

**KAJIAN SEMIOTIKA PADA PERTUNJUKAN SAVITRI
OLEH TEATER KOMA**

Skripsi
untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi Teater



Oleh
Diah Putri Maharani
NIM.1810966014

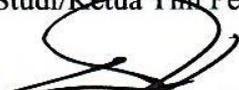
**JURUSAN TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

KAJIAN SEMIOTIKA PADA PERTUNJUKAN SAVITRI OLEH TEATER KOMA diajukan oleh Diah Putri Maharani, NIM 1810966014, Program Studi S-1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91251**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua Tim Penguji


Nanang Arisona, M.Sn.

NIP 196712122000031001/NIDN 001212 6712

Pembimbing I/Anggota Penguji


Nanang Arisona, M.Sn.

NIP 196712122000031001/NIDN 001212 6712

Pembimbing II/Anggota Penguji


Surya Farid Sathotho, S.Sn., M.A.

NIP 197202252006041001/NIDN 0025027202

Cognate/Penguji Ahli

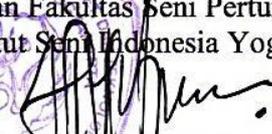

Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum.

NIP 196407151992032002/NIDN 0015076404

Yogyakarta, 01 JUL 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Dra. Suryati, M.Hum

NIP.196409012006042001/NIDN.0001096407

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diah Putri Maharani
NIM : 1810966014
Alamat : Karanganjir, Sumberarum, Moyudan, Sleman, D.I. Yogyakarta
No. Tlp : 0831 9533 2859
Email : diahputrimaharani15@gmail.com

menyatakan bahwa karya tulis berupa skripsi saya yang berjudul **Kajian Semiotika Pada Pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma** merupakan karya asli, tanpa menjiplak maupun plagiat terhadap karya ilmiah terdahulu. Karya tulis ini saya susun dengan saksama dan penuh tanggung jawab dengan kaidah ilmiah yang berlaku. Oleh karena itu, saya menyerahkan karya ini sebagai salah satu persyaratan meraih gelar sarjana S-1 Seni Teater, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Jika pada kemudian hari, karya ini terbukti menyalahi aturan ilmiah maupun institut ataupun dicap sebagai karya plagiat, saya siap menerima konsekuensi berupa pencabutan hak dan gelar sarjana S-1 jurusan Teater Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Demikian surat pernyataan ini disusun dengan kesadaran sepenuhnya.

Yogyakarta, 3 Juni 2022

Diah Putri Maharani

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT karena rahmat dan hidayah yang telah Ia berikan kepada penulis, sehingga karya tulis ini selesai tepat pada waktunya. Tanpa campur tangan-Nya karya ini tidak akan sanggup menghantarkan penulis menuju jenjang yang lebih tinggi.

Karya skripsi yang berjudul *Kajian Semiotika Savitri oleh Teater Koma* ini disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat guna meraih gelar S-1 Seni Teater, Institut Seni Indonesia. Penyusunan skripsi ini pun telah melalui berbagai tahap yang panjang dan tidak mudah. Dengan dukungan berbagai pihak, proses yang terjal berhasil dilalui dengan selesainya skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini pun sempat diwarnai dengan pergantian objek formal maupun material yang pada akhirnya dipilihlah pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma sebagai objek kajian. Pendekatan semiotika dipilih karena mampu menganalisis sistem tanda yang terdapat dalam pertunjukan virtual *Savitri*.

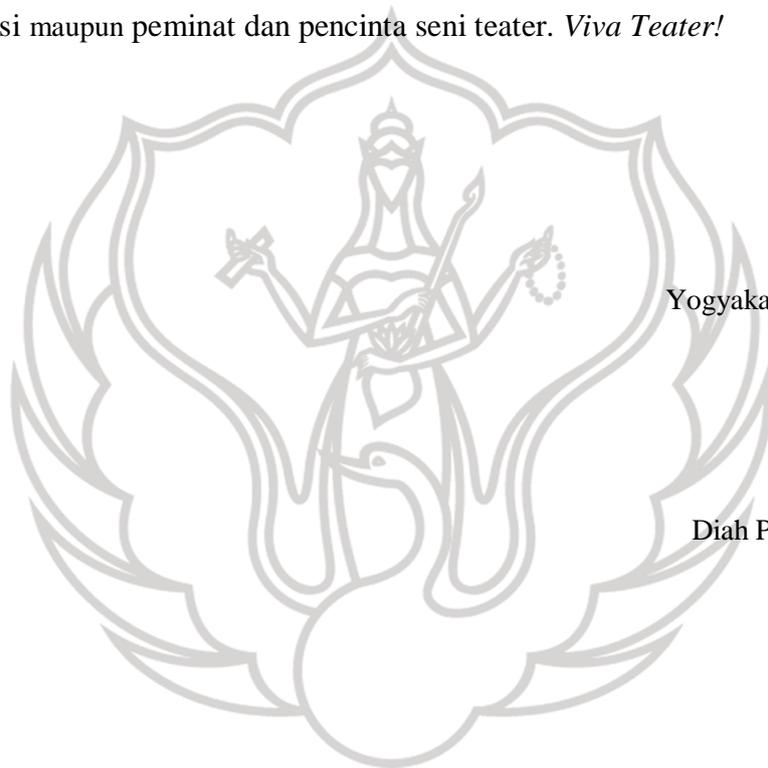
Penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan dari kedua orang tua saya Bapak Daiman dan Ibu Suharti yang terus-terusan memberi saya semangat, kasih sayang, perhatian, dan doa sehingga saya mampu untuk menyelesaikan penelitian ini. Selain itu saya ingin mengucapkan terima kasih atas dukungan dan dedikasi orang-orang yang telah membantu penyusunan skripsi ini, yaitu

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.
2. Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta Dr. Dra. Suryati, M.Hum.

3. Ibu Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum. sebagai penguji ahli yang turut memberi dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan tulisan ini.
4. Bapak Nanang Arizona, M.Sn. selaku dosen pembimbing 1 sekaligus ketua Jurusan Teater Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang senantiasa meluangkan waktu, memberi arahan, dukungan dan bimbingan dari awal menjadi mahasiswa sampai saat ini.
5. Bapak Surya Farid S, S.Sn. M.A. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberi arahan, bimbingan, dukungan, dan segelintir pujian tentang tulisan ini sehingga penulis merasa senang, dihargai, dan kembali bersemangat dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Bapak Philipus Nugroho H.W, M.Sn. sebagai dosen wali yang selalu memberi dukungan dari awal masuk menjadi mahasiswa baru hingga saat ini.
7. Segenap dosen dan seluruh staf akademik yang selalu membantu memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan pada peneliti hingga dapat menunjang dalam penyelesaian tulisan ini.
8. Yohanes Kevin Kurniawan selaku orang terkasih yang selalu memberi dukungan dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, materi, dan diskusi bersama setiap kali penulis merasa buntu.
9. Anak-anak Teater Golden yang selalu memberi dukungan berupa semangat, tempat berkeluh kesah bersama, dan kembali bangkit bersama hingga terselesaikannya tulisan ini.

