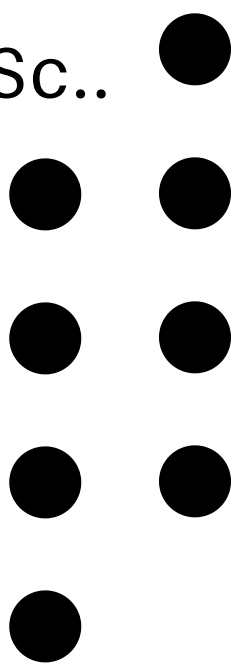




Lephen Purwanto, M.Sn., M.Sc..

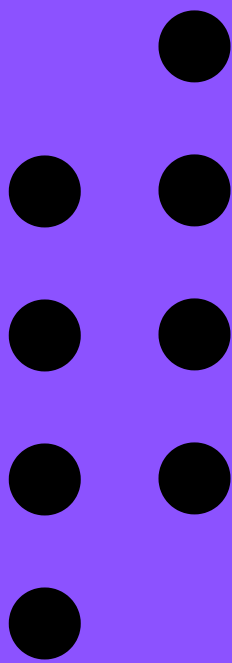


RISET TEATER

PERSPEKTIF

SEMIOTIKA-

SOSIAL



Teori, Metode, dan Analisis
Ko-Tekstual & Kontekstual
(Marco de Marinis)



Lephen Purwanto, M.Sn., M.Sc.

RISET TEATER PERSPEKTIF SEMIOTIKA-SOSIAL:

**Teori, Metode, dan Analisis Ko-Tekstual &
Kontekstual (Marco de Marinis)**

April, 2024



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN TEATER

Jalan Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001

Telepon: (0274) 384108, 375380 Fax. (0274) 384108

Laman www.fsp.isi.ac.id Email: fsp@isi.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Buku Ajar/Referensi	: RISET TEATER PERSPEKTIF SEMIOTIKA-SOSIAL: Teori, Metode, dan Analisis Ko-Tekstual C Kontekstual (Marco de Marinis).
2. Penyusun	: Purwanto, M.Sn.
3. NIP	: 19650203 200312 1 001
4. Jabatan	: Lektor
5. Pangkat/Golongan	: Penata Tingkat I/III d
6. NIDN	: 0003026504
7. Program Studi	: S-1 Teater
8. Fakultas, PTN	: Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
9. Alamat	: Jl. Sendang Mulyo No. 4, Purwoharjo, Samigaluh, Kulon Progo 55673
10. WA/HP	: 0818515154

Yogyakarta, 25 Juli 2024

Penyusun

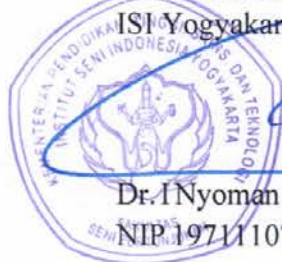
Purwanto, M.Sn.

NIP 19650203 200312 1 001

Mengetahui/Mengesahkan:

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

ISI Yogyakarta



Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

NIP 197111071998031002

Koordinator Prodi S-1 Teater

Wahid Nur Cahyono, S.Sn., M.Sn.

NIP 19780527 2005011002

RISET TEATER PERSPEKTIF SEMIOTIKA-SOSIAL: Teori, Metode, dan Analisis Ko-Tekstual & Kontekstual (Marco de Marinis)

Copyright © 2024

Penulis :

Lephen Purwanto, M.Sn., M.Sc.

Editor :

Nur Sahid

Setting Layout :

Putri Sima Prajahita

Desain Sampul :

Eko Kreatif

ISBN :

IKAPI : 435/JBA/2022

Ukuran : 15,5 cm x 23 cm; xiv + 198 hlm

Cetakan Pertama, **September 2022**

Hak cipta dilindungi Undang-Undang dilarang memperbanyak karya tulis dalam bentuk dan dengan cara apapun, tanpa izin tertulis dari penerbit

Penerbit :

CV. Mega Press Nusantara

Alamat Redaksi :

Komplek Perumahan Janatipark III, Cluster Copernicus Blok D-07, Cibeusi,
Jatinangor, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45363

0812-1208-8836

www.megapress.co.id

penerbitmegapress@gmail.com

bekerjasama dengan

Prodi S-1 Teater, Fakultas Seni Pertunjukan

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

www.isi.ac.id

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah barakallah, puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku berjudul "Riset Teater Prespektif Semiotika-Sosial: Teori, Metode, dan Analisis Ko-Tekstual & Kontekstual (Marco de Marinis)" ini dapat tersusun dan disusun sebagai salah satu referensi penting dalam mata kuliah Kritik Teater dan Seni Pertunjukan, Sosiologi Teater, serta Semiotika Teater.

Buku ajar ini disusun sebagai upaya memberikan pemahaman mendalam mengenai teori, metode, dan teknik analisis karya teater melalui pendekatan ko-tekstual dan kontekstual, berdasarkan pemikiran Marco de Marinis. Harapannya, keberadaan buku ini dapat menjadi panduan akademik yang membantu mahasiswa dan para praktisi dalam melakukan kajian kritis terhadap karya teater dan seni pertunjukan lainnya, dengan pendekatan multidisipliner yang mengintegrasikan aspek semiotika dan sosiologi.

Kami menyadari bahwa penyusunan buku ini tidak lepas dari dukungan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang baik budi: Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, Dr. I Nyoman Cau Arsana, M.Hum., serta Ketua Jurusan Teater, Rano Sumarno, M.Sn., dan Koordinator Program Studi S-1 Teater, Wahid Nurcahyono, M.Sn., atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan selama proses penyusunan buku ini.

Tak lupa, kami juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Nur Sahid, M.Hum. dan Prof. Dr. Yudiaryani, M.A., yang telah memberikan saran-saran konstruktif, postif, dan edukatif dengan memberikan

masukannya berharga untuk menyempurnakan isi buku ini. Semoga karya ini dapat memberikan kontribusi positif dan mendukung pengembangan ilmu kritik teater dan seni pertunjukan di Indonesia.

Akhir kata, kami berharap buku ini dapat menjadi referensi dan buku ajar untuk matakuliah Kritik Teater dan Seni Pertunjukan, Sosiologi Teater, dan Semiotika Teater sehingga dapat bermanfaat dan meningkatkan pemahaman riset serta kualitas analisis karya teater di kalangan akademisi, praktisi, kritikus, dan para insan cendekia mahasiswa-mahasiswi.

