

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

Skripsi
Untuk memenuhi salah satu syarat
Mencapai derajat Sarjana Strata Satu
Program Studi Teater Jurusan Teater



Oleh
Diah Putri Maharani
NIM.1810966014

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

KAJIAN SEMIOTIKA PADA PERTUNJUKAN SAVITRI OLEH TEATER KOMA

Diah Putri Maharani¹, Nanang Arisona², Surya Farid Sathotho³
Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia, Yogyakarta
diahputrimaharani15@gmail.com

ABSTRAK

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*

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*

PENDAHULUAN

Pertunjukan teater virtual bermunculan saat era pandemi *covid-19*. Penggunaan media virtual untuk mementaskan sebuah teater menjadi lazim dan merupakan cara baru para seniman untuk berekspresi. Meski sebelumnya teater virtual telah dibahas oleh Gabriella Giannachi bahwa realitas virtual merujuk pada teknologi yang memberikan kesan realitas kepada semua indra yang menjadikan penonton percaya dengan pertunjukan yang sedang ditampilkan (Giannachi dalam Dalila & Hidajad, 2022, hal. 30). Oleh karenanya, pertunjukan teater virtual merupakan sebuah cara untuk mementaskan teater dengan bantuan teknologi sehingga memberikan kesan realitas kepada penonton teater secara virtual.

Salah satu teater virtual yang muncul di era pandemi adalah pertunjukan *Savitri* produksi Teater Koma. Lakon *Savitri* produksi Teater Koma ditayangkan pada tanggal 25 sampai 31 Maret 2021 di kanal YouTube Teater Koma. Lakon *Savitri* diadaptasi oleh N. Riantiarno dari kisah Mahabharata ke dalam naskah teater yang kemudian dipentaskan dengan memanfaatkan teknologi digital.

Lakon *Savitri* berkisah tentang putri dari Kerajaan Mandraka yang diberikan kebebasan untuk mencari calon suami seorang diri. Kesetiaan cintanya diuji ketika calon suaminya memiliki umur yang tidak panjang. Savitri memilih untuk tetap mempertahankan calon suaminya dan bersedia untuk menanggung konsekuensi atas pilihannya. Lakon *Savitri* istimewa karena memiliki lima keutamaan nilai *satya* yang dimiliki oleh Savitri. Sedangkan keistimewaan dari lakon *Savitri* produksi Teater Koma terletak pada penekanan emansipasi perempuan yang mana tokoh Savitri pergi ke hutan seorang diri untuk mencari calon suami, kemudian tokoh Rsi Narada diganti dengan tiga penujum perempuan. Tokoh perempuan dalam *Savitri* produksi Teater Koma memiliki peran dominan dalam cerita. Hal ini ditunjukkan pada tokoh Savitri yang mampu berkompetisi dengan laki-laki dan memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi. Dominasi perempuan dalam *Savitri* produksi Teater Koma juga diwujudkan dalam tanda-tanda yang ada pada pertunjukan virtual *Savitri*.

Lakon *Savitri* produksi Teater Koma memenuhi unsur-unsur pertunjukan teater di atas panggung. Oleh karena itu penulis mengungkap tanda-tanda dalam pertunjukan *Savitri* menggunakan tiga belas sistem tanda Tedeusz 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.

Adapun rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini berupa pertanyaan tentang bagaimana bentuk pertunjukan virtual *Savitri* oleh Teater Koma, dan bagaimana makna pada tanda-tanda pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma.

Maksud dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bentuk pertunjukan *Savitri* produksi Teater Koma yang ditayangkan secara virtual. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna tanda-tanda yang muncul pada lakon *Savitri* oleh Teater Koma.

Penelitian ini memberikan manfaat secara langsung maupun tidak langsung dalam dunia Pendidikan khususnya dalam seni teater. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber literatur mahasiswa Program Studi Teater dalam mengkaji atau menganalisis sebuah seni pertunjukan.

METODE PENELITIAN

Dalam mengkaji makna pementasan *Savitri*, tulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian menurut Raco adalah cara pengumpulan data dan analisis (Raco, 2018, hal. 13). Sugiyono mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang mana si peneliti dijadikan sebagai instrumen kunci. Maksudnya, penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang bersifat alamiah dari peneliti dalam mengkaji suatu objek (Sugiyono dalam Mulyaningsih et al., 2021, hal. 4).

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 lakon *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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini berisi bentuk pertunjukan *Savitri* dan pemaknaan tanda-tanda yang ada dalam pertunjukan *Savitri* produksi Teater Koma. Untuk mengetahui bentuk pertunjukan *Savitri*, penulis membagi 2 poin, yaitu A) Produksi *Savitri* Teater Koma; dan B) Pementasan Virtual *Savitri*. Sedangkan untuk mengetahui makna pada tanda-tanda yang ada dalam lakon *Savitri* produksi Teater Koma, penulis membagi berdasarkan 13 sistem tanda oleh Tadeuzs Kowzan.

A. Bentuk Pertunjukan Virtual *Savitri*

Savitri dipentaskan perdana secara virtual oleh Teater Koma pada tanggal 25-31 Maret 2021. Lakon *Savitri* terdiri dari empat babak dengan durasi 1 jam 58 menit. Pertunjukan tersebut direkam tanpa penonton di panggung *proscenium* Gedung Kesenian Jakarta dengan tetap mematuhi protokol Kesehatan. Pertunjukan ini diproduksi dengan perpaduan tata panggung dan teknologi multimedia. Idries Pulungan selaku skenografer *Savitri* oleh Teater Koma mengatakan bahwa skenografi pentas *Savitri* sebenarnya adalah panggung yang divisualkan (Idries dalam Agnes, 2021). Oleh karenanya, bentuk pertunjukan virtual *Savitri* merupakan sebuah pertunjukan teater panggung dan memenuhi unsur-unsur pertunjukan teater panggung.