10. Serta kepada teman-teman, dan pihak-pihak lain yang mungkin tidak disebutkan di atas.

Penulis juga memohon maaf apabila terdapat kesalahan yang disengaja maupun tidak dalam proses penyusunan skripsi ini. Segala kekurangan merupakan kelemahan manusiawi penulis. Akhir kata, besar harapan penulis agar karya skripsi ini dapat membantu dalam memperluas bidang keilmuan teater di kalangan akademisi maupun peminat dan pencinta seni teater. *Viva Teater!*



Yogyakarta, 3 Juni 2022

Diah Putri Maharani

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | ii |
| SURAT PERNYATAAN | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| GLOSARIUM | xii |
| INTISARI..... | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan Penelitian | 7 |
| D. Tinjauan Pustaka | 7 |
| 1. Penelitian Terdahulu | 7 |
| 2. Landasan Teori | 9 |
| E. Metode Penelitian..... | 14 |
| F. Sistematika Penulisan..... | 15 |
| BAB II BENTUK PERTUNJUKAN VIRTUAL SAVITRI | 17 |
| A. Produksi <i>Savitri</i> Oleh Teater Koma | 17 |
| B. Pementasan Virtual <i>Savitri</i> | 20 |
| 1. <i>Teaser</i> | 21 |
| 2. Babak Satu | 22 |
| 3. Babak Dua..... | 35 |
| 4. Babak Tiga | 41 |
| 5. Babak Empat | 47 |
| BAB III MAKNA PERTUNJUKAN SAVITRI..... | 57 |
| A. Sistem Tanda Kata (Bahasa)..... | 58 |
| B. Sistem Tanda Nada (Paralinguistik)..... | 60 |
| C. Sistem Tanda Kinesik (Gerak, <i>Gesture</i> , Mimik) | 64 |

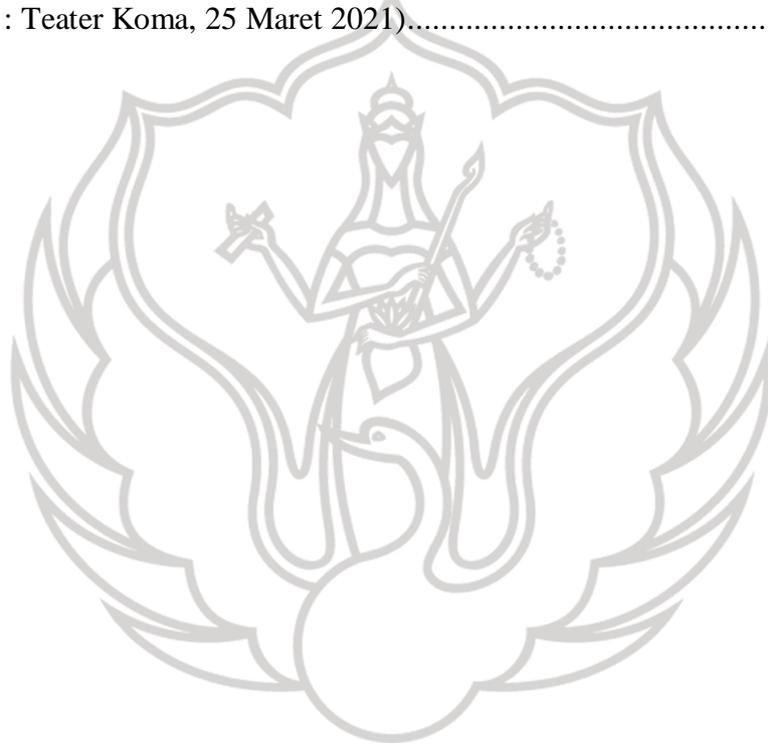
| | |
|---|------------|
| D. Sistem Tanda Ruang Panggung (<i>Setting</i>) | 67 |
| E. Sistem Tanda Make Up (Topeng) | 71 |
| 1. Paduka Raja | 72 |
| 2. Savitri | 73 |
| 3. Penujum Istana | 74 |
| 4. Bagaswana | 76 |
| 5. Batara Yamadipati | 77 |
| 6. Rahwana | 77 |
| 7. Setiawan | 78 |
| 8. Brahma, Pelayan Istana, dan Penari Tunggal | 79 |
| F. Sistem Tanda Gaya Rambut | 79 |
| G. Sistem Tanda Kostum | 81 |
| 1. Paduka Raja | 81 |
| 2. Savitri | 83 |
| 3. Penujum Istana | 84 |
| 4. Bagaswana | 86 |
| 5. Batara Yamadipati | 87 |
| 6. Setiawan | 88 |
| 7. Brahma | 89 |
| 8. Rahwana | 89 |
| 9. Penari dan Pelayan Istana | 89 |
| H. Sistem Tanda Prop | 90 |
| I. Sistem Tanda Tata Cahaya (<i>Lighting</i>) | 92 |
| J. Sistem Tanda Bunyi | 94 |
| K. Sistem Tanda Musik | 95 |
| BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN | 100 |
| A. Kesimpulan | 100 |
| B. Saran | 101 |
| DAFTAR PUSTAKA | 102 |
| LAMPIRAN | 1 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Pementasan teater virtual <i>Savitri</i> oleh Teater Koma (sumber Dok.Rilis, 24 Maret 2021)..... | 3 |
| Gambar 2. <i>Teaser</i> Pertunjukan <i>Savitri</i> oleh Teater Koma (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 21 |
| Gambar 3. Babak satu Pertunjukan <i>Savitri</i> oleh Teater Koma (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 22 |
| Gambar 4. Lampu yang menyala pada babak satu adegan musyawarah di Kerajaan Mandraka (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021) | 23 |
| Gambar 5. Bagaswana (sebelah kiri) dan Savitri (sebelah kanan) dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 24 |
| Gambar 6. Prabu Aswapati (atas) dan Savitri, Penujum Satu, Prabu Aswapati (bawah) dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 24 |
| Gambar 7. Tokoh Savitri dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 26 |
| Gambar 8. Riasan Savitri dalam pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 27 |
| Gambar 9. Tokoh Bagaswana dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> oleh Teater Koma (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 28 |
| Gambar 10. Tiga penujum istana dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> oleh Teater Koma (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 29 |
| Gambar 11. Babak dua adegan monolog Batara Yamadipati dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021) | 35 |
| Gambar 12. Batara Yamadipati dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 36 |
| Gambar 13. Babak dua adegan bertemunya Savitri dan Setiawan (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 39 |
| Gambar 14. Tokoh Setiawan dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 40 |
| Gambar 15. Babak tiga Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 41 |