Yogyakarta, Juni 2024

‘Lephen’ Purwanto, M.Sn., M.Sc.
NIDN 0003026504

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Riset Tritunggal: Teori, Metode & Analisis	1
1. Teori.....	1
2. Metode.....	2
3. Analisis Karya Teater atau Pertunjukan	2
4. Hubungan Ketiga Elemen Riset Teater	3
B. Riset Teater	4
C. Analisis Tekstual	9
D. Analisis Ko-tekstual Pertunjukan Teater	11
E. Analisis Kontekstual Pertunjukan Teater	17
1. Analisis Konteks Sosial-Budaya	23
2. Pendekatan Mariniis dan Konteks Eksternal.....	24
3. Perspektif Sosiologi Teater (Maria Shevtsova).....	25
4. Gabungan Pendekatan Sosiologi dan Semiotika	26
BAB II OBJEK MATERIAL PERTUNJUKAN TEATER VISUAL <i>ZERO</i> PUTU WIJAYA & TEATER MANDIRI	28
A. Objek Material	28
B. Objek Material Pertunjukan <i>Zero</i>	31
C. Keberadaan Pertunjukan Teater <i>Zero</i> 2003-2008 ..	34

1. Kelahiran Pertunjukan Teater <i>Zero</i>	34
2. Tempat Pertunjukan Teater <i>Zero</i>	45
a. Pertunjukan <i>Zero</i> di Indonesia	45
b. Pertunjukan <i>Zero</i> di Luar Negeri	47
BAB III METODE Riset TEATER	51
A. Metode Penelitian	51
B. Sumber Data dan Pengumpulan Data	53
1. Data Primer	53
2. Data Sekunder	53
3. Objek Material Penelitian Pertunjukan <i>Zero</i>	54
4. Teknik Pengumpulan Data Pertunjukan <i>Zero</i>	55
C. Analisis Data Penelitian	56
D. Alir Penelitian	58
BAB IV ANALISIS KO-TEKSTUAL DAN ELEMEN	
TEATER VISUAL <i>ZERO</i> KARYA PUTU WIJAYA &	
TEATER MANDIRI.....	62
A. Analisis Ko-tekstual Pertunjukan <i>Zero</i>	63
B. Analisis Materi dan Aspek Ekspresi	65
1. Keaktoran	65
2. Penataan Panggung.....	76
3. Penataan Cahaya	78
4. Penataan Bunyi	81
5. Penataan Rias dan Busana.....	85
C. Struktur Pertunjukan Teater Visual <i>Zero</i>	87
1. Kode Pertunjukan Teater <i>Zero</i>	87
2. Bahasa Pertunjukan Teater <i>Zero</i>	90

BAB V ANALISIS SEMIOTIKA DAN KONTEKSTUAL TEATER <i>ZERO</i>	96
A. Analisis Semiotika Teater <i>Visual Zero</i>	97
1. Suara	98
2. Musik.....	99
3. Bahasa.....	100
4. Paralinguistik	101
5. Mimik	102
6. Gesture	103
7. Proksemik (Ruang).....	104
8. Ruang Pentas (Panggung).....	105
9. Dekorasi	106
10. Topeng	107
11. Tata Rambut	108
12. Kostum	109
13. Prop.....	110
14. Tata Cahaya	111
BAB VI ANALISIS KONTEKSTUAL DAN SOSIOLOGI TEATER <i>VISUAL ZERO</i>	114
A. Analisis Kontekstual Pertunjukan <i>Zero</i>	114
B. Sosiologi Teater: Aktor, Sutradara & Grup	116
1. Sosiologi Aktor.....	117
2. Sosiologi Sutradara.....	119
3. Sosiologi Komunitas Teater Mandiri	122
C. Sosiologi Pertunjukan Teater <i>Zero</i>	127
D. Analisis Kontekstual Pertunjukan Teater <i>Zero</i>	129
1. <i>Zero</i> : Konteks Budaya Lokal dan Nasional	131

2. <i>Zero</i> : Konteks Sosial Budaya Global	135
3. Konteks Pertunjukan Teater Zero	140
BAB V PENUTUP	143
A. Kesimpulan	143
B. Saran	146
DAFTAR PUSTAKA	147
SOAL LATIHAN	148
GLOSARIUM	149
TENTANG PENULIS.....	150

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbdedaan dan persamaan sistem tanda teater T. Kowzan dengan Erica Fischer-Lichte.....	15
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Analisis teks pertunjukan model Mrinis...	10
Gambar 2. Persamaan dan keterkaitan sistem tanda teater T. Kowzan and Fischer-Lichte.....	16
Gambar 3. Analisis kontekstual Marinis.....	24
Gambar 4. Pertunjukan <i>Zero</i> mengeksplorasi aktor bermian dalam kain (layar)	34
Gambar 5. Analisis ko-tekstual pertunjukan <i>Zero</i> karya Putu Wijaya dan Teater Mandiri	10
Gambar 6. Alir penelitian pertunjukan <i>Zero</i>	60
Gambar 7. Chen Xiaoping menyampaikan pesan perang dan damai secara esensial berbeda	67
Gambar 8. Kecemasan Chen ketika didekap kain layar putih yang berkekuatan sehingga menakutkan.....	68
Gambar 9. Chen tak berdaya.....	68
Gambar 10.a. Bidadari menarikan tari Bali.....	70
Gambar 10.b. Bayangan aktor di selubung kain putih	70
Gambar 10.c. Para aktor bermain di selubung kain	70
Gambar 11.a. Para aktor di dalam selubung kain membentuk monumen	73
Gambar 11.b. Para aktor di dalam selubung memainkan topeng perak	73
Gambar 11.c. Para aktor di dalam selubung kain membentuk monumen	73

Gambar 12.a. Ruang gelap dibutuhkan dasar dalam pertunjukan <i>Zero</i>	79
Gambar 12.b. Aktor yang berada di depan selubung kain dalam pertunjukan <i>Zero</i>	79
Gambar 12.c. Para aktor berada dalam selubung kain sebagai bayangan dalam pertunjukan <i>Zero</i>	79
Gambar 13.a. Tata panggung dalam pertunjukan <i>Zero</i> ruang kosong dan layar semula ada di lantai	80
Gambar 13.b. Aktor berada di dalam kain layar juga mnjadi tata panggung yang dinamis	80
Gambar 13.c. Tata visuak di kain juga membantu membangun suasana dengan visual	80
Gambar 14.a. Peran musik dalam membangun suasana dramatik dan irama pertunjukan <i>Zero</i>	82
Gambar 14.b. Ekspresi aktor dalam selubung diiringi muik yang meneror	82
Gambar 14.c. Efek suara juga memberi energi para aktor dalam kain selubung pertunjukan <i>Zero</i>	82
Gambar 15. Semiotika aspek bunyi pada pertunjukan <i>Zero</i>	99
Gambar 16. Semiotika aspek musik pada pertunjukan <i>Zero</i>	100
Gambar 17. Semiotika aspek bahasa pada pertunjukan <i>Zero</i>	101
Gambar 18. Semiotika aspek paralinguistik pada pertunjukan <i>Zero</i>	101
Gambar 19. Semiotika aspek mimik pada pertunjukan <i>Zero</i>	102

Gambar 20. Semiotika aspek gesture pada pertunjukan <i>Zero</i>	104
Gambar 21. Semiotika aspek prosemik pada pertunjukan <i>Zero</i>	105
Gambar 22. Semiotika aspek dekorasi pada pertunjukan <i>Zero</i>	106
Gambar 23. Semiotika aspek dekorasi pada pertunjukan <i>Zero</i>	107
Gambar 24. Semiotika aspek topeng pada pertunjukan <i>Zero</i>	108
Gambar 25. Semiotika aspek rambut pada pertunjukan <i>Zero</i>	109
Gambar 26. Tata rambut aktor panjang terburai pada pertunjukan <i>Zero</i>	110
Gambar 27. Semiotika aspek kostum pada pertunjukan <i>Zero</i>	110
Gambar 28. Semiotika aspek property pada pertunjukan <i>Zero</i>	111
Gambar 29. Semiotika aspek tata cahaya pada pertunjukan <i>Zero</i>	112

BAB I

PENDAHULUAN

Riset teater memerlukan teori, metode, dan analisis atas karya teater atau pertunjukan. Hubungan antara teori, metode, dan analisis karya teater atau pertunjukan sangat penting dalam proses dan produksi riset teater. Ketiga elemen tersebut saling terkait dan mendukung satu sama lain dalam membangun pemahaman yang komprehensif tentang karya teater, seni pertunjukan. Berikut penjelasan mengenai hubungan ketiganya secara lengkap dan jelas.