Lakon *Savitri* ditulis dan disutradarai oleh Nano Riantiarno dengan asisten sutradara Ohan Adiputra. Selain itu ada tim kreatif dalam pertunjukan *Savitri* di antaranya Idries Pulungan sebagai skenografer, Rasapta Candrika sebagai sutradara video, Fero A. Stefanus sebagai penata musik, Subarkah Hadisarjana sebagai penata rias dan rambut, Rima Ananda sebagai penata kostum, Deden Bulqini sebagai penata multimedia, Sir Ilham Jambak sebagai penata gerak, Mamed Slalov sebagai penata cahaya, Matt Pallo sebagai penata suara, Tinton Prianggoro sebagai pengarah teknis, Sari Madjid sebagai manajer panggung, dan Ratna Riantiarno sebagai pimpinan produksi.

Pertunjukan *Savitri* memiliki sepuluh pemain dan satu penari di antaranya Sekar Dewantari sebagai *Savitri* selaku tokoh utama, Budi Ros sebagai Prabu Aswapati, Rangga Riantiarno sebagai Batara Yamadipati, Andhini Puteri Lestari sebagai Penujum Satu, Suntea Sisca sebagai Penujum Dua, Angga Yasti sebagai Penujum Tiga, Dick Perthino sebagai Rahwanaraja, Hengky Gunawan sebagai Bagaswana, Febri Siregar sebagai Batara Brahma, Lutfi Ardiansyah sebagai Raden Setiawan, dan Sir Ilham Jambak sebagai penari.

Lakon *Savitri* produksi Teater Koma mengisahkan tentang perempuan bernama *Savitri* yang memiliki keteguhan hati untuk mempertahankan pilihannya, dan menerima konsekuensi atas pilihan yang ia ambil. *Savitri* diberi kebebasan oleh ayahnya, Prabu Aswapati untuk mencari seorang suami. Bagaswana dan penujum istana ingin membantu *Savitri* dalam memilih calon suami, namun *Savitri* menolak dengan tegas. Prabu Aswapati pun setuju dengan pilihan *Savitri* yang ingin berkelana seorang diri. Prabu Aswapati memberi restu untuk keberangkatan *Savitri*.

Di sisi lain, dewa kematian Batara Yamadipati memiliki kekecewaan terhadap kisah cintanya di masa lalu. Yamadipati kecewa dengan Dewi Mumpuni yang mengkhianati Yamadipati. Dewi Mumpuni berpaling dengan pemuda bernama Nagatatmala. Dikisahkan bahwa Batara Guru memberi anugerah untuk Yamadipati berupa sebuah pernikahan dengan anaknya, Dewi Mumpuni. Oleh karenanya Dewi Mumpuni tidak mencintai Yamadipati dan berpaling ke

pemuda lain. Pengkhianatan yang dilakukan Dewi Mumpuni membuat Yamadipati berjanji akan memberikan anugerah bagi istri yang setia pada suaminya.

Savitri pada akhirnya bertemu dengan Setiawan setelah menempuh ke empat kawasan di dunia. Setelah menemukan calon suaminya, Savitri kembali ke Kerajaan Mandraka untuk menceritakan kisah berkelananya kepada Prabu Aswapati dan anggota kerajaan lainnya. Savitri bercerita dengan semangat. Namun ketika Savitri mulai menyinggung pemuda yang ia pilih, ada gelagat waswas yang ditunjukkan para penujum istana. Sampai pada saat Savitri menyebutkan nama Raden Setiawan, respons penujum istana kaget. Begitu juga Savitri, Prabu Aswapati, dan Bagaswana ikut kaget dan heran dengan respons penujum istana yang demikian. Setiawan calon suami yang dipilih sendiri oleh Savitri memiliki nasib buruk akan meninggal setelah tiga hari pernikahannya. Sebagai seorang putri raja Mandraka, Savitri memiliki kebebasan untuk memilih pilihan lain. Namun Savitri tetap teguh mempertahankan Setiawan sebagai seorang suami.

Savitri dapat meminta kembali Setiawan kepada Yamadipati dengan tapa yang harus Savitri lakukan. Savitri harus melakukan *tapareco* dan mengikuti ke mana pun Yamadipati pergi. Savitri harus memohon dalam hati untuk menghidupkan kembali Setiawan. Savitri menerima konsekuensi atas pilihannya. Pernikahan Savitri dan Setiawan tetap dilaksanakan. Setelah upacara pernikahan selesai, Savitri memulai *tapareco* yang disarankan oleh penujum istana dengan penuh kesungguhan.

Setelah agak lama Batara Yamadipati mendekati Setiawan dan mulai mencabut nyawanya. Setelah Batara Yamadipati pergi untuk melanjutkan tugasnya, Savitri mulai mengikuti Batara Yamadipati ke mana pun ia pergi. Hingga Batara Yamadipati terganggu akan kehadiran Savitri dan memberikan Savitri anugerah supaya Savitri tidak mengikutinya lagi. Anugerah yang pertama yaitu kesembuhan mata Begawan Jumasena, namun Savitri tetap mengikuti Batara Yamadipati pergi. Yamadipati memberi anugerah yang kedua berupa anak dari lelaki yang ia cintai. Namun Yamadipati tidak menyadari bahwa orang yang Savitri cintai adalah Setiawan hingga pada akhirnya Yamadipati terpaksa menghidupkan kembali Setiawan.