| | |
|---|----|
| Gambar 16. Babak empat adegan pernikahan Savitri dan Setiawan (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 47 |
| Gambar 17. Penari Tunggal dalam Pertunjukan Savitri (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 48 |
| Gambar 18. Savitri, Setiawan, dan para pelayan istana dalam Pertunjukan Savitri (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 49 |
| Gambar 19. Babak empat adegan romantis Setiawan dan Savitri (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 50 |
| Gambar 20. Kemunculan Brahma dalam Pertunjukan Savitri (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 53 |
| Gambar 21. Kemunculan Rahwana dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 54 |
| Gambar 22. Tata rias Prabu Aswapati dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 72 |
| Gambar 23. Tata rias Savitri dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 73 |
| Gambar 24. Topeng & tata rias Penujum Satu dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 74 |
| Gambar 25. Topeng & tata rias Penujum Dua dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 75 |
| Gambar 26. Topeng & tata rias Penujum Tiga dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 75 |
| Gambar 27. Tata rias Bagaswana dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 76 |
| Gambar 28. Tata rias Batara Yamadipati dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 77 |
| Gambar 29. Tata rias Rahwana dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 77 |
| Gambar 30. Tata rias Setiawan dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 78 |
| Gambar 31. Tata rambut Batara Yamadipati dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 80 |

| | |
|---|----|
| Gambar 32. Tata rambut Rahwana dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 80 |
| Gambar 33. Kostum Savitri dan Prabu Aswapati dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 82 |
| Gambar 34. Kostum penujum istana dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 84 |
| Gambar 35. Kostum Bagaswana dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 86 |
| Gambar 36. Kostum Batara Yamadipati dalam Pertunjukan <i>Savitri</i> (sumber : Teater Koma, 25 Maret 2021)..... | 87 |



GLOSARIUM

A

alghoza :instrumen yang populer di Punjab dan Rajasthan dengan kombinasi dua seruling yang dimainkan menggunakan tiga jari di setiap sisinya.

B

bangles : aksesoris dari negara India yang menyerupai gelang yang dipakai dalam jumlah banyak, bisa mencapai satu lusin pada setiap pergelangan tangan.

bindi : perhiasan kecil khas negara India untuk perempuan yang dipakai di tengah dahi dan di atas alis sebagai simbol agama atau status perkawinan.

brokat : kain yang kaya akan dekorasi

bros : benda perhiasan dekoratif yang terdapat jarum atau peniti pada bagian ujungnya yang dirancang agar dapat terpasang atau disematkan pada pakaian atau media lain.

C

cello : alat musik gesek dari Eropa yang masuk dalam keluarga biola dan memiliki nada rendah.

coral : salah satu dengan komposisi campuran antara oren dan merah muda.

D

dholak : instrumen perkusi klasik dari India yang merupakan drum tangan dua kepala.

dhoti : pakaian pria India dengan bawahan yang terlihat seperti sarung yang dimasukkan pada bagian tengahnya untuk terlihat seperti celana panjang. Bisa dipakai untuk laki-laki maupun perempuan.

djimbe : alat musik pukul yang dimainkan dengan cara memukul menggunakan jari atau telapak tangan.

dupatta : scarf atau selendang khas India yang memiliki fungsi untuk menutup dada atau kepala perempuan India.

F

floor : merupakan kelengkapan dalam satuan drum set.

Fresnel : lampu yang digunakan untuk penerangan panggung dengan warna netral.

G

ghungroo : alat musik yang berupa bel besar yang terikat dengan kabel katun, biasanya digunakan oleh penari klasik India sebagai gelang kaki.

gobo : plat metal yang memiliki motif tertentu di depan lensanya sehingga menghasilkan motif/gambar yang menarik. Plat metal ini dipasangkan pada lampu sorot.

gong : alat musik pukul yang terkenal di wilayah Asia Tenggara dan Asia Timur.

H

hoax : informasi palsu, informasi bohong, atau fakta yang direkayasa untuk tujuan lelucon atau serius (politis).

horn : alat musik tiup dalam keluarga alat musik tiup logam.

I

ilat-ilatan : bagian dari mekak. Disebut ilat-ilatan karena menyerupai lidah yang panjang, dipakai di tengah dada memanjang ke bawah yang fungsinya untuk menutup kancing atau tali mekak.

irah-irahan : mahkota penutup kepala pada busana tari maupun pertunjukan wayang orang.

K

kaladenda : senjata yang dimiliki oleh Batara Yamadipati.

kamisol : pakaian dalam tanpa lengan yang dikenakan oleh perempuan, terbuat dari satin, nilon, atau katun.

kemben : atau kembangan dalam bahasa Indonesia merupakan penutup tubuh wanita yang secara historis ada di Jawa dan di Bali. Selebar kain yang menutupi dada dan melingkar membalut tubuh perempuan.

khartal : alat musik perkusi dari India yang digunakan dalam lagu-lagu kebaktian/rakyat.

M

maang tikka : jenis perhiasan dari India yang menggantung di tengah kening, berbentuk bundar mirip liontin kalung dengan detail yang rumit dan indah.

P

parled : merupakan jenis lampu spot warna-warni dengan paduan warna dasar Merah, Hijau, dan Biru.

penanda : sesuatu yang digunakan untuk memberi tanda.

petanda : konsep makna dari penanda.

phakawaj : drum dua sisi berbentuk tong yang memiliki nada lembut, dikenal juga sebagai mridang.

piano : alat musik yang terdiri dari beberapa papan tuts dan setiap tuts pada piano memiliki nada sendiri.

proksemik : studi yang mempelajari tentang posisi tubuh dan jarak tubuh (ruang antar tubuh sewaktu orang berkomunikasi antar personal).

R

robe : merupakan jubah yang ukurannya lebih besar dari pakaian yang melekat di badan.