A. Riset: Tritunggal Teori, Metode dan Analisis

Teori, metode dan analisis dalam kerja riset, sejak memilih topik, membuat rancangan riset, hingga saat pelaksanaannya senantiasa terkait sejak mulai merangkai topik penelitian hingga publikasi hasil riset. Teori tanpa metode, seperti orang berpengetahuan tetapi tidak paham kegunaan ilmu tersebut digunakan. Demikian pula, teori tanpa analisis akan menghasilkan teori yang stagnan, data tidak dapat dimaknai dan diinterpretasikan atau didalami sehingga dapat disimpulkan.

1. Teori

Teori merupakan konsep, kerangka konseptual yang digunakan untuk memahami berbagai aspek teater dan pertunjukan, seperti teori dramaturgi, teori estetika, teori budaya, dan lain-lain. Fungsi teori adalah memberikan dasar pemikiran, kerangka acuan, dan landasan konseptual dalam menilai, memahami, dan menjelaskan karya teater. Teori membantu menjelaskan mengapa dan bagaimana sebuah pertunjukan bisa dianggap bermakna atau efektif. Jadi teori (objek formal) merupakan kerangka konseptual

untuk menilai, memahami dan menjelaskan suatu objek material.

2. Metode

Metode adalah cara, tahapan, arah dan langkah-langkah sistematis yang digunakan serta diacu untuk mengumpulkan data, melakukan pengamatan, dan mengkaji karya teater secara ilmiah. Metode dalam riset teater menentukan cara dan teknik yang digunakan untuk mengkaji karya teater, berupa kerja seperti observasi langsung, wawancara, riset studi dokumen, analisis tekstual, dan lain-lain. Jadi metode sebagai cara, tahapan riset yang sistematis untuk mengumpulkan data hingga analisis data serta simpulan hasil riset.

3. Analisis Karya Teater atau Pertunjukan

Analisis adalah proses mengurai dan menafsirkan karya teater berdasarkan data dan kerangka teori serta metode yang telah ditetapkan. Analisis dalam riset dipakai untuk mengungkap makna, struktur, pesan, dan aspek estetis dari pertunjukan secara mendalam dan kritis. Analisis dalam riset berfungsi menguraikan data dan menafsirkan data menjadi makna atau hasil penafsiran yang memperkuat pendapat, menentang teori, melawan wacana hingga menemukan hal baru (novelty). Analisis sebagai bagian penting dalam proses keseluruhan riset teater menentukan hasil penelitian yang berkualitas dilakukan dengan cermat, logis, dan mampu membuka hal yang tersembunyi menjadi hadir jelas terbaca serta berfaedah bagi pembaca atau para pengguna hasil kajian tersebut.

4. Hubungan Ketiga Elemen Riset Teater

Teori sebagai landasan konseptual atau dasar meriset. Teori memberikan dasar pemikiran dan kerangka analisis. Tanpa teori, analisis bisa menjadi subjektif dan kurang

memiliki acuan ilmiah, seperti sebuah riset menggunakan teori dramaturgi untuk menganalisa data tekstual atau struktur naratif dalam sebuah pertunjukan. Selanjutnya, metode sebagai alat, cara mengaplikasikan teori dalam suatu rancangan riset yang akan dikerjakan. Metode digunakan untuk mengumpulkan data dan menerapkan teori dalam praktik pengkajian karya teater. Metode dalam riset teater, dapat diberikan contoh dengan observasi secara langsung ke lokasi yang diriset dan wawancara untuk mendapatkan data tentang proses kreatif, juga proses produksi, dan interpretasi pertunjukan. Kemudian, hasil dari pengumpulan data dilakukan analisis yaitu sebagai proses untuk menghubungkan teori dengan data yang sudah diperoleh atau tersedia. Analisis dalam riset sebagai tahap ketika data yang diperoleh dari lapangan diinterpretasikan berdasarkan kerangka teori. Intinya, dalam analisis data riset mampu menjelaskan aspek-aspek tertentu dari karya teater secara sistematis dan kritis. Jadi teori, metode, dan analisis saling terkait erat sebab teori memberi fondasi dan kerangka berpikir, sedangkan metode sebagai cara untuk mengumpulkan dan mengorganisasi data sesuai teori, dan analisis merupakan proses menerapkan teori dan metode untuk memahami dan menafsirkan karya teater secara mendalam. Ketiga elemen utama riset tersebut sebagai “tritunggal” yang bersatu padu, bersama-sama, dan ketiga elemen tersebut memastikan bahwa riset teater dilakukan secara ilmiah, sistematis, dan objektif, serta mampu memberikan pemahaman yang mendalam tentang karya pertunjukan.

B. Riset Teater

Kajian ilmiah, termasuk kajian atau riset seni teater memerlukan teori sebagai dasar dan arah jalannya penelitian. Oleh sebab itu, landasan teori diperlukan untuk merumuskan definisi tertentu, menggunakan rumusan

definisi, dan kendalanya dengan objek material yang dikaji. Teori merupakan cara sistematis yang menyusun, mensintesis, dan memadukan pengetahuan ilmiah yang logis (Strauss & Corbin, 2003: 11). Penggunaan teori sebagai objek formal merupakan alat analisis obyek material suatu penelitian agar dapat disusun, disintesis, dan memadukan dalam ranah ilmiah.

Teater sebagai pertunjukan berkaitan erat dengan keadaan sosial budaya masyarakatnya. Karya teater sebagai buah kreativitas estetis memiliki misi dan membuka ruang untuk dimaknai oleh apresiasinya. Teater sebagai sebuah karya seni tidaklah hadir sebagai sebuah kegiatan seni keindahan semata, tetapi teater telah memasuki proses kerja untuk memperbaiki, memperkaya, menegaskan dan mengembangkan dunia kemanusiaan, manusia sebagai makhluk individu dan sekaligus sebagai makhluk sosial (Yudiaryani, 2000: 115). Oleh sebab itu, karya pertunjukan teater senantiasa bergayutan dengan aspek pembentuk struktur yang mewujudkan sebagai estetika teater, estetika pertunjukan dan sekaligus berfungsi menjadi media komunikasi dan diskusi serta penyajian misi bagi pengembangan diri manusia maupun dengan dimensi sosial, politik dan kebudayaannya.

