make-up, kostum) dengan dekorasi. Rambut, pita dan jepit rambut jelas termasuk elemen-elemen gaya rambut. Namun demikian, ketika seorang aktor menata ulang rambutnya, mengepangnya atau menjepitnya dengan jepit rambut, dan diikat sampul pita, maka rambut, ikatan sampul pita, dan jepit rambut berfungsi sebagai property.

Jadi, property merupakan objek-objek yang oleh aktor dipakai untuk melakukan aksi-aksi, karenanya property mesti didefinisikan sebagai objek-objek tempat aktor memfokuskan gerak-gerik gesturenya. Fungsi utama property adalah untuk menandakan sebuah objek tertentu. Dalam kaitannya dengan fungsi demikian, adalah tidak penting apakah item atau elemen itu bisa mengimitasi secara persis objek yang ditandakannya. Tidaklah begitu penting apakah itu memiliki atau tidak memiliki kemiripan dengan objek yang ditandakannya.

Sistem Tanda Tata Cahaya

Umumnya salah satu fungsi lighting dalam pementasan teater untuk membuat jelas, terang panggung agar tampak sebagai sebuah ruangan. Di samping fungsi praktis itu, lighting dipakai untuk memenuhi aneka fungsi simbolik yang dikembangkan, ditetapkan, dan diregulasi oleh kode-kode budaya teater yang cukup beragam. Hampir setiap komunitas kebudayaan menginterpretasi lighting sebagai sebuah tanda dalam kaitannya dengan waktu, hari, musim, tahun, dan sebagainya. Dalam sifatnya sebagai sebuah tanda yang dipergunakan dalam sebuah budaya tertentu dan dalam teater, lighting berfungsi atas dasar factor-faktor:

- 1) Intensitas
- 2) Warna
- 3) Distribusi
- 4) Gerakan

Lighting bisa berfungsi sebagai tanda cahaya. Apabila salah satu factor itu berubah, maka lighting juga berubah.

Lighting bisa berfungsi sebagai tanda makna-makna yang bertalian dengan personalitas atau identitas karakter (dengan memisahkan seseorang tokoh dengan tokoh lain di panggung melalui fokus pencahayaan). Lighting merupakan salah satu media penting untuk menciptakan sebuah atmosfer tertentu (cahaya hangat dan terang menandakan suasana keramahan, cahaya mendung atau dingin menandakan kecemasan atau kesedihan, cahaya bulan menandakan suasana romantis). Cahaya lampu tidak hanya berkaitan dengan suasana hati, tetapi juga ide-ide (cahaya gelap menandakan kejahatan atau kejahatan, cahaya terang menandakan kebaikan atau kebajikan, cahaya terang benderang di akhir pertunjukan

menandakan kemenangan kaum bijak sedangkan panggung diliputi kegelapan menandakan kondisi dunia yang kacau balau).

Tata cahaya juga bisa bekerja sama dengan system tanda lain untuk menciptakan tanda-tanda tertentu. Bersama-sama elemen lighting dapat berfungsi menandakan tempat aktor berada (laut bisa ditandakan dengan lembaran plastik yang digerak-gerakkan sambil disinari warna biru). Bersama-sama elemen bunyi dan property yang lain, lighting bisa menandakan kejadian-kejadian alam (letusan gunung, petir, dan lain-lain) atau kejadian-kejadian dalam kehidupan manusia (pertempuran).

Sistem Tanda Musik

Dalam berbagai kebudayaan dunia, musik dipergunakan secara nyata dan khas dalam setiap kelompok budaya sesuai dengan situasi social tertentu seperti upacara magis, perayaan pernikahan (termasuk pembaptisan), pertunjukan, permainan, kematian, prosesi masa perang, situasi kerja sehari-hari, dan sebagainya. Setiap jenis situasi menghendaki sebuah jenis musik tertentu yang tak dapat saling dipertukarkan. Oleh karena berdasarkan kode-kode budaya tertentu tiap genre musik mampu menunjuk ke situasi-situasi social tertentu, maka kita dapat memandangnya sebagai situasi semacam itu. Makna-makna musik dalam teater setidaknya harus mencakup empat aspek berikut:

- 1) Makna-makna musik yang bertalian dengan ruang dan gerak
- 2) Makna-makna yang bertalian dengan objek-objek dan aksi-aksi dalam ruang
- 3) Makna-makna yang bertalian dengan karakter, suasana hati, kondisi, dan emosi
- 4) Makna-makna yang bertalian dengan sebuah ide

Misalnya, musik dengan nada tinggi menandakan suasana cerah, riang, gembira, ceria, dan lain-lain. Musik dengan nada rendah menandakan keseriusan, muram, sedih, dan khidmat.