S

saluang : alat musik tiup yang terbuat dari bambu tipis atau talang khas Minangkabau.

sape : alat musik tradisional Kalimantan Timur yang sering digunakan untuk mengiringi acara hajatan masyarakat Suku Dayak.

| | |
|----------------|---|
| sarod | : alat musik petik dari keluarga kecapi yang umum dalam tradisi musik di India Utara, Pakistan, dan Bangladesh. |
| semiotika | : sebuah disiplin ilmu dan metode analisis yang dapat mengkaji tanda-tanda yang terdapat pada suatu objek untuk diketahui makna yang terkandung dalam objek tersebut. |
| shading | : penggambaran persepsi kedalaman dalam model 3D atau suatu gambar dengan menggunakan tingkat kegelapan. |
| shilpa shastra | : kitab yang merupakan sumber ilmu seni dan kerajinan, sebagai pedoman kuno bagi teks-teks agama Hindu. |
| shot | : sebuah metode pengambilan gambar pada adegan film. |
| simbal | : instrumen musik perkusi yang berbentuk lingkaran, terbuat dari logam dan biasanya digunakan untuk meramaikan sebuah penampilan instrumen musik. |
| sitar | : alat musik klasik Hindustan yang berasal dari Asia Selatan yang menggunakan dawai atau senar. |
| sursingar | : instrumen petik khas India yang terbuat dari kayu atau kulit, bagian lehernya memiliki fingerboard logam. |
| synth | : alat musik elektronik yang menghasilkan sinyal audio yang dapat dikonversi menjadi suara. |
| T | |
| tabla | : instrumen musik perkusi tradisional yang berasal dari India, terdiri dari sepasang drum tangan dengan ukuran dan warna nada yang berbeda. |
| tapareco | : tapa yang dilakukan Savitri berupa berdiam diri menyerupai patung, supaya ruhnya dapat keluar dari tubuhnya untuk mengikuti Batara Yamadipati. |
| tawny | : salah satu warna coklat yang dengan campuran warna merah 60%, hijau 48.63%, dan biru 32.16%. |
| thrumptet | : salah satu alat musik tiup logam. |
| tilak | : tanda keberuntungan yang digunakan oleh laki-laki pengikut agama Hindu, dikenakan di dahi atau bagian tubuh |

yang lain sebagai ekspresi pengabdian atau sebagai tanda keberuntungan bagi pemakainya.

tile : jenis kain yang memiliki ciri khas seperti jaring kecil yakni permukaannya berlubang-lubang sehingga menjadikan tampilannya tampak transparan.

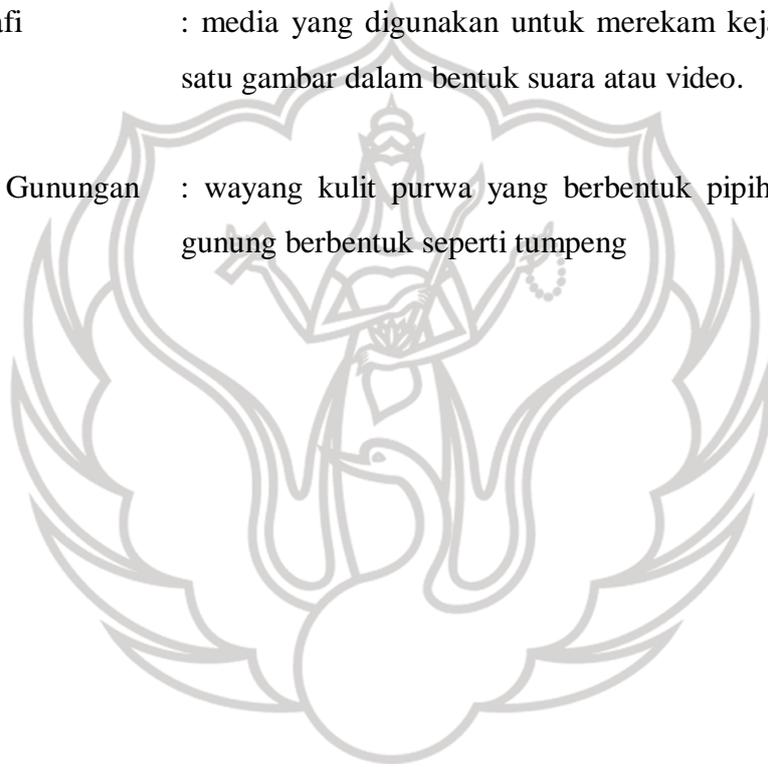
tuba : merupakan alat musik tiup logam dengan ukuran terbesar dan suara terendah dalam keluarga alat musik brass.

V

videografi : media yang digunakan untuk merekam kejadian menjadi satu gambar dalam bentuk suara atau video.

W

wayang Gunungan : wayang kulit purwa yang berbentuk pipih menyerupai gunung berbentuk seperti tumpeng



KAJIAN SEMIOTIKA PADA PERTUNJUKAN *SAVITRI*

OLEH TEATER KOMA

Oleh
Diah Putri Maharani
1810966014

INTISARI

Seni virtual merupakan praktik seni dengan teknologi digital sebagai mediumnya. Teater virtual *Savitri* produksi Teater Koma mengacu pada teknologi yang digunakan untuk menampilkan sebuah pementasan *Savitri* melalui media sosial YouTube. Pertunjukan yang dipentaskan secara virtual memiliki keunggulan dalam penyuntingan gambar dan audio. Sedangkan kelemahan dari pertunjukan virtual yaitu komunikasi yang terjadi hanya satu arah, selain itu penonton tidak leluasa melihat keseluruhan pertunjukan karena hanya melihat pertunjukan melalui arahan mata kamera. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk pertunjukan dan tanda-tanda pada pertunjukan *Savitri* menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure dan pendekatan tiga belas sistem tanda oleh Tadeusz Kowzan. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis makna tanda dalam setiap unsur-unsur pertunjukan. Tulisan ini menunjukkan bahwa *Savitri* memiliki jalinan makna yang kuat antar unsur-unsur pertunjukan yang terdiri dari alur cerita, penokohan, kostum, tata rias, dan sistem tanda lain. Tiga belas sistem tanda Tedeuzs Kowzan digunakan untuk mengklasifikasikan tanda-tanda yang ada dalam pertunjukan *Savitri*. Dalam menganalisis persatuan sistem tanda pada pertunjukan *Savitri*, digunakan konsep diadik Ferdinand de Saussure. Hasil analisis menunjukkan bahwa pertunjukan *Savitri* produksi Teater Koma mengandung nilai-nilai *Satya* (kesetiaan) dan emansipasi perempuan yang relevan. Nilai-nilai *Satya* tersebut dibuktikan dengan kesetiaan *Savitri* terhadap pilihan dan konsekuensi yang ia ambil.

Kata kunci: teater virtual, *Savitri*, Teater Koma, tanda, semiotika

SEMIOTICS STUDY ON *SAVITRI'S* PERFORMANCE

BY TEATER KOMA

By

Diah Putri Maharani

1810966014

ABSTRACT

Virtual art is an art practice with digital technology as the medium. Savitri's virtual theater produced by Teater Koma refers to the technology used to present a Savitri performance through social media such as YouTube. Virtual performance has excellence in image and audio editing. While the weakness of virtual performance is that communication occurs only in one direction, besides that the audience is not free to see the whole performance because they only see the performance through the direction of the camera's eyes. This study aims to analyze the form of performances and signs in Savitri's performance using Ferdinand de Saussure's semiotic theory and the thirteen-sign system approach by Tedeusz Kowzan. Descriptive qualitative method was used to analyze the meaning of the sign in each of the performance elements. This paper shows that Savitri has a strong relationship of meaning between the elements of the performance consisting of the storyline, characterization, costumes, make up, and other signs systems. Thirteen Tedeuzs Kowzan sign systems are used to classify signs in Savitri's performance. Ferdinand de Saussure's dyadic concept is used to analyzing the unity of the sign system in Savitri's performance. The result of the analysis show that the performance of Savitri produced by Teater Koma contains the relevant values of satya (loyalty) and women's emancipation. These Satya values are evidenced by Savitri's loyalty to the choices and consequences she makes.