Karya teater sebagai teks pertunjukan merupakan obyek material penelitian berwujud kompleks dan saling berkaitan dengan obyek formalnya yaitu teori analisis ko-tekstual dan kontekstual. Pemakaian analisis ko-tekstual menekankan pada hal-hal pemaknaan aspek internal (estetis-nonestetis). Sementara itu, analisis ko-tekstual, pun menekankan pada korelasinya teks pertunjukan dengan aspek eksternal (sosial-budaya). Hubungan antara kerja analisis ko-tekstual dan kontekstual pada hakikatnya saling melengkapi dan menyempurnakan dalam memaknai karya pertunjukan teater.

Pertunjukan teater hadir dalam masyarakat dengan proses dan pesan yang kompleks serta berisi sejumlah lapisan multidimensional. Sejalan pendapat Yudiaryani (2000: 115), teater sebagai sebuah karya seni tidaklah hadir sebagai sebuah kegiatan seni keindahan semata, tetapi teater telah memasuki proses kerja untuk memperbaiki kondisi dan juga mengembangkan dunia kemanusiaan, manusia sebagai makhluk individu dan sekaligus sebagai makhluk sosial. Demikian juga pada pertunjukan *Zero* sebagai karya kreatif bersuasana dramatik selain menggunakan bahasa nonverbal yang inovatif juga berusaha untuk menyampaikan pesan-pesan perdamaian dunia dan kemanusiaan bagi personal maupun masyarakat. Penyampaian pesan dan pemaknaan pertunjukan *Zero* dilakukan dengan analisis tekstual pertunjukan teater, yaitu analisis ko-tekstual untuk aspek internal karya teater tersebut, dan analisis kontekstual dikaitkan dengan aspek eksternal teater yang dikaji.

Teks dapat berwujud teks lisan dan teks tertulis yang merupakan jalinan berbagai unsur yang saling menopang pada sebuah struktur. Struktur dalam teater disebut struktur dramatik. Teks dapat menjadi petunjuk lakuan aktor dalam konstruksi yang simultan dengan kebaruan sintesis dramatik dengan unsur-unsur pendukung dan detailnya (Barba, 1985: 186-189). Teater sebagai pertunjukan dramatik dibangun oleh sejumlah teks yang padu. Tidak ada pementasan tanpa kehadiran teks (Kamal, 2009: 15). Jadi teks pertunjukan adalah perpaduan berbagai aspek dramatik, dan teks dramatik merupakan dasar penciptaan karya teater.

Struktur teks pertunjukan merupakan sebuah sistem yang hadir dan disusun oleh berbagai kombinasi kode di dalam teks pertunjukan yang saling berketerkaitan antar kode yang dijamin akan prinsip kesatupaduannya (Marinis, 1993: 83). Maknanya, teater sebagai teks

pertunjukan merupakan sebuah konstuien yang dibangun oleh sejumlah unsur dan aspek pementasan serta keberagaman unsur-unsurnya dan saling berelasi secara terpadu. Apsek-aspek pembentuk pertunjukan teater bergerak dan berfungsi secara simultan sehingga dapat menghadirkan peristiwa dramatik dan pesan atau misi tertentu. Struktur tekstual pertunjukan sebagai sebuah sistem yang hadir dari berbagai macam kombinasi kode teks pertunjukan, dan yang menjamin koherensi keterkaitan kode yang secara substansial serupa dengan konsep "sistem tekstual" dalam teks sinema (Metz, 1971; Marinis, 1993: 83). Oleh sebab itu, dibutuhkan ada pemahaman atas aspek-aspek pembentuk struktur dan konstruksi bangunan teks pertunjukan teater sebagai pokok landasan dan acuan utama untuk memaknai sebuah atau beberapa karya pertunjukan teater secara lengkap, utuh dan menyeluruh (*holistik*).

Pertunjukan teater juga dapat dianalisis dengan menguraikan semua aspek pendukung pertunjukan teater, baik secara ko-tekstual maupun kontekstual. Analisis tekstual pertunjukan teater digunakan untuk mengungkapkan aspek-aspek tekstual dan kaitannya yang membutuhkan kajian yang berkaitan secara estetis dan dramatik. Hal ini berbeda bilamana dibandingkan dengan arah pendekatan kontekstual terhadap fenomena kesenian (drama, teater) dengan pendekatan antropologi yang memakai pendekatan menyeluruh (*holistik*) dan berusaha melihat keterkaitan antar fenomena dalam kesenian, misalnya, dengan fenomena lainnnya di dalam kebudayaan yang bersangkutan (Ahimsa-Putra, 1988: 23-24). Kedua pendekatan baik tekstual maupun kontekstual sebagai pendekatan multidisiplin karena menyangkut dua atau ranah disiplin keilmuan seni dan non seni. Formulasi ko-tekstual seni teater yang diformulasikan sebagai estetika dramatik, sedangkan formulasi kontekstual berada

di luar teks karya seni yaitu sosial, budaya, dan sebagainya. Sesuai pendapat Marinis (1993: 2) bahwa alat analisis tekstual pertunjukan diperlukan dan memiliki peran sangat penting untuk memadukan dan mengkolaborasikan riset antar bidang keilmuan, atau multidisiplin. Sementara itu, dalam tradisi ilmu teater, seperti sejarah teater, estetika teaterikal, dan kritik teater menjadi suatu potensi hubungan yang penting dalam memperluas disiplin keilmuan. Hal tersebut dilihat disebabkan perlunya hubungan antardisiplin keilmuan, interdisiplin khususnya dalam kajian teater diperlukan untuk menganalisis teks pertunjukan agar diperoleh telaah yang lebih utuh dan lengkap serta dapat pula digunakan untuk mengembangkan perspektif baru kajian pertunjukan teater seperti: semiotika teater, sosiologi teater, etnografi teater, arkeologi teater, antropologi teater, dan sejenisnya.

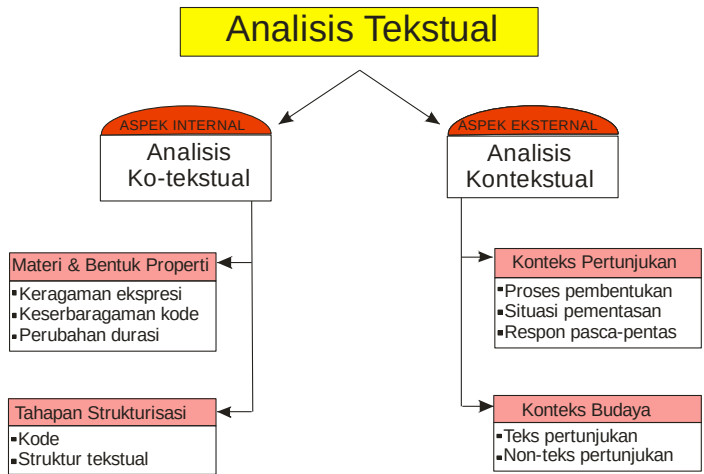
Patrice Pavis (1992: 136) menyebutkan ada dua faktor penting untuk membentuk transmisi dengan membuat *mise en scene* (penataan adegan sebagai wujud wadag pementasan), dan membuat irisan pertemuan (wilayah T, *mise en scene*) yaitu antara area budaya sumber (*source culture*) dengan area budaya target (*target culture*). Yudiaryani (2009: 112-113) mengurai rantai budaya target dengan budaya sumber berlangsung dalam lima tahapan yaitu: 1. T0 yaitu identifikasi ide dan pesan yang berada dalam wilayah budaya sumber yang dapat dilacak ke seniman sebagai gagasan awal dan belum memiliki bentuk yang jelas; 2. T1 yaitu observasi artistik budaya sumber yang merupakan konkretisasi tekstual (*textual concretizations*) yaitu usaha seniman mengkonkretkan gagasan melalui bentuk artistik; 3. T2 yaitu perspektif seniman yang merupakan tahap penting *dramatugical concretization* (konkretisasi dramaturgi) sebagai usaha penyesuaian antara proses eksplorasi seniman dengan perspektifnya; 4. T3 yakni *stage concretization* (konkretisasi pemanggungan)