B. Makna Pertunjukan *Savitri*

Pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma memiliki makna yang tersirat maupun makna yang tersurat. Makna-makna tersebut diwakilkan oleh tanda-tanda yang ada di dalam pertunjukan. Segala sesuatu yang terdapat dalam pertunjukan teater pada dasarnya mengandung tanda-tanda teater (Sahid, 2012, hal. 123). Untuk mengetahui makna tersirat yang terkandung dalam pertunjukan *Savitri*, analisis ini menggunakan pendekatan semiotika teater. Semiotika teater yang dimaksud adalah segmentasi tiga belas sistem tanda oleh Tadeuz Kowzan. Sistem tanda oleh Tadeusz Kowzan berguna untuk mengklasifikasikan tanda-tanda yang ada dalam sebuah pertunjukan *Savitri*. Sedangkan untuk menganalisis lebih dalam makna dari tiga belas tanda di atas, penelitian ini menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure.

Ferdinand de Saussure menggunakan konsep tanda diadik yaitu penanda dan petanda. Penanda dan petanda merupakan suatu kesatuan yang tak terpisahkan. Penanda didefinisikan sebagai citra bunyi, dalam konteks bahasa dan budaya lisan, sedangkan petanda adalah konsep yang terkandung dalam penanda (Sahid, 2012, hal. 7). Dapat dikatakan juga penanda adalah “bunyi yang bermakna” atau “coretan yang bermakna” (dalam Scorpitaloka, 2018, hal. 2). Jadi penanda merupakan aspek material dari bahasa yaitu apa yang dikatakan atau didengar, dan apa yang ditulis atau dibaca. Sedangkan petanda adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep. Hubungan antara penanda dan petanda tersebut bersifat 58 arbitrer (mana suka) atau berdasarkan

konvensi dalam suatu kelompok masyarakat (Sahid, 2012, hal. 8). Makna dari sistem tanda yang diklasifikasikan menurut Tadeusz Kowzan dijelaskan sebagai berikut.

1. Sistem Tanda Kata (Bahasa)

Dalam memaknai bahasa tersirat yang terdapat dalam lakon *Savitri* produksi Teater Koma, digunakan konsep dasar makna figuratif metafora. Pradono (dalam Genoveva, 1993, hal. 2) mengungkapkan bahwa metafora merupakan bentuk perbandingan dua hal secara langsung tetapi dalam bentuk singkat. Dalam lakon *Savitri*, dialog tokoh Savitri yang berbunyi

“...Hamba sudah tahu siapa lelaki di Mandraka, baik yang baik maupun yang kacau balau...” (Riantiaro, 2022, hal. 5).

Kata “kacau balau” dalam kalimat tersebut masuk ke dalam kiasan metafora yang bermakna bahwa laki-laki yang rusak, melenceng dari norma-norma sosial yang ada. Savitri mengetahui lelaki yang ada di Mandraka karena ia sering menyamar dan bergaul dengan lelaki yang ada di Mandraka.

2. Sistem Tanda Nada (Paralinguistik)

Lichte (dalam Turmuzi, 2019, hal. 137) mengungkapkan bahwa sistem tanda nada (paralinguistik) dipengaruhi oleh aspek budaya setempat sehingga proses pemaknaannya banyak ditentukan oleh latar belakang budaya pembicara. Hal tersebut mampu memberikan informasi penting tentang keadaan, intensi, dan sikap tokoh (Sahid, 2012, hal. 74).

Dalam lakon *Savitri* dialog-dialog yang diucapkan Prabu Aswapati menunjukkan bahwa Prabu Aswapati memiliki suara rendah. Suara rendah prabu Aswapati disebabkan oleh faktor gender laki-laki dengan usia yang menuju kisaran 60-70 tahun. Laki-laki yang menginjak usia lanjut biasanya memiliki tempo yang lambat dalam berbicara. Prabu Aswapati juga tenang dalam mengucapkan dialognya. Hal tersebut dikarenakan Prabu Aswapati merupakan seorang raja dari Kerajaan Mandraka yang mana ia harus memiliki sikap tenang dan bijaksana.

Analisis paralinguistik yang ada pada dialog Savitri terletak pada suara rendah Savitri. Suara rendah tersebut menunjukkan bahwa Savitri adalah seorang perempuan dengan suara alto. Suara rendah yang digunakan Savitri menggambarkan ia adalah seorang putri kerajaan yang bijaksana dan tegas. Dalam berucap Savitri kerap menekankan perkataannya, hal tersebut mengartikan bahwa Savitri penuh kehati-hatian dalam mengucapkan sesuatu. Ia juga memiliki karakter tegas dan teguh dalam mempertahankan pilihannya. Keteguhan hati Savitri menunjukkan bahwa Savitri melaksanakan nilai *satya* wacana yang berarti berkata yang benar. Perkataan yang benar tersebut berkembang menjadi konsisten terhadap apa yang telah diucapkan (Palguna dalam Hemamalini & Saputra, 2018, hal. 35).

Sedangkan suara yang dipakai penujum istana ketika memakai topeng memiliki suara lemah, rendah dan tidak berdaya. Hal ini menunjukkan bahwa sosok penujum istana merupakan wanita lanjut usia yang dihormati dan disegani anggota kerajaan yang lain. Hal tersebut dapat dilihat dari suara yang tenang namun memiliki penekanan di setiap kata yang terucap. Tempo bicara pun melambat dan suaranya rendah. Berbeda ketika para penujum istana membuka topeng mereka. Peranti suara yang dipakai memberi gambaran bahwa penujum istana berjenis kelamin perempuan dan berumur sekitar 30 tahun.