Keywords: virtual theater, Savitri, Teater Koma, signs, semiotics

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni virtual merupakan praktik seni di dunia maya dengan teknologi digital sebagai mediumnya (Afrianto, 2020). Praktik seni virtual menjadi media alternatif untuk tetap mengembangkan potensi berkesenian di era pandemi. Pada pertunjukan seni virtual, tempat pertemuan antara pertunjukan dengan penonton dimediasi oleh layar-layar monitor yang disebut ruang maya atau ruang virtual. Di ruang virtual tersebut inovasi dalam berkesenian menggunakan media digital merupakan arus utama gagasan kreatif para seniman. Ruang-ruang dalam realitas panggung mampu dikolase sedemikian rupa sehingga makna panggung mampu dipersepsikan ulang (Afrianto, 2020).

Giannachi dalam buku *Virtual Theatres an Introduction* (2004) mengatakan bahwa realitas virtual mengacu pada teknologi yang memberikan kesan realitas kepada semua indra yang menjadikan penonton percaya dengan pertunjukan yang ditampilkan (Giannachi, 2004, hal. 9). Jadi teater virtual merupakan sebuah cara untuk mementaskan pertunjukan teater dengan bantuan teknologi sehingga memberikan kesan realitas kepada penonton teater secara virtual.

Pertunjukan teater virtual memiliki keunggulan dalam produksinya. Kreator dapat menyunting bagian-bagian pertunjukan yang akan ditampilkan seperti misalnya penambahan efek visual pada adegan tertentu, penambahan musik atau bunyi-bunyian, dan memperbesar gambar pada bagian adegan yang ingin

ditunjukkan. Sedangkan kekurangan dari pertunjukan teater virtual yaitu komunikasi yang terjadi antara pemain dan penonton hanya satu arah. Selain itu penonton tidak dapat melihat keseluruhan pementasan dikarenakan penonton hanya dapat melihat gambar yang direkam oleh mata kamera.

Berbeda dengan pertunjukan teater secara langsung, terdapat komunikasi dua arah antara pemain dengan penonton, tubuh penonton berinteraksi langsung dan dapat merasakan nuansa karya seni di depannya. Penonton juga lebih leluasa untuk melihat ruang pertunjukan yang sedang berlangsung. Meski adanya perbedaan di atas, pertunjukan teater virtual tetaplah sebuah pertunjukan teater yang mengacu pada pertunjukan panggung karena memenuhi unsur-unsur pertunjukan teater baik di panggung tertutup maupun di arena terbuka.

Salah satu contoh pertunjukan teater virtual adalah pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma. *Savitri* merupakan pertunjukan virtual oleh Teater Koma yang ditayangkan perdana pada tanggal 25 sampai 31 Maret 2021. Pertunjukan ini dipentaskan untuk memperingati ulang tahun Teater Koma yang ke-44. *Savitri* diadaptasi oleh N. Riantiarno dari kisah Mahabarata ke dalam naskah teater yang kemudian dipentaskan dengan memanfaatkan teknologi digital.

Savitri berkisah tentang putri Kerajaan Mandraka yang berkelana mencari suami di penjuru dunia. Ia diberi kebebasan oleh ayahnya untuk memilih pria idamannya. Menjadi perempuan yang tangguh dan pemberani telah diwariskan ibu kepada Savitri. Savitri berkelana seorang diri untuk menemukan lelaki yang akan ia pilih. Saat di bagian timur, ia bertemu dengan Setiawan, putra Begawan Jumasena dari pertapaan Arga Kenanga. Savitri memilih Setiawan untuk dijadikan

suami.

Savitri pulang ke Mandraka dan menceritakan lelaki pilihannya untuk dinikahi. Ternyata Setiawan diramalkan memiliki nasib malang. Nyawa Setiawan akan dicabut oleh Batara Yamadipati setelah tiga hari pernikahannya. Mengetahui hal demikian Savitri tidak mundur. Ia tetap teguh pada pilihannya untuk menikahi Setiawan. Savitri melakukan cara yang disarankan penujum istana untuk menghidupkan kembali Setiawan. Ia bertapa dan mengikuti ke mana pun Yamadipati pergi sembari memohon Setiawan kembali. Akhirnya Batara Yamadipati memberikan anugerah pada Savitri. Batara Yamadipati menghidupkan kembali Setiawan. Anugerah tersebut diberikan pada Savitri karena kesetiaan dan perjuangan Savitri untuk Setiawan. Cerita berakhir bahagia dengan bersatunya kembali Savitri dan Setiawan.



Gambar 1. Pementasan teater virtual *Savitri* oleh Teater Koma (sumber : Dok.Rilis, 24 Maret 2021)

Lakon *Savitri* menjadi istimewa karena berkisah tentang kesetiaan dan kesabaran cinta ketika berhadapan dengan maut (Komarudin, 2021). *Savitri* memiliki nilai-nilai pendidikan berupa nilai *satya* (kesetiaan) yang dapat dijadikan contoh dalam kehidupan sehari-hari maupun kehidupan berumah tangga. Nilai-nilai *satya* masih relevan untuk diajarkan di jaman sekarang terutama dalam

kehidupan berumah tangga. Keistimewaan lain dari lakon *Savitri* yaitu terletak pada keteguhan Savitri untuk tetap memperjuangkan pilihannya tentang pernikahan. Di saat ia memiliki kebebasan untuk memilih, ia dengan teguh mempertahankan Setiawan sebagai suaminya meskipun diramalkan akan mati setelah tiga hari pernikahannya.

Selain keistimewaan tersebut, terdapat perbedaan-perbedaan yang muncul dalam lakon *Savitri* produksi Teater Koma yang ditulis oleh N. Riantiarno. Perbedaan-perbedaan tersebut antara lain terletak pada cara Savitri dalam mencari suami seorang diri yang mana dalam cerita asli Savitri diantar oleh penasihat raja naik kereta emas (Hemamalini & Saputra, 2018, hal. 33). Selain itu Teater Koma mengubah tokoh Rsi Narada sebagai penujum istana menjadi tiga penujum perempuan. Hal ini menjadikan lakon *Savitri* produksi Teater Koma berbeda dari lakon *Savitri* yang terdapat dalam kitab Mahabarata.