sebagai tahap transfer gagasan melalui konkretisasi pemanggungan; dan tahap T4 yaitu tahap *receptive concretization* (konkretisasi persepsi) oleh penonton yang merupakan ujicoba mendekatkan konkretisasi penciptaan elemen-elemen pertunjukan dengan para penerimanya, dan antara selera penonton dengan selera seniman. Oleh sebab itu, pertunjukan *Zero* dalam proses pemaknaannya dilakukan sebagaimana diterapkan Pavis berserta tahapan identifikasi ide (T0) dalam budaya sumber hingga tahap konkretisasi tekstual (T1) kemudian ke T2 (konkretisasi dramaturgis) dilanjutkan ke T3 (kongkretisasi pangung) hingga ke tahap T4 (konkretisasi resepsi) oleh penonton dalam wilayah budaya targetnya.

Ada tiga wilayah yang saling berkorelasi dengan teks pertunjukan yaitu kreator, teks lain, dan apresiatornya. Sesuai pendapat Marinis (1993: 3) bahwa, ketiga cakupan hubungan tersebut 1. *text to its sources* yaitu wilayah keterkaitan antara teks pertunjukan dengan sumbernya yang menekankan pada dinamika ucapan dan intensitas komunikasi senimannya; 2. *text's relationship to other texts* yaitu wilayah keterkaitan antara satu teks dengan teks lain dengan memilih konteks pertunjukan dan menghadirkan kerja praktik teks dan interteks di dalam pertunjukan; dan 3. *text to receiver* yaitu wilayah keterkaitan antara teks pertunjukan dengan penonton atau apresiatornya, termasuk cara memaknai dan menginterpretasikannya. Lebih lanjut Marinis (1993: 3), menunjukkan cara menganalisis ketiga wilayah pragmatik analisis pertunjukan teater tersebut dengan dua cara yang berkaitan yaitu: ko-tekstual (*co-textual*) dan kontekstual (*contextual*).

C. Analisis Tekstual

Di dalam teater, analisis tekstual merupakan proses penting untuk memahami makna dari naskah, dialog, dan unsur-unsur lain yang terkandung di dalamnya. Model analisis tekstual pertunjukan oleh Marco de Marinis (1993: 3-4) dibagi dua wilayah analisis yaitu *co-textual analysis* (analisis ko-tekstual), dan *contextual analysis* (analisis kontekstual) meliputi *the cultural context* (konteks budaya) dan *the context of the performance* (konteks pertunjukan). Jadi kajian analisis teks teater, pertunjukan teater dilakukan dengan analisis ko-tekstual (aspek internal) dan analisis kontekstual (aspek eksternal) yang esensinya saling melengkapi dalam proses analisis dan tahapan yang wajib memaknai serta memberikan kontribusi dalam analisis teks pertunjukan teater. Lihat Skema 1 berikut.



Gambar 1. Analisis teks pertunjukan model Marinis (1993: 3-4; Skema: Lephon P., 2025)

Analisis tekstual merupakan kajian atas stuktur intrinsik dan ekstrinsik pertunjukan teater model Marinis yang operasional analisisnya bersifat umum. Analisis aspek-aspek maupun unsur-unsur penyusun struktur pertunjukan yang belum dijabarkan secara terperinci.

Sedangkan, struktur kesenian (juga teater) adalah ekspresi, perwujudan, dan simbolisasi, dari ekspresi, pandangan atau perasaan-perasaan manusia. Struktur teater, sebagai struktur karya seni dalam pandangan strukturalisme adalah gabungan unsur-unsur yang saling berhubungan satu dengan yang lain antara unsur, hubungan antarunsur, dan totalitasnya (Zidan & Rustapa, 2004: 194). Strukturalisme juga dipahami sebagai sejumlah sistem yang terdiri dari unsur-unsur yang tidak satupun mengalami perubahan tanpa menghasilkan perubahan pada anasir lain (Strauss via Teeuw, 1984: 141). Jadi keutuhan teks dramatik dalam prespektif struktural yang dapat dilihat unsur-unsurnya saling berhubungan dan merupakan suatu keutuhan karya teater.

Analisis tekstual pertunjukan teater untuk dapat mengungkapkan unsur dan aspek pendukung yang dipakai memaknai membutuhkan kajian multidisiplin. Hubungan antar disiplin keilmuan diperlukan guna menganalisis teks pertunjukan teater agar diperoleh telaah yang lebih utuh dan lengkap, sekaligus dapat mengembangkan prespektif kajian yang baru seperti semiotika teater, sosiologi teater, etnografi teater, arkeologi teater, dan sejenisnya. Komponen analisis pertunjukan teater membutuhkan cara analisis yaitu menghubungkan antar aspek yang ada di dalam pertunjukan (aspek internal) dan di luarnya (aspek eksternal).

D. Analisis Ko-tekstual Pertunjukan Teater

Analisis ko-tekstual merupakan telaah atas struktur intrinsik teks yang menyangkut struktur, dan materi-teknik ekspresi. Struktur mencakup unsur kode, dan struktur tekstual (Marinis, 1993; 4). Struktur adalah tata hubungan antar unsur pembentuk karya sastra; atau rangkaian unsur yang tersusun secara terpadu (Zaidan, *et*.

al., 2004: 194). Struktur teater berupa rangkaian peristiwa dramatik yang tersusun dari unsur tema, dialog, alur, penokohan, dan latar. Unsur pembentuk struktur dalam teater tersebut merupakan kode yang menunjukkan identitas drama atau teater yaitu menyajikan peristiwa dramatik. Jadi riset atau kajian untuk pertunjukan teater memiliki aspek internal yang berupa lakon, baik berupa aspek visual maupun audio dan aspek dramatik.