Suara yang dihasilkan oleh ketiga penujum istana ketika melepas topeng memiliki tempo yang cepat, artikulasi yang jelas, suara tinggi. Dari analisis nada di atas dapat menunjukkan

bahwa penujum istana memiliki karakter yang energik. Perbedaan watak dan karakter penujum istana dari sosok tua ke sosok muda, memiliki makna bahwa ada roh lain yang masuk ke tubuh penujum istana ketika mereka memakai topengnya. Roh tersebut sebagai sumber pengetahuan dan kekuatan mereka. Hal ini oleh Turner (dalam Sari, 2018, hal. 260) dinamakan liminalitas yang merujuk pada ritus peralihan. Liminalitas yang dilakukan oleh penujum istana membentuk kepribadian wanita tua yang disertai nada bicara, suara, dan gerak tubuh menyerupai wanita tua.

3. Sistem Tanda Kinesik

Sistem tanda mimik, gerak dan *gesture* dikelompokkan menjadi satu dalam ekspresi tubuh. Mimik atau ekspresi wajah merupakan salah satu susunan komunikasi nonverbal yang dapat menyampaikan kondisi emosi dari pengirim ke penerimanya. *Gesture* merupakan suatu susunan komunikasi nonverbal dengan sikap tubuh yang terlihat mengkomunikasikan pesan-pesan tertentu sebagai pengganti wicara. Sedangkan gerak adalah suatu perubahan tempat kedudukan pada seorang aktor dari tempat semula.

Pada pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma sistem tanda gerak didominasi oleh para tokoh perempuan seperti penujum istana. Hal ini memberikan makna bahwa tokoh perempuan dalam lakon *Savitri* produksi Teater Koma memiliki peran penting.

Peran penting perempuan dalam lakon *Savitri* produksi Teater Koma ditunjukkan oleh gerakan ritual penujum istana. Penujum istana melakukan ritual dengan gerakan melingkar. Gerakan ritual penujum dimulai dengan menuruni tangga level dan berkumpul membentuk lingkaran saling berhadapan yang memiliki makna bahwa mereka sedang menyatukan jiwa dan raga untuk memulai ritual. Gerakan tangan penujum mengarah ke atas memiliki makna bahwa mereka sedang berkomunikasi dengan sang pencipta atau nenek moyang mereka. Kemudian mereka mundur membentuk barisan untuk mencopot topeng masing-masing. Ketika penujum istana melepas topengnya, gerakan mereka menjadi lebih lincah dan energik. Gerakan di atas memiliki makna keseluruhan bahwa mereka sedang melepas atau mendatangkan ruh yang membantu mereka dalam meramalkan sesuatu. Gerakan patah-patah dan *gesture* yang menyerupai wanita tua menandakan bahwa ruh tersebut telah masuk ke badan para penujum istana. Dalam melakukan gerak ritual melepas maupun memakai topengnya, penujum istana menunjukkan mimik wajah fokus pada satu titik. Pandangannya mengarah ke depan. Gerakan dan mimik tersebut dikarenakan para penujum istana mengalami fase *trance* (kesurupan) yang mana tubuh mereka bergerak layaknya wanita tua (Sari, 2018, hal. 261).

4. Sistem Tanda Ruang Panggung (*setting*)

Edward Hall membagi tiga sistem ruang yaitu ruang dengan sistem tetap, ruang dengan sistem semi tetap, dan ruang dengan sistem informal. Analisis ruang panggung pada Pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma meliputi ruang sistem tetap yang menggunakan jenis panggung *proscenium*. Ruang panggung tetap dilengkapi dengan kotak-kotak balok yang berfungsi sebagai level di atas panggung. Kemudian *setting* tetap yang lain terdapat pada pilar putih berukuran besar yang terletak di bagian depan panggung dekat dengan apron. Dalam teori warna Bali yang mengacu pada kitab *Shilpa Shastra*, warna putih memiliki arti kesucian, kasih sayang, dan ketulusan (Karja, 2021, hal. 115).

Analisis ruang panggung semi tetap pada Savitri terletak pada dua pilar kecil berwarna biru dan berkepala Ganesha. Pilar kecil tersebut juga ditampilkan di video *mapping*. Pilar-pilar tersebut dilapisi emas pada setiap ornamen yang melingkarinya. kepala Ganesha yang terletak pada pilar lainnya melambangkan sebagai penghalau marabahaya dan lambang kecerdasan. Ornamen berwarna emas melambangkan keluhuran, kasih sayang, hangat, kemewahan, dan kehangatan (Karja, 2021, hal. 115). Sedangkan gambar latar tersebut dominan warna biru yang memiliki makna pengetahuan, wawasan luas, dan damai. Kesatuan elemen-elemen yang disebutkan di atas menjadikan satu kesatuan ruang panggung berupa ruangan balairung tempat untuk bermusyawarah di Kerajaan Mandraka.

Makna keseluruhan pada analisis sistem tanda ruang panggung dalam pertunjukan Savitri oleh Teater Koma yaitu Savitri merupakan putri dari kerajaan yang luar biasa. Kerajaan yang luar biasa dibuktikan dari ruang panggung yang menggambarkan kejayaan Kerajaan Mandraka. Meski demikian, Savitri tidak memandang status sosial dalam bergaul maupun dalam mencari calon suami, hal ini dibuktikan ketika ia mau bertemu, menari dan menyanyi di dalam hutan bersama Setiawan. Savitri juga merupakan seorang putri yang memiliki nilai *satya mitra* (setia dan jujur pada teman atau keluarga). Teman dalam cerita ini merujuk pada Setiawan sebagai teman hidup. Savitri setia untuk mengikuti Batara Yamadipati demi menghidupkan kembali Setiawan.

5. Sistem Tanda Topeng (*make up*)

Lakon *Savitri* produksi Teater Koma menggunakan riasan korektif pada Prabu Aswapati, Savitri, Brahma, dan pelayan istana. Sedangkan riasan karakter diaplikasikan pada tokoh Setiawan dan Bagaswana. Riasan fantasi digunakan pada tokoh Rahwana, Yamadipati, dan tiga penujum istana.