Lakon *Savitri* memiliki tokoh perempuan yang berperan dominan dalam cerita. Salah satunya tokoh Savitri yang mampu untuk berkompetisi dengan laki-laki, dan memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi. Jaman sekarang, masyarakat modern melihat peranan kaum perempuan dari aspek pencapaiannya di ranah publik, bukan lagi dalam hal memasak, beranak, dan berias diri (Rahmat et al., 2017, hal. 205) seperti yang dianggap oleh masyarakat penganut patriarki.

Dalam budaya patriarki khususnya di negara India, para perempuan dinilai memiliki derajat sosial lebih rendah dari laki-laki. Hal ini menimbulkan adanya diskriminasi gender sehingga tidak ada kebebasan dan keadilan untuk kaum perempuan. Perempuan selalu dianggap sebagai objek yang dimiliki oleh lelaki,

oleh karenanya seorang istri harus tunduk dan patuh terhadap perintah suaminya.

Contoh kepatuhan istri terhadap suami salah satunya diwujudkan dengan tradisi *sati* yang ada di India sekitar abad ke-13 setelah adanya teks-teks agama Hindu yang berbicara tentang *sati* (Shamsuddin, 2020, hal. 45). *Sati* merupakan ritual membakar wanita hidup-hidup dengan mayat suaminya. Hal ini dilakukan sebagai kewajiban seorang istri untuk ikut bersama suaminya. *Sati* juga ditunjukkan dalam kisah Ramayana yang mana Shinta bersedia masuk ke dalam api untuk membuktikan kesuciannya pada Rama. Budaya *sati* tersebut tidak dilakukan dalam lakon *Savitri* meskipun tokoh Savitri ditinggal mati suaminya.

Pelaku seni dalam pertunjukan *Savitri* terdiri dari 1) aktor Budi Ros, Rangga Riantiarno, Sekar Dewantari, Suntea Sisca, Angga Yasti, Andhini Puteri, Dick Perthino, Hengky Gunawan, Febri Siregar, dan Lutfi Ardiansyah; 2) tata busana oleh Rima Ananda; 3) tata rias dan rambut oleh Subarkah Hadisarjana; 4) oleh tata gerak Sir Ilham Jambak; 5) tata multimedia oleh Deden Bulqini; 6) tata cahaya oleh Mamed Slasov; 7) iringan musik dari Fero A. Stefanus serta tata suara dari Matt Pallo; 8) manajer Panggung Sari Madjid Prianggoro; 9) pengarah Teknik Tinton Prianggoro; 10) skenografi dari Idries Pulungan; 11) Pimpinan Produksi Ratna Riantiarno; 12) Co-Sutradara Ohan Adiputra; 13) sutradara video Rasapta Candrika; 14) dan Sutradara Nano Riantiarno (Awaliyah, 2021).

Pertunjukan virtual *Savitri* dipentaskan dengan memenuhi unsur-unsur pertunjukan teater di atas panggung. Oleh karena itu penulis mengungkap tanda-tanda dalam pertunjukan virtual *Savitri* menggunakan tiga belas sistem tanda Tadeusz Kowzan. Elam, Aston & Savona, maupun Esslin (dalam Sahid, 2012, hal.

66) merujuk ketiga belas sistem tanda tersebut sebagai sistem tanda yang terlibat dalam teater. Ketiga belas sistem tanda di atas akan dianalisis menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure.

Ferdinand de Saussure menyebut ilmu tentang pemaknaan tanda sebagai semiologi yang berarti *a science which studies the role of signs as part of social life* yang memiliki arti bahwa semiologi merupakan ilmu yang mempelajari peran tanda-tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial (Chandler dalam Soeria & Machdalena, 2020, hal. 374). Semiotika Saussure dapat mengungkap makna-makna dalam pertunjukan *Savitri* yang mana makna tersebut relevan dengan kehidupan masa kini.

Dari pemaparan tentang pertunjukan teater virtual, teknologi digital berperan dalam menjembatani karya seni yang mana interaksi penonton dan pelaku seni terjadi di ruang maya. Dengan sarana multimedia penunjang pertunjukan, lakon *Savitri* menjadi istimewa karena merupakan salah satu pertunjukan teater virtual yang dipentaskan melalui kanal YouTube, sehingga mampu memangkas jarak ruang dan waktu, serta menjangkau penonton lebih luas dengan tetap menerapkan konvensi teater panggung. Keistimewaan yang ke dua yaitu *Savitri* memuat nilai-nilai *panca satya* dan emansipasi perempuan yang terkandung dalam tanda-tanda yang dapat diketahui maknanya dengan semiotika. Maka, teori semiotika menurut Ferdinand de Saussure dipilih karena mampu mengungkap makna sosial dalam pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam sebuah penelitian dapat diambil dari latar belakang.

Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana bentuk pertunjukan virtual *Savitri* oleh Teater Koma?
2. Bagaimana makna pada tanda-tanda pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bentuk pertunjukan virtual *Savitri* oleh Teater Koma.
2. Mengetahui makna tanda-tanda pada pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma.

D. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai sumber referensi penulis untuk menuliskan karya, juga sebagai data untuk menunjukkan keaslian tulisan dalam penelitian yang sedang ditulis. Penulis tidak menemukan kajian-kajian yang membahas tentang pertunjukan daring *Savitri* mengingat karya ini baru. Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi penelitian pertama yang mengkaji tentang makna tanda pada pertunjukan virtual *Savitri* oleh Teater Koma. Meski demikian, penulis menemukan penelitian yang membahas tentang kisah *Savitri* dan tentang pertunjukan virtual.

Penelitian terdahulu yang pertama berjudul *Nilai-Nilai Pendidikan Kesetiaan Devī Sāvitrī Dalam Vāna Parva* (2018) yang ditulis oleh Kadek Hemamalini & I Putu Dedi Saputra. Penelitian ini membahas tentang nilai-nilai yang diajarkan tentang cerita kesetiaan dari Devi Savitri dalam Vana Parva. Hasil dari penelitian yang ditulis oleh Hemamalini dan Saputra yaitu

menemukan bahwa Devi Savitri adalah istri yang menjunjung tinggi konsep *Satya*, seperti *Satya Wacana*, *Satya Hredaya*, *Satya Laksana*, *Satya Mitra*, dan *Satya Samaya* (Hemamalini & Saputra, 2018, hal. 28). Penelitian ini tidak dituliskan secara jelas menggunakan pendekatan dan metode yang dipakai, namun penulisan tersebut merupakan penelitian studi kepustakaan. Persamaan dari penelitian ini dengan tulisan penulis yaitu sama-sama meneliti tentang lakon *Savitri*. Oleh karenanya penelitian ini penulis gunakan untuk menambah data literasi tentang Savitri.