Teater sebagai teks berarti merupakan sebuah konstituen yang terbangun atas keberagaman unsur-unsur yang saling berelasi (Fischer-Lichte, 1992: 173). Unsur-unsur dalam teater merupakan kode tertentu. Kode pada teater memiliki konvensi atau ketentuan yang berbeda dengan genre dan struktur novel, cerpen, atau puisi. Sejumlah kode-kode merupakan kebiasaan nonbahasa (Zoest, 1993: 17). Kode teks drama atau teater memiliki ciri khusus yaitu unsur konflik yang dibangun aspek dialog, alur, dan penokohan menjadi pilar utama, serta didukung oleh latar peristiwa. Unsur pembentuk struktur dalam teater tersebut merupakan kode yang menunjukkan identitas drama, teater, pertunjukan dengan menyajikan peristiwa dramatik. Struktur lakon memberikan kode tertentu, peningkatan kode, dan struktur tekstual. Teks lakon memiliki kode sebagai berikut alur, tema, dialog, tokoh, konflik, dan latar peristiwa. Kode dalam lakon berkembang sesuai intensitas peristiwa yang terjadi sehingga kode-kode yang ada meningkat menjadi struktur tekstual drama yang utuh (holistik).

Aspek internal teater meliputi penataan panggung, keaktoran, penataan cahaya, penataan bunyi, dan penataan rias busana (Yudiaryani, 2008: 128). Sementara itu, dari segi keaktoran, Wilson menyebut aktor sebagai pelaku, dengan melakukan eksperimen melalui cara pengucapan aktor yang digabung dengan manipulasi suara elektronis, sehingga mampu menghasilkan kekayaan dan vokal kata

yang lebih bertenaga di atas panggung (Yudiaryani, 2000: 327). Aktor mewujudkan teks verbal dan nonverbal menjadi karakter move dan ekspresi di atas panggung dengan laku karakter (*acting*). Aktor ketika berakting menunjukkan fungsinya di atas panggung, dan aktingnya merupakan tanda mendasar bagi semua penonton untuk menemukan identitasnya (Yudiaryani, 1997: 205). Jadi teks pertunjukan sebagian besar dapat dianalisis dari penampilan aktor ketika pertunjukan digelar, karena penonton dapat aktif berkomunikasi dengan aktor dan interaksi dengannya selama pertunjukan berlangsung. Brockett (1988: 295) menegaskan bahwa tugas sutradara ada lima aspek penting dalam proses penciptaan karya teater yaitu: 1). menganalisis dan memberikan interpretasi atas naskah drama atau teks yang dipilihnya dengan penuh dedikasi hingga menjadi wujud konsep dasar dari pementasan; 2). memilih dan menetapkan para pemeran; 3). bekerja sama dengan para desainer dan kreator panggung; 4). melatih dan meningkatkan kemampuan aktor berperan; dan 5). memadukan seluruh elemen di dalam pertunjukan teater dalam satu keutuhan dan melakukan upaya penyempurnaan hingga sebagai berwujud karya bermutu. Jadi wujud kerja analisis ko-tekstual, dan kontekstual pertunjukan teater berhubungan dengan aspek internal yaitu materi dan properti pertunjukan, serta teknik ekspresinya, keberagaman kode, dan perubahan durasi pertunjukan teater dan setiap tahapan strukturasinya, seperti: kode dan struktur tekstual.

Kode dan struktur tekstual dalam pertunjukan teater dapat dimaknai sebagai wujud tindak lanjut analisis ko-tekstual maka digunakan teori semiotika teater. Teori semiotika teater diperlukan untuk melengkapi analisis ko-tekstual Marinis yang dipaparkan secara garis besarnya saja sehingga masih diperlukan metode operasional dari teori semiotika teater. Semiotika teater merupakan ilmu

yang mempelajari tanda. Padahal struktur yang membentuk karya teater merupakan tanda (Sahid, 2004: 1). Jadi analisis ko-tekstual berkaitan dengan semiotika teater, dan analisis ko-tekstual dapat ditindaklanjuti dengan pengungkapan sistem tanda dalam teater dengan semiotika teater.

Objek, orang, dan perilaku merupakan pendanda tanda-tanda teater yang dibentuk oleh berbagai sifat panggung, aktor, dan tindakan (Noth, 2006: 370). Semua aspek pementasan pembentuk pertunjukan teater merupakan tanda. Artinya, tanda jenis apa pun yang digunakan, ia harus dilihat sebagai suatu kesatuan antara penanda dan petanda (cf. Saussure, 1960: 97-100; Hoed, 2001: 190). Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, pertunjukan teater sebagai suatu kesatuan petanda yang terdiri atas unsur verbal, nonverbal, musikal, dan dramatik. Pendekatan semiotika teater lazimnya akan diposisikan sebagai pertunjukan yang memiliki sifat sesaat sehingga memiliki kesulitan khusus dalam kaitannya dengan analisis teks pertunjukan tersebut. Todeusz Kowzan secara khusus mengklasifikasikan dengan langkah pertama analisis semiotika teater adalah harus menentukan unit signifikan (semiologik) pada tontonan teater tersebut (Elam, 1991: 47). Kowzan mengklasifikasi sistem tanda teater dengan menyoroti sentralitas aktor menjadi 13 sistem tanda yaitu: 1. kata; 2. nada; 3. mime; 4. gesture; 5. gerak; 6. make-up; 7. *hair style*; 8. kostum; 9. *property*; 10. setting; 11. lighting; 12. musik; dan 13. sound effect (Sahid, 2004: 68-69). Sementara itu Fischer-Lichte (1992: 15; Sahid, 2004: 75) menekankan pembagian sistem tanda teater dengan kategori aspek visual (*visual*) dengan akustik (*acoustic*); ketahanan-lamaan (*long lasting*) dengan kesemen-taraan (*transient*), dan korelasi keruangan (*space related*) dengan korelasi keaktoran (*actor related*) pada pertunjukan teater ada 14 sistem tanda semiotika, terdiri

aspek: bunyi, musik, bahasa, nada (paralinguistik), *mimic*, *gesture*, proksemik (ruang), konsep panggung, dekorasi panggung, masker, rambut, kostum, *property*, dan tata cahaya.

Tabel 1. Perbedaan dan persamaan sistem tanda teater Kowzan dengan Erica Fischer-Lichte. (Sumber: Elam, 1991: 20; Aston & Sanova, 1991: 105; Esslin, 1991: 52; Fischer-Lichte, 1991: 18-129; Sahid, 2004: 75-76)

Sistem Tanda Teater Kowzan	Sistem Tanda Teater Fischer-Lichte
AKTOR	AKTOR
1. Kata	1. Bahasa
2. Mimik	2. Mimik
3. Nada	3. Paralinguistik
4. Gesture	4. Gesture
5. Make-up	5. Topeng (masker)
6. Gaya rambut	6. Tata rambut
7. Kostum	7. Kostum
8. Gerak	
DI LUAR AKTOR	DI LUAR AKTOR
9. Prop	8. Prop
10. Musik	9. Musik
11. Tata cahaya	10. Tata cahaya
12. Efek suara atau bunyi	11. Bunyi
13. Setting	12. Dekorasi Panggung
	13. Tanda prosemik
	14. Konsep panggung