Riasan yang menonjol dalam lakon *Savitri* terletak pada tiga penujum istana yang mana ada perubahan *make up* dan karakter ketika penujum istana menggunakan topeng dan melepas topeng. Wujud fisik dari ketiga topeng penujum memiliki tulang wajah yang menyembul, pipi peyot, dan kerutan di bagian dahi serta di bawah hidung. Hal tersebut memiliki makna bahwa fisik dari topeng tersebut merupakan sosok tua. Oleh karenanya ketika penujum istana memakai topengnya, mereka berubah menjadi sosok nenek tua.

Topeng Penujum Satu berwarna hijau. Warna hijau dalam teori warna Bali memiliki makna kedamaian, kehidupan, ketenangan, sensasi, dan energi kebangkitan (Karja, 2021, hal. 115). Hal ini mengartikan bahwa Penujum Satu merupakan kepala dari penujum istana yang lain sehingga ia memiliki energi kebangkitan.

Penujum Dua memakai topeng warna merah jingga yang melambangkan keberanian, kemarahan, semangat, membara, dinamis, dan meledak (Karja, 2021, hal. 115). Topeng tersebut memiliki makna bahwa si pemakai topeng merah mempunyai gairah dan semangat tinggi, hal ini dibuktikan bahwa Penujum Dua merupakan tokoh yang memiliki semangat tinggi dalam memperkuat argumen Penujum Satu.

Sedangkan Penujum Tiga memakai topeng berwarna kuning keemasan di mana warna kuning memiliki makna ceria, bahagia, dan energik (Karja, 2021, hal. 115). Kesan warna kuning menempel pada kepribadian Penujum Tiga yang memiliki keceriaan yang tinggi dibanding dua penujum lainnya.

Selain topeng para penujum istana memakai riasan korektif di wajah mereka, yang membedakan riasan korektif antara tiga penujum terletak pada penempatan *bindi* stiker pada masing-masing wajah penujum. *Bindi* tersebut memiliki makna fungsi untuk menyadarkan penonton bahwa apa yang dilihat penonton hanyalah sebuah pertunjukan.

6. Sistem Tanda Gaya Rambut

Rambut diidentikkan dengan tanda yang terkait dengan umur, ras, maupun gender (Sahid, 2012, hal. 94). Dalam pementasan *Savitri*, tokoh Prabu Aswapati, Perdana Menteri Bagaswana, Brahma, Setiawan, dan Batara Yamadipati memiliki tatanan gaya rambut sama, yaitu panjang sebahu, bergelombang dan tergerai berwarna hitam kecuali milik Batara Yamadipati. Dalam sejarah Yunani sebelum abad keenam, rambut panjang merupakan simbol dari kemakmuran dan kekuatan, sedangkan laki-laki yang berambut pendek dianggap sebagai budak.

Secara tidak langsung rambut dalam lakon *Savitri* memiliki makna simbolis untuk membedakan status sosial. Orang yang memiliki rambut panjang sebahu mengartikan bahwa ia berada di kelas sosial menengah ke atas. Sedangkan seseorang yang memiliki rambut pendek berada di kelas sosial bawah. Tokoh dalam lakon *Savitri* yang memiliki rambut pendek adalah penari tunggal dan para pelayan istana laki-laki.

Untuk tokoh-tokoh perempuan seperti *Savitri*, dan tiga penujum istana memiliki tata rambut rapi dibelah tengah dan dicepol di belakang bagian bawah kepala. Rambut bagian belakang tertutup *dupatta*. Tata rambut yang digunakan untuk tokoh perempuan tersebut rapi yang memiliki makna bahwa *Savitri* dan tiga penujum istana merupakan anggota kerajaan yang berpenampilan rapi. Selain itu model rambut rapi yang dipakai oleh tokoh perempuan dalam *Savitri* membuat pemain lebih leluasa dalam bergerak.

7. Sistem Tanda Kostum

Kostum dalam lakon *Savitri* produksi Teater Koma dapat memiliki fungsi pembedaan gender, pembeda golongan sosial, dan menandakan fungsi-fungsi mitologi. Analisis kostum pada pertunjukan *Savitri* dilihat dari pemilihan warna dan atribut yang dipakai tokoh-tokohnya.

Prabu Aswapati memakai baju yang didominasi warna hitam dengan aksesoris warna emas. Warna hitam dalam teori warna Bali memiliki makna kebijaksanaan. Warna coklat memiliki makna banyak pengalaman, tua, humoris, dan bijaksana. Sedangkan perpaduan warna hitam dengan emas memiliki makna kejayaan dan kemewahan (Karja, 2021, hal. 115). Celana yang dipakai Prabu Aswapati berjenis *dhoti* dengan bahan kain sutra. Celana tersebut memiliki hiasan jenis ikat pinggang beserta ilat-ilatan berwarna hitam dengan motif bunga sederhana berwarna kuning emas. Jubah yang dipakai paduka raja pun berwarna latar hitam dengan hiasan bunga berwarna emas. Paduka raja memakai irah-irahan berwarna dan motif hias yang sama, bedanya pada bagian samping kanan dan kiri dekat telinga terdapat kain menjuntai sebahu berwarna merah dengan motif bunga berwarna emas, serta tepat di bagian dahi terdapat bros emas berbentuk bunga sederhana. Sepatu yang dipakai paduka raja berjenis aladin pria berwarna coklat emas.

Kesatuan elemen-elemen di atas membentuk satu kesatuan kostum yang mampu menggambarkan bahwa Prabu Aswapati merupakan seorang pemimpin yang bergender laki-laki, usia paruh baya, dan memiliki sifat humoris dan penyayang. Makna kostum yang dipakai oleh Prabu Aswapati memiliki fungsi sebagai pembeda gender dan pembeda golongan sosial.