Dalam teater, musik tak pernah digunakan secara absolut, melainkan selalu dipakai dalam fungsi-fungsi tertentu yang bertalian dengan konteks tanda-tanda lain yang diproduksi.

Sistem Tanda Nada

Sistem tanda nada ini oleh Keir Elam dan Lichte disebut sebagai paralinguistic. System tanda nada ini mencakup pola titik nada, kenyaringan, tempo, warna nada. Elemen-elemen ini bisa memberikan informasi tentang keadaan, tekanan sikap pembicara, dan menambah ekspresifitas tuturan. Intensitas nada dalam kehidupan social bersifat budaya, sehingga masing-masing etnik atau bangsa memiliki pola nada tuturan yang berbeda-beda.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat di ambil beberapa kesimpulan sebagai berikut. Dari ketiga aliran semiotika teater yang diperbandingkan, yakni dari Elaine Aston dan George Savona, Keir Elam, dan Erika Fischer Lichte ternyata tidak ada satupun di antara ketiga aliran semiotika yang bisa dianggap lengkap. Maksudnya, masing-masing teori yang ada cenderung hanya kuat atau menonjol dalam unsure tertentu. Misalnya, semiotika teater versi Keir Elam lebih menekankan pada aspek komunikasi, sehingga aspek makna tidak dibahas secara mendalam. Semiotika teater versi Aston dan Savona lebih mengedepankan pemisahan antara semiotika teks dan dengan semiotika pertunjukan. Sekalipun demikian Aston dan Savona tetap tidak mengkaji secara tuntas kedua semiotika yang dikembangkannya itu. Dalam hal ini, baik dari segi analisis struktur maupun hierarki makna teks pertunjukan tidak dibahas Aston dan Savona secara menyeluruh dengan disertai penjelasan yang komprehensif.

Sementara itu, semiotika teater yang dikembangkan Fischer Lichte tampak memberi porsi yang berlebih pada metode pemaknaan teks pertunjukan, sehingga eksistensinya bisa menutupi kelemahan kedua teori semiotika terdahulu. Dengan hasil perbandingan ini diharapkan bisa menjawab masalah tentang perlunya teori semiotika secara lengkap dan komprehensif. Selama ini semiotika teater, dan kecenderungan semiotika seni pada umumnya, cenderung parsial, bukan dalam hierarki semiotika yang sebenarnya. Kalau ada seorang pakar yang telah bisa menghubungkan antara “penanda” dengan “petanda” atau “konsep” dengan “makna” dari sebuah objek sudah dikatakan semiotika. Padahal, pemahaman seperti itu barulah tahap awal dari semiotika.

Dalam konteks ini, teori semiotika teater versi Keir Elam, Aston dan Savona, dan Martin Esslin barulah tahap awal dari semiotika teater. Mereka belum mengemukakan model pemaknaan teks teater secara menyeluruh sebab teori-teori yang mereka kemukakan baru terkonstruksi pada tataran pemaknaan parsial pada setiap elemen tanda. Paham Strukturalisme yang menjadi dasar semiotika sama sekali tidak tercermin secara utuh dalam teori Elam dan kawan-kawan. Kelemahan teori Elam dan kawan-kawan bisa diantisipasi dengan metode pemaknaan dari Lichte.



Kepustakaan

- Cobley, Paul dan Jansz, Litza.
2002 “*Semiotika For Beginners*” Bandung: Mizan,
- Hersapandi.
1999 “*Wayang Wong Sriwedari*” Yogyakarta: Yayasan Untuk Indonesia,
- Sunardi, ST.
2001 “*Semiotika Negativa*” Yogyakarta: Bentang.
- Sachari, Agus.
2000 “*Estetika: Makna, Simbol dan Daya*” Bandung: Penerbit ITB.
- Soedarsono
1997 *Wayang Wong Darama Tari Ritual Kenegaraan di Keraton Yogyakarta* . Penerbit Gadjah Mada Universitas Prees.
- Zoest, Aart Van.
1993 “*Semiotika*” Jakarta: Sumber Agung.
1990 “*Fiksi dan Non Fiksi Dalam Kajian Semiotik*” Jakarta: Intermasa.
1992 “*Serba-Serbi Semiotika*” Jakarta PT Gramedia Pusaka Utama.
- Kria Budiman .
1999 *Kosa Semiotika*. Penerbit LKIS. Gambiran UH V/48 A. Yogyakarta