Sistem tanda teater Kowzan dan Fischer-Lichte memiliki persamaan dan perbedaan sistem tanda yang dikemukakan kedua tokoh semiotika teater pada dasarnya saling melengkapi dan menyempurnakan. Jadi sistem tanda teater secara lengkap meliputi kata (bahasa), mimik, nada (paralinguistik), gesture, make-up (topeng, masker), kostum, gaya rambut (tata rambut), prop, musik, tata cahaya, dan efek suara (bunyi), gerak, dekorasi panggung, prosemik (ruang), dan konsep panggung. Oleh karena itu, menganalisis dan mengungkapkan makna pertunjukan

Zero karya Putu Wijaya digunakan analisis semiotika teater dengan sistem tanda Kowzan dan Fischer-Lichte. Dua tokoh teoritikus semiotika teater tersebut digunakan karena memiliki kesamaan dan unsur pembedanya justru dapat saling melengkapi sehingga sesuai dengan obyek material pertunjukan teater yang menggunakan bahasa nonverbal, dan aspek dramatik berda-sarkan aspek musikal, dan visual yang berkaitan erat dengan aspek keruangan, keaktoran, aspek visual, musikal, dan nonverbal. Perbandingan sistem tanda teater Kowzan dan Fischer-Lichte menunjukkan persamaan dan perbedaan, serta kemungkinan untuk saling melengkapi.

Gambar 2

Persamaan, perbedaan dan keterkaitan sistem tanda teater Kowzan dan Fischer-Lichte yang saling melengkapi untuk mengoperasionalkan analisis ko-tekstual Marinis.
(Sumber: Elam, 1991: 20; Fischer-Lichte, 1992: 15).

KOWZAN	FISCHER LICHT			
Sound effect	Sound	Aucoustic	Transient	Space-Related
Music	Music			Actor-related
Language	Linguistic sign			
Tone	Paralinguistic sign			
Movement	Visual	Visual	Long lasting	Actor-related
Facialmime				
Gesture				
Makeup				
Hairstyle				
Costume				
Props				
Lighting				
Decor				
	Proxemic signs			Space-related
	Stage conception			
	Stage decoration			

Sistem tanda teater yang sama pada Kowzan dan Fischer-Lichte adalah pada aspek kata (bahasa), mimik, nada (paralinguistik), gesture, make-up (topeng, masker), gaya rambut (tata rambut), prop, musik, tata cahaya, dan efek suara (bunyi). Perbedaan sistem tanda teater Kowzan

menyebutkan aspek gerak, sedangkan Fischer-Lichte tidak menyebut gerak sebagai sistem tanda teater. Sementara itu, pada sistem tanda teater Kowzan disebut setting (latar peristiwa), tetapi pada Fischer-Lichte disebut lebih terperinci menjadi prosemik (ruang), konsep panggung, dan dekorasi panggung (Sahid, 2004: 75-76). Sistem tanda Fischer-Lichte dan Kowzan menunjukkan persamaan dan perbedaan yang ditunjukkan pada tabel di atas.

2. Analisis Kontekstual Pertunjukan Teater

Analisis kontekstual pertunjukan Marinis disebut pula analisis ekstrinsik karena menghubungkan pertunjukan dengan aspek-aspek di luar karya teater.¹ Yudiaryani (2008: 126-127) menjelaskan bahwa analisis kontekstual terkait atau berhubungan dengan aspek eksternal teks pertunjukan, yaitu aspek konteks budaya dan konteks pertunjukan. Konteks budaya terkait dengan hubungan yang dapat diamati antara teks (atau salah satu elemennya) dengan teks lain. Aspek-aspek kontekstual pertunjukan teater berhubungan dengan non-estetika seperti konteks sosial-budaya, dan historis menjadi padanan serta acuan dalam menganalisis pertunjukan teater tersebut. Jadi analisis kontekstual berkaitan dengan telaah karya teater dengan latar sosial budaya sutradara dan para aktor serta penata artistik teater.

Analisis kontekstual pertunjukan teater tidak serta merta dapat dihubungkan antara karya teater dengan fenomena di luarnya. Karya teater dalam analisis kontekstual sebagai sumber informasi menyampaikan

¹ Selaras pendapat Rene Wellek & Austin Warren, *Teori Kesusastraan* (1989), menegaskan ada dua pendekatan dalam telaah sastra yaitu pendekatan intrinsik yang berkaitan dengan estetika, struktur, gaya, stilistika, citra, metafora, simbol, mitos, genre sastra, penilaian, dan sejarah sastra, dan pendekatan ekstrinsik sastra meliputi sastra dan biografi, sastra dan psikologi, sastra dan masyarakat, maupun sastra dan pemikiran.

pesan-pesan penting melalui karya seni memaparkan pesan sosial budaya, ketimpangan ekonomi, korban kekerasan politik, mafia atau ketidakadilan gender. Persoalannya dalam menganalisis pertunjukan dengan kontekstual zamannya diperlukan pemahaman aspek eksternal yaitu konteks sosial, politik, budaya dan konteks pertunjukan. Konteks budaya mencakup tiga hal yaitu: hubungan antara elemen teks; hubungan antar teks; dan hubungan antar teks seni dan non seni. Konteks pertunjukan, menyangkut situasi pertunjukan, tahapan ekspresi, dan tahap respon penonton (Yudiaryani, 2008: 128). Jadi analisis kontekstual di pertunjukan menekankan aspek di luarnya meliputi situasi saat pertunjukan, tahap ekspresi, tahap respon penonton, dan konteks budaya.

Analisis kontekstual pertunjukan model Marinis yang mengkaitkan seni pertunjukan dengan aspek eksternalnya sejalan dengan paradigma sosiologi teater. Sosiologi teater merupakan suatu disiplin yang terdiri sejumlah studi empiris dan berbagai percobaan teori yang lebih general memiliki kesamaan dalam hal bahwa semua urusan dengan hubungan seni dengan masyarakat (Faruk, 1994: 3). Alasan lainnya, bahwa teater merupakan bagian dari masyarakat (Sahid, 2008: 21). Teori sosiologi teater menurut Gurvitzh mencakup: 1. penonton; 2. pertunjukan; 3. aktor sebagai kelompok sosial; 4. fungsi sosial teater (Sahid, 2008: 124). Sedangkan, Maria Shevtsova berpendapat bahwa sosiologi teater mencakup semua aspek yang terlibat dalam proses pementasan teater, ada 12 studi antara lain studi: 1. aktor dan aktris; 3. sutradara, penata pentas, penata kostum, ilustrator musik, dan teknisi; 4. dramawan (penulis lakon); 4. administrasi, keuangan, dan perekonomian; 5. kebijakan untuk teater; 6. tipe-tipe sosial teater; 7. pertunjukan teater; 8. audiens atau penonton; 9. penyebaran dan distribusi; 10. teks drama; 11. genre drama; 12. penggabungan genre-genre teater (Sahid,

2008: 152-158). Tentu saja tidak seluruhnya digunakan akan tetapi hanya beberapa studi model Shevtsova dan Gurvitzh yang sesuai dan dapat diaplikasikan untuk analisis kontekstual Marinis yaitu 1. studi tentang pertunjukan teater; dan 2. studi teks drama atau pertunjukan teater dengan latar sosial budaya. Jelasnya, teori sosiologi teater Shevtsova dapat diaplikasikan untuk melengkapi telaah konteks sebuah pertunjukan dan konteks budaya karena meliputi studi tentang aktor dan aktris; studi tentang sutradara, penata pentas, penata kostum, ilustrator musik, dan teknisi; serta studi tentang pertunjukan teater yang dimulai dari produksi teater, kerja kelompok teater, aktor-aktris, dan peran sutradara sebagai agen sosial yang membawa pandangan dunia tertentu (1989: 23-24; Sahid, 2008: 155).