Kostum yang dipakai Savitri memiliki dominan warna hitam dan emas yang memiliki makna kejayaan dan kemewahan. Makna warna pada kostum Savitri memiliki fungsi kostum sebagai pembeda golongan sosial bahwa Savitri merupakan putri dari Raja Aswapati. Aksesoris yang dipakai seperti *dupatta*, *bangles*, *maang tikka* memberikan pengertian bahwa kostum yang dipakai Savitri merujuk pada kostum perempuan di negara India. Hal ini dikarenakan kisah *Savitri* ditulis dalam kitab Mahabarata (Hemamalini & Saputra, 2018, hal. 31). Elemen-elemen kostum yang melekat pada tokoh Savitri membentuk makna bahwa Savitri merupakan perempuan terpuja dari Kerajaan Mandraka yang kuat dan mandiri dalam bertindak.

Sedangkan kostum Perdana Menteri Bagaswana memiliki fungsi sebagai pembeda golongan sosial dan pembeda gender. Hal ini dikarenakan Bagaswana seorang perdana menteri di Kerajaan Mandraka, ia menggunakan kostum dengan motif yang menyerupai milik Prabu Aswapati.

Kostum penjujur istana yang memiliki fungsi sebagai pembeda gender. Hal ini dilihat dari *kemben* yang mereka pakai, juga dari pemilihan warna-warna yang mencolok. Penonton akan seketika mengarahkan fokus mata ke penjujur istana ketika mereka sedang melakukan perannya.

Sedangkan Batara Yamadipati memakai kostum dengan perpaduan warna hitam dan aksesoris warna emas. Warna hitam dengan perpaduan emas memiliki makna kejayaan dan kemewahan yang ia rasakan sebagai dewa kematian. Namun di sisi lain warna hitam merupakan kekelaman bagi dirinya sendiri. Batara Yamadipati menggunakan hiasan kepala berupa wajah berwarna biru tua dengan sinar matahari mengelilinginya. Ia juga memakai sarung tangan berwarna sama dengan wajah di mahkotanya. Batara Yamadipati memakai sepatu berjenis aladin warna gelap dan emas. Fungsi kostum pada Batara Yamadipati yaitu sebagai penanda fungsi-fungsi mitologi. Hal ini dikarenakan Batara Yamadipati merupakan tokoh mitologi yaitu dewa kematian. Kostumnya berfungsi untuk mewujudkan tokoh mitologi pada dirinya.

8. Sistem Tanda Prop

Prop merupakan objek-objek yang dipakai oleh aktor untuk melakukan aksi-aksi. Prop dapat juga didefinisikan sebagai objek-objek tempat aktor memfokuskan gerak-gerik *gesture*-nya (Lichte dalam Sahid, 2012, hal. 101). Sistem tanda prop dapat menunjuk pada makna fungsi praktis dan makna fungsi simbolik dari objek yang sedang dimaksud.

Dalam babak satu pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma properti yang digunakan yaitu topeng para penjujur istana. Topeng penjujur istana memiliki makna fungsi praktis bahwa tiga orang tersebut merupakan seorang penjujur istana yang memiliki ahli menerawang. Sedangkan makna fungsi simboliknya adalah topeng tersebut menunjuk pada sosok yang memiliki ilmu dalam menerawang. Pemakaian topeng mengakibatkan perubahan gerak, laku, dan suara para penjujur istana menjadi sosok yang lebih tua.

Pada babak empat adegan pernikahan Savitri dan Setiawan properti yang digunakan merupakan nampan yang berisi bunga, baju pengantin, payung pengantin dan kotak tempat payung ditancapkan. Sedangkan pada adegan pertarungan Batara Yamadipati dengan Rahwana, muncul Brahma untuk memberikan tombak Hamboga. Tombak tersebut sebagai prop yang memiliki makna fungsi praktik untuk mengalahkan Rahwana.

9. Sistem Tanda Cahaya (*lighting*)

Tata cahaya pada pementasan teater memiliki fungsi praktis untuk membuat jelas atau terang sebuah tempat pementasan agar tampak seperti sebuah ruangan. Selain itu tata cahaya dipakai untuk memenuhi fungsi-fungsi simbolik yang dikembangkan, ditetapkan, dan diregulasi oleh kode-kode budaya yang beragam seperti yang berkaitan dengan waktu hari, musim, tahun, dan sebagainya (Sahid, 2012, hal. 103).

Pada babak satu saat adegan di ruang kerajaan Prabu Aswapati, lampu yang digunakan berupa delapan lampu *moving led wash* berwarna biru yang memiliki makna fungsi membentuk atmosfer atau suasana Kerajaan Mandraka yang agung, tenang, dan damai dalam suasana kekeluargaan.

Pada adegan bertemunya Savitri dengan Setiawan lampu *moving led wash* menyala, empat biru dan empat berwarna kuning, ditambah enam lampu *moving led spot* menyala 75%, *gobo* atau motifnya menghiasi lantai panggung. Lampu *moving led spot* dengan motif berwarna oren dan putih memberikan suasana kasmaran yang sedang terjadi di atas panggung.

Babak tiga saat penujung istana melakukan ritualnya, terdapat sorot lampu *moving led spot* menyala warna hijau *olive* yang memiliki fungsi untuk menandakan kekuatan ritual yang dilakukan penujung istana, sedangkan fungsi simbolisnya adalah warna tersebut memiliki makna kedamaian, penyembuhan. Oleh karenanya warna hijau *olive* tersebut hanya digunakan ketika penujung memiliki jalan keluar untuk masalah Savitri.