Penelitian selanjutnya berjudul *Transformasi Teater Panggung Menuju Videografi Teater* (2022). Penelitian ini ditulis oleh Syina Dalila dan Arif Hidajat dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan teori Cubbit dan Estetika. Hasil dari penelitian ini berupa kajian estetika bentuk videografi teater, yakni mengulas videografi teater dalam perspektif estetika bentuk melalui unsur-unsur pembentuknya (Dalila & Hidajat, 2022, hal. 29). Dalam tulisannya, Dalila dan Hidajat mengatakan bahwa teater virtual adalah tentang kemasan yang berbentuk dokumentasi dan videografi. Penyajian teater (seni) virtual menggunakan teknik perekaman (teknologi) untuk menggali makna estetika (2022, hal. 30).

Kedua penelitian di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis teliti. Persamaan yang pertama terletak pada pembahasan tentang kisah *Savitri*, kemudian yang kedua tentang pertunjukan virtual dan metode yang dipakai merupakan deskriptif kualitatif. Perbedaannya adalah, penulis meneliti tentang pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma sedangkan

penelitian di atas meneliti tentang 1) kisah *Savitri* dalam kitab Mahabarata dan 2) transformasi teater panggung menuju videografi teater. Kedua penelitian tersebut penulis gunakan sebagai sumber referensi tentang pertunjukan virtual.

2. Landasan Teori

Secara sederhana, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu tentang tanda dan sistem tanda (Sahid, 2012, hal. 1). Sedangkan Zoest dan Sudjiman (Sudjiman & Zoest, 1992, hal. 5) dalam bukunya yang berjudul *Serba-Serbi Semiotika* menyebut semiotika sebagai studi tentang tanda dan segala sesuatu yang berkaitan dengannya seperti cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya, dan penerimanya oleh mereka yang mempergunakannya.

Sedangkan semiotika Ferdinand de Saussure yang disebut semiologi berasal dari bahasa Yunani 'se-meion' yang bermakna 'tanda'. Menurut Hoed, tanda yang dimaksud adalah segala hal, baik fisik maupun mental, baik di dunia maupun di jagat raya, baik dalam pikiran manusia maupun sistem biologi manusia dan hewan yang diberi makna oleh manusia (dalam Soeria & Machdalena, 2020, hal. 374). Tanda-tanda yang dimaksud dapat berupa bunyi, emosi, gerakan tubuh, dan tanda visual. Pertunjukan *Savitri* memiliki unsur tanda yang dapat diklasifikasikan menggunakan tiga belas sistem penandaan oleh Tedeuzs Kowzan.

Tadeusz Kowzan, (dalam Sahid, 2012, hal. 64) mengklasifikasi segmentasi sistem tanda teater menjadi tiga belas, yaitu kata (bahasa), nada (paralinguistik), mimik, *gesture*, gerak, tata rias (*make up*), gaya rambut, dan tata

busana (kostum). Sedangkan sistem tanda yang hubungannya di luar aktor adalah properti, ruang panggung (*setting*), tata cahaya (*lighting*), musik, dan bunyi (*sound effects*). Dari tiga belas sistem tanda tersebut, dibagi lagi menjadi dua yaitu yang berhubungan langsung dengan aktor dan berhubungan di luar aktor. Yang memiliki hubungan langsung dengan aktor meliputi kata (bahasa), nada (paralinguistik), mimik, *gesture*, gerak, tata rias (*make up*), gaya rambut, dan tata busana (kostum). Sedangkan sistem tanda yang hubungannya di luar aktor adalah prop, ruang panggung (*setting*), tata cahaya (*lighting*), musik, dan bunyi (*sound effects*).

Menurut Lichte (dalam Sahid, 2012, hal. 70) sistem tanda kata (bahasa) merupakan sistem komunikasi manusia yang paling sering dipakai, paling umum, dan paling dimengerti, serta paling kompleks dalam kebudayaan mana pun. Bahasa disebut juga sebagai prasyarat adanya sebuah kebudayaan. Sistem tanda nada (paralinguistik) dipengaruhi oleh aspek budaya dalam cerita sehingga proses pemaknaannya ditentukan dari latar belakang budaya tersebut. Sedangkan mimik atau ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal antar manusia yang mengandung pesan dari orang yang menunjukkan ekspresi wajah kepada orang yang mengamatinya. Sistem tanda gerak tubuh atau *gesture*, adalah gerakan tubuh yang dilakukan seseorang saat berkomunikasi dengan tujuan mempertegas makna pesan yang akan disampaikan. Dalam pertunjukan teater, gerakan-gerakan aktor merupakan sebuah alat komunikasi untuk menciptakan makna (Sahid, 2012, hal. 78).

Sistem tanda selanjutnya yaitu tata rias atau *make up*. Sistem tanda tata rias menunjuk pada makna yang dapat didiagnosis. Misalnya, kulit berkerut sebagai tanda penuaan usia, kulit hitam sebagai tanda ras kulit hitam, dan seterusnya (Sahid, 2012, hal. 90). Karakter-karakter fisik seperti pada wajah dapat menunjukkan karakter sosial dari tokoh tersebut. Begitu juga pada gaya rambut, biasanya dibicarakan satu rangkaian dengan *make up* dan kostum, tetapi dalam kerangka semiotika T. Kowzan dibahas sebagai sistem tanda independen. Pembahasan rambut biasanya dikaitkan dengan tanda yang terkait dengan usia (warna putih, coklat, dan lain-lain), ras (keriting, hitam lurus, coklat, dan sebagainya), gender (jenggot atau tanpa jenggot, rambut pendek atau rambut panjang) (Sahid, 2012, hal. 94). Tata busana atau kostum memiliki peran dominan dibanding tata rias dan tata rambut karena kostum yang dikenakan aktor lebih mudah ditangkap oleh penonton. Fungsi kostum dalam teater bersumber pada kehidupan sosial misalnya asal negara, kelompok sosial, atau profesi sebagai alat identifikasi diri.

Sistem tanda selanjutnya adalah prop di mana prop merupakan objek-objek yang digunakan pemeran untuk melakukan aksi-aksinya selaku peran yang sedang dimainkan (Lichte dalam Sahid, 2012, hal. 101). Lalu tanda berikutnya ialah ruang panggung atau *setting*. Erika Fischer-Lichte (dalam Sahid, 2012, hal. 80) mendefinisikan bahwa ruang panggung atau *setting* sebagai ruang tempat A beraksi untuk memerankan X. Artinya ruang panggung yang dimaksud tidak harus berupa “tempat” yang disekat, tetapi bisa di mana pun A beraksi untuk memerankan X. Sistem tanda selanjutnya tata cahaya atau *lighting*. Tata cahaya

memiliki fungsi umum yaitu untuk membuat terang sebuah panggung agar tampak seperti sebuah ruangan. Fungsi lain dari tata cahaya yaitu dipakai untuk memenuhi fungsi-fungsi simbolik yang ditetapkan, dikembangkan dan diregulasi oleh kode-kode budaya yang beragam (Sahid, 2012, hal. 103).