Babak empat ketika adegan Savitri dan Setiawan menuju ranjang, lampu yang menyorot ranjang berwarna ungu, warna ungu memunculkan suasana romantis antara Setiawan dan Savitri. Selain ini warna ungu yang dimunculkan pada adegan tersebut memiliki makna bahwa sebentar lagi Savitri akan menjadi seorang janda yang ditinggal mati suaminya.

10. Sistem Tanda Bunyi

Aston & Savona mengatakan bahwa fungsi utama dari sistem tanda bunyi adalah untuk menandakan bunyi (dalam Sahid, 2012, hal. 106). Bunyi dalam teater dibagi menjadi tiga yaitu bunyi-bunyian alami seperti suara ombak, dan suara binatang. Kedua bunyi-bunyian yang disebabkan oleh perangkat mesin seperti bunyi mesin motor, bunyi kereta api, dan detik jam. Yang ke tiga bunyi-bunyian yang dikarenakan adanya aksi-aksi tertentu seperti bola ditendang, bunyi peralatan makan saat adegan makan, dan bunyi orang yang sedang menyapu pakai sapu lidi.

Pada pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma sistem tanda yang digunakan mampu memberikan tanda bahwa adegan sedang berlatar di mana dan berlatar seperti apa. Bunyi pada *Savitri* terdapat di babak dua adegan monolog Batara Yamadipati. Terdengar suara guntur menggelegar saat Batara Yamadipati merasa kesal dan marah. Bunyi guntur saat Yamadipati marah mengartikan bahwa alam semesta mendukung suasana hati Batara Yamadipati. Suara guntur tersebut juga berbunyi ketika Yamadipati memberi anugerah pada Savitri, juga saat kemunculan Brahma mendatangi Yamadipati. Suara guntur menjadi tanda bahwa kekuatan yang dipakai Yamadipati terhubung dengan alam semesta.

Sistem tanda bunyi selanjutnya muncul di babak empat adegan Yamadipati sedang menjalankan tugasnya mencabut nyawa wayang. Terdengar suara kobaran api dan bakaran benda-benda keras. Bunyi tersebut memiliki arti bahwa latar tempat adegan tersebut berada di neraka tempat Yamadipati berkuasa.

11. Sistem Tanda Musik

Musik memiliki fungsi untuk menghidupkan secara kreatif suasana lakon. Selain itu musik memiliki fungsi praktis untuk menunjuk ke situasi sosial tertentu berdasarkan makna simbolik yang terdapat dalam musik itu sendiri (Sahid, 2012, hal. 109). Dalam pertunjukan *Savitri* produksi Teater Koma, musik yang dipergunakan berfungsi untuk mengenalkan budaya yang diangkat dan untuk menunjukkan situasi sosial seperti ritual, upacara pernikahan, pertarungan, peristiwa romantis, dan lainnya. Alat musik yang dipakai untuk mengiringi pertunjukan *Savitri* sebagian merupakan alat musik khas India.

Musik di bagian *teaser* memiliki fungsi untuk memperkenalkan pertunjukan lakon *Savitri*. Selain itu musik tersebut berfungsi sebagai musik pembuka babak satu. Musik selanjutnya ketika penujum melakukan gerakan ritual untuk melepas dan memasang topeng. Musik tersebut memiliki fungsi untuk mengiringi penujum bertransformasi dari sosok tua menuju ke sosok yang lebih muda, begitu juga sebaliknya.

Pada babak tiga adegan *Savitri* menentang takdir, terdengar suara *floor drum* yang memiliki makna fungsi untuk menciptakan suasana tegang di atas panggung. Suara tersebut memunculkan makna bahwa *Savitri* sedang mengalami konflik batin. Saat adegan pernikahan, musik yang dimainkan memiliki makna fungsi untuk memeriahkan ritual pernikahan.

Kemunculan *Rahwana* terkesan mengagetkan di telinga dikarenakan musiknya yang sangat memekakkan telinga. Musik pada adegan kemunculan *Rahwana* memiliki makna bahwa kemunculan *Rahwana* secara tiba-tiba dan membuat takut siapa saja yang berpapasan dengannya.

Pada adegan *Rahwana* bertarung dengan *Batara Yamadipati*, musik yang dimainkan berbeda dari musik-musik sebelumnya. Perbedaan musik pada adegan ini terletak pada alat musiknya yang tanpa memiliki unsur alat musik India. Musik pertarungan tersebut seperti musik pada pertarungan dalam permainan *online*. Makna simbolik dari musik pada adegan pertarungan *Rahwana* dengan *Batara Yamadipati* yaitu untuk menyadarkan penonton bahwa ini hanyalah sebuah pertunjukan di atas panggung. Hal ini supaya penonton tidak hanyut dalam pertunjukan dan dapat menilai pertunjukan secara objektif.

Dari tiga belas sistem tanda di atas membentuk satu jalinan makna bahwa tokoh-tokoh perempuan dalam lakon *Savitri* produksi Teater Koma memiliki peran dominan. Hal tersebut dilihat dari tata rias dan tata busana tokoh-tokoh perempuan yang lebih mencolok dibanding tokoh laki-laki. Selain itu tata cahaya yang ditampilkan dalam pertunjukan *Savitri* produksi Teater Koma banyak memunculkan cahaya berwarna merah, ungu, dan biru. Warna-warna tersebut dapat dimaknai sebagai kekuatan, kehangatan, cinta, romantis, warna kewanitaan (feminin), pernikahan, kepercayaan, dan kelembutan. Warna-warna yang ditampilkan tersebut dapat dimaknai sebagai penguatan karakter perempuan dalam lakon *Savitri*.