Selanjutnya sistem tanda musik dalam pertunjukkan teater memiliki fungsi untuk menunjuk situasi sosial tertentu berdasarkan makna simbolik yang ada dalam musik tersebut. Lichte (dalam Sahid, 2012, hal. 109) memaparkan makna-makna musik dalam teater setidaknya mencakup empat aspek yaitu: 1) makna musik yang bertalian dengan ruang dan gerak; 2) makna musik yang bertalian dengan objek dan aksi dalam ruang; 3) makna musik yang bertalian dengan karakter, suasana hati, kondisi dan emosi; 4) dan makna musik yang bertalian dengan sebuah ide.

Sistem tanda yang terakhir yaitu bunyi yang digunakan dalam teater untuk menandakan bunyi yang dinilai sebagai tanda. Bunyi-bunyian dalam teater tidak lepas dengan lingkungan budaya tempat cerita itu dipentaskan. Ada tiga kategori bunyi dalam teater yaitu: 1) bunyi-bunyian alami seperti kejadian alam, guntur, hujan, suara angin; 2) bunyi-bunyian perangkat mesin seperti detikan jam, pesawat lewat, suara mobil, suara mesin pabrik; 3) bunyi-bunyian yang disebabkan adanya aksi-aksi tertentu seperti dentingan sendok dan garpu karena aksi makan, suara pintu ditendang dan lain sebagainya (Sahid, 2012, hal. 106–107).

Untuk mengungkap makna dari tiga belas unsur tanda dalam pertunjukan *Savitri*, penulis menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure (1857-

1913). Ferdinand de Saussure disebut dengan semiotika struktural, Saussure melihat tanda sebagai sesuatu yang menstruktur (proses pemaknaan berupa kaitan antara penanda dan petanda) dan terstruktur (hasil proses tersebut di dalam kognisi manusia) (Soeria & Machdalena, 2020, hal. 374). Saussure menyebut ilmu tentang pemaknaan tandanya dengan kata semiologi.

Saussure memperkenalkan konsep penting dalam teorinya yang disebut sebagai konsep diadik yaitu Penanda (*Signifier*) dan Petanda (*Signified*). *Signifier* atau penanda mengacu pada tampilan fisik dari *sign*, bisa berupa goresan, gambar, garis, warna, bunyi, musik, dan tanda-tanda yang lain. Sedangkan *signified* atau petanda mengacu pada makna yang tersemat pada tampilan fisik tanda tersebut (Pramasheilla, 2021, hal. 18). *Sign* bersifat arbitrer atau mana suka karena tidak ada motif yang menghubungkan *signifier* dengan *signified*. Misalnya hewan disebut “kucing” dalam bahasa Indonesia, dan “cat” dalam bahasa Inggris. Semua itu hanya berdasarkan konvensi dalam suatu kelompok masyarakat (Sahid, 2012, hal. 8).

Selain konsep Penanda dan Petanda, terdapat teori Saussure lain yang mendukung konsep *Signifier* dan *Signified*, yakni *Langue* bermakna bahasa, sistem kode bahasa yang diketahui dan disepakati oleh masyarakat pemakai bahasa tersebut, sedangkan *Parole* bermakna kemampuan bicara, mengacu pada penerapan dan penggunaan dari *langue*. Selanjutnya ada sintagmatik-paradigmatik, dan sinkronik-diakronik (Soeria & Machdalena, 2020, hal. 375).

Pada penelitian ini penulis lebih fokus menggunakan konsep Penanda dan Petanda. Konsep tersebut dipilih karena lebih sederhana dan cukup untuk mengungkap makna yang ada pada pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma.

E. Metode Penelitian

Dalam mengkaji makna pementasan *Savitri*, tulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode (Somantri, 2005, hal. 2) berasal dari istilah Yunani *methodos* (*meta+bodos*) yang memiliki arti cara. Sedangkan metode penelitian menurut Raco adalah cara pengumpulan data dan analisis (Raco, 2018, hal. 13). Moleong dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian Kualitatif* menuliskan bahwa penelitian kualitatif memiliki maksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain (Moleong, 2018).

Penelitian kualitatif telah banyak digunakan untuk berbagai penelitian termasuk kajian di dalam teater. Oleh karenanya metode kualitatif lebih berfokus pada kajian-kajian kesenian dan humaniora. Untuk terciptanya tulisan yang sistematis, penulis melakukan tahapan-tahapan seperti pengumpulan data, klasifikasi data, analisis data, dan kesimpulan.

Pengumpulan data bertujuan memperoleh data yang dibutuhkan untuk kepentingan penelitian. Penulis mengumpulkan data berupa foto, teks, dokumentasi, dan gambar pertunjukan *Savitri* beserta pendukungnya. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa, dokumentasi pertunjukan, dan dokumen kepustakaan. Penulis mencari dokumentasi pertunjukan dari sumber-sumber di internet, sedangkan dokumentasi kepustakaan penulis cari

melalui sumber buku cetak dan jurnal *online*. Data-data yang penulis cari melalui dokumentasi kepustakaan merupakan data-data tentang teori dan metode penelitian yang penulis gunakan, kemudian tentang penelitian terdahulu, data tentang *Savitri*, tentang Teater Koma, dan data-data tentang pertunjukan virtual.

Data-data yang telah terkumpul akan diklasifikasikan berdasarkan sumber data, yaitu sumber data internal yang diperoleh langsung dari Teater Koma, dan sumber data eksternal yang diperoleh dari jurnal *online*, buku *online*, dan buku cetak. Setelah data dipisah menurut sumber memperolehnya, data kemudian dianalisis. Analisis data dilakukan untuk mencari jawaban dari permasalahan dalam penelitian (Sahid, 2017, hal. 13). Data-data yang ada akan penulis analisis menggunakan teori Semiotika tiga belas sistem tanda Tadeusz Kowzan dan Semiotika Ferdinand de Saussure sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan.

F. Sistematika Penulisan

Kajian semiotika pada pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma akan ditulis secara sistematis sebagai berikut:

Bab I berisikan pendahuluan yang mencakup Latar Belakang Penelitian, Rumusan Penelitian, Tujuan Penelitian, Tinjauan Pustaka yang terdiri dari Penelitian Terdahulu dan Landasan Teori, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

Bab II, membahas tentang bentuk pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma.

Bab III, membahas pemaknaan tanda-tanda yang terdapat dalam pertunjukan *Savitri* dengan menggunakan klasifikasi tiga belas sistem tanda Tadeusz Kowzan dan teori Semiotika Ferdinand de Saussure.

Bab IV yaitu Penutup, mencakup tentang Rangkuman dan Kesimpulan pembahasan yang telah dipaparkan di bab-bab sebelumnya, Saran, Daftar Pustaka, dan Lampiran-lampiran.