Dalam pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa lakon *Savitri* produksi Teater Koma mengangkat topik tentang emansipasi perempuan. Emansipasi perempuan diwujudkan dari tokoh *Savitri* yang memiliki kebebasan untuk memilih pilihan dan memperjuangkan pilihannya. Selain itu *Savitri* merupakan sosok perempuan yang cerdas, kuat, dan pemberani. Selain sifat tersebut, *Savitri* memiliki nilai *satya* dalam hidupnya yang dapat menjadi contoh bagi siapa saja. Nilai-nilai *satya* tersebut dibuktikan tentang kesetiaan *Savitri* terhadap pilihan dan konsekuensi yang ia ambil.

Makna lain yang terungkap dari pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma yaitu Teater Koma sengaja memberikan adegan-adegan yang bersifat untuk menyadarkan penonton bahwa apa yang dilihatnya hanyalah sebuah permainan panggung. Hal tersebut membuat penonton dapat berpikir secara objektif tentang pertunjukan *Savitri*. Selain itu penonton juga disadarkan adanya kritik sosial yang relevan dengan jaman sekarang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Kajian Semiotika pada Pertunjukan *Savitri* oleh Teater Koma, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: **Pertama**, bentuk pertunjukan *Savitri* merupakan pertunjukan virtual yang ditayangkan di kanal YouTube Teater Koma. Pertunjukan *Savitri* tetap memiliki unsur-unsur pertunjukan panggung. Oleh karenanya dilakukan kajian semiotika panggung menggunakan segmentasi tiga belas sistem tanda oleh Tadeusz Kowzan yang kemudian dianalisis menggunakan semiotika Ferdinand de Saussure. **Kedua**, lakon *Savitri* mengangkat cerita tentang perempuan yang memiliki keutamaan hidup berupa nilai-nilai *Satya* atau nilai-nilai kesetiaan dalam hidupnya. Nilai-nilai kesetiaan yang ada dalam diri *Savitri* yaitu *satya wacana* (berkata yang benar), *satya hredaya* (berpikir yang benar), *satya laksana* (berbuat yang benar), *satya mitra* (setia pada sahabat/mitra), dan *satya samaya* (taat pada janji dan sumpah). **Ketiga**, tokoh *Savitri* merepresentasikan perempuan yang memiliki kualitas diri dan intelektualitas yang tinggi. Dengan kata lain lakon *Savitri* mengangkat konsep tentang emansipasi perempuan. **Keempat**, lakon *Savitri* oleh Teater Koma juga memiliki konsep alienasi sebagai salah satu ciri dari teater epik. Konsep alienasi yang ada pada pertunjukan *Savitri* memiliki tujuan untuk menyadarkan penonton supaya dapat menanggapi pertunjukan tersebut secara objektif.

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya dengan objek material yang sama, alangkah lebih baik memaknai tanda-tanda yang ada pada pertunjukan *Savitri* lebih mendalam. Untuk memaknai tanda-tanda pertunjukan dapat menggunakan konsep diadik Ferdinand de Saussure yang lain seperti *langue-parole*, *sintagmatik-paradigmatik*, *sinkronik-diakronik*. Ketiga konsep lain milik Ferdinand de Saussure tidak penulis gunakan karena penulis merasa konsep penanda-petanda lebih sederhana dalam menganalisis tiga belas sistem tanda yang ada pada pertunjukan *Savitri* produksi Teater Koma. Dalam menganalisis sistem tanda pada pertunjukan penulis juga menyarankan untuk menggunakan semiotika yang lain seperti Semiotika Charles Sanders Peirce dan semiotika Roland Barthes.

Penulis adalah perempuan bernama Diah Putri Maharani yang sering dipanggil Futa. Lahir di Sleman, pada 06 Desember 1999. Merupakan alumni dari SMA N 1 Godean. Saat ini tercatat sebagai mahasiswa akhir di Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, T. (2021). 3 Hal Istimewa Lakon Teater Koma *Savitri*. *Detik Hot*.
<https://hot.detik.com/art/d-5507105/3-hal-istimewa-lakon-teater-koma-savitri>
- Dalila, S., & Hidajad, A. (2022). Transformasi Teater Panggung Menuju Videografi Teater. *Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, XIX(1), 29–41.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/tnl.v19i1.6153>
- Genoveva, M. (1993). *Metafora Dan Metonomia Dalam Bahasa Jepang*. 155–156.

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/8308/8179>

- Hemamalini, K., & Saputra, I. P. D. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan Kesetiaan Devī Sāvitrī Dalam Vā na Parva. *Pasupati*, 5(1), 28–47. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37428/pspt.v5i1.82>
- Karja, I. W. (2021). Makna Warna. *Bali-Dwipantara Waskita (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara)*, 110–116. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/bdw/article/view/260>
- Mulyaningsih, I. F., Maspuroh, U., & Rosalina, S. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Budaya Matriarki d alam Pementasan Monolog “ Racun Tembakau ” Karya Anton Chekov oleh. 3(5), 3204–3214.*
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya.* <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Sahid, N. (2012). *Semiotika Teater Teori dan Penerapannya* (Suhandarini (ed.); 1 ed.). Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Sahid, N. (2017). *Sosiologi Teater Teori Dan Penerapannya* (1 ed.). Gigh Pustaka Mandiri.
- Scorpitaloka, R. D. (2018). *Penerapan Aspek Material untuk Penanda Kawasan Waduk Jatigede.* 5(3), 3676–3685. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/8308/8179>
- Soeria, Y., & Machdalena, S. (2020). Pemaknaan Tanda Model Saussure Dan Pierce Pada Tanda-Tanda Yang Berkaitan Dengan Laut : Kajian Semiotika. *Metahumaniora*, 10, 373–389. <https://doi.org/https://doi.org/10.24198/metahumaniora.v10i3.30523>
- Turmudzi, M. I. (2019). *Segmentasi Sistem Tanda Teks Drama Surreal “Laki-laki Laut” Karya Iwan Effendi : Perspektif Tadeuz Kowzan.* 135–152.