Analisis kontekstual pertunjukan teater mengacu pada hubungan antara karya teater dengan aspek eksternalnya. Aspek eksternal pertunjukan teater tentu meliputi konteks budaya, dan konteks pertunjukan. Unsur-unsur yang terkait dengan konteks budaya diuraikan dalam beberapa hal sebagai berikut: 1) awal produksi dan kondisi sosial artistik; 2) proses kerja kelompok sebagai produk pementasan teater; dan 3) peran para aktor-aktris, sutradara, maupun penata artistik dan agen sosial membawa pandangan dunia dipraktikkan secara sengaja. Sementara itu, konteks pertunjukan teater meliputi: a) situasi pertunjukan teater; b) tahap ekspresi pertunjukan; dan c) apresiasi penonton. Oleh sebab itu, arah telaah aspek eksternal atau analisis kontekstual terhadap pertunjukan teater dapat disebut telaah teater berparadigma sosiologi, sebab dalam analisis datanya memerlukan adanya keterkaitan beberapa aspek eksternal karya teater dengan aspek sosial budaya jaman.

Pertunjukan teater sebagai objek kajian sosiologis yang unik dan khas dalam organisasi atau paguyuban. Karya

pertunjukan teater dalam kerangka sosial sebagai sebuah produksi memiliki banyak varian dan berubah-ubah sesuai menurut jenis pertunjukan yang ada, cara menginterpretasikannya, gaya-gaya, sekolah-sekolah dan tradisi teater yang berbeda (Gurvitch, 1973: 77; Sahid, 2008: 126). Kerangka sosial sebuah pertunjukan teater yang dimaksudkan adalah berkaitan dengan latar belakang dan tujuan dari setiap grup dalam mengerjakan sebuah pertunjukan teater (Sahid, 2008: 126). Sebuah karya teater berada dalam kerangka sosial yang menjadi landasan grup atau komunitas teater dalam membuat pertunjukan drama atau teater. Demikian halnya, pertunjukan *Zero* dalam proses produksi dan kreatifnya tentu saja berkaitan dengan kerangka sosial yang melatarbelakangi terciptanya grup tersebut, dan tujuan pementasan tersebut dibuat.

Kajian sosiologi tentang pertunjukan drama dan juga teater berkaitan dengan beberapa aspek yaitu: sejak awal produksi, proses kerja kreatif, hingga pandangan dunia para aktor dan pendukung pertunjukan dalam memahami karya pertunjukan teater tersebut. Maria Sehevtsova (1989, Sahid, 2008: 155) menyatakan bahwa model pendekatan studi sosiologi pertunjukan teater mencakup beberapa aspek yaitu :

“Pertama, perlu ada penjabaran tentang dimulainya produksi teater dari kondisi sosial artistik yang dapat membantu pemunculannya sebagai aktivitas yang berbeda. Kedua, pentingnya mengungkapkan proses kerja kelompok dalam mempersiapkan suatu produksi pementasan, dengan meneliti aktor yang terhimpun dalam sebuah grup teater bekerja secara permanen atau temporer. Ketiga, telaah tentang aktor aktris, sutradara, praktisi-praktisi, dan semua agen sosial yang membawa pandangan dunianya dipraktikkan secara sengaja atau hanya intuitif.”

Studi tentang sosiologi pertunjukan teater berawal dari penjabaran awal proses produksi, saat proses produksi,

keterlibatan aktor-attris dan semua para pendukung pertunjukan yang berkarakter sosial-budaya atau mempratikkan pandangan dunia dalam kehidupan sehari-hari. Hal senada juga dikemukakan Hauser (1982: 4) bahwa, seni (dalam hal ini teater) dibentuk oleh sebuah substratum keindahan dari sikap normatif selalu berhubungan dengan persoalan totalitas kenyataan yang dipraktikkan dan kehidupan individu bersumber pada kompleksitas kehidupan serta selama seni menjadi media ekspresi dan empati bagi "umat manusia". Seluruh pengalaman berapresiasi dihadirkan berdasarkan kenyataan praktis dan melingkupi semua aspek kehidupan manusia ke dalam bentuk homogen. Realitas kehidupan berkaitan erat dengan sumber ekspresi seni dan idiom seni (teater) dan komponen keindahan yang mengekspresikan totalitas kehidupan.

Produksi sosial seni hanya dapat dipahami secara tepat dalam kaitannya dengan aspek ekonomi politik produksi kebudayaan (Wolff, 1981: 48). Oleh karena itu, memahami latar sosial, ekonomi, budaya dan politik yang menyertai proses penciptaan sebuah karya seni sangat penting. Seniman dan pemahaman artistiknya mengatasi struktur-struktur sosial, lingkungan, dan perjuangan kelompok atau golongan bawah yang sesantiasa termarginalkan (Duvignaund, 1972: 40). Karya seni dapat dipahami dengan baik bila memahami pula latar belakang seniman dan lingkungan sosial budaya, sehingga pemahaman artistik melapui pemahaman struktur sosial, kondisi lingkungan, dan perjuangan kelompok yang termarginalisasikan. Jadi diperlukan pemahaman proses penciptaan yang berkaitan dengan latar belakang dan proses yang memungkinkan menjadi karya pertunjukan *Zero*.

2. Konteks Sosial-Budaya Teater

Konteks sosial-budaya yang pertunjukan teater menyangkut awal produksi teater sejak kondisi sosial artistik yaitu 1) lahirnya gagasan awal yang mengkon-disikan sebuah karya seni (teater) dan mempengaruhi sosial artistik kreator; 2) proses produksi teater sejak latihan awal hingga terwujud menjadi pertunjukan teater; dan hal-hal 3) pandangan dunia pendukung pertunjukan teater yang meliputi sikap, dan perilaku pendukung pertunjukan teater. Sedangkan konteks pertunjukan meliputi 1) tahapan ekspresi yaitu proses eksplorasi gagasan dan bentuk hingga menjadi karya teater; 2) situasi pertunjukan yaitu pada saat, dan keadaan pertunjukan digelar di ruang dan waktu tertentu; dan 3) tahap resepsi yaitu tanggapan atas pertunjukan teater baik dari penonton maupun kritikus teater. Jadi analisis kontekstual pada dasarnya sesuai dengan pendekatan sosiologi teater yaitu mengaitkan pertunjukan teater dengan aspek di luarnya. Konteks budaya yang pertunjukan teater menyangkut awal dan proses produksi teater, serta pandangan dunia pendukung pertunjukan teater; sedangkan konteks pertunjukan meliputi mulai tahapan ekspresi, situasi pertunjukan, dan tahap pasca pementasan yang berupa ulasan pementasan, tanggapan berupa kritik teater, komentar, atau kajian ilmiah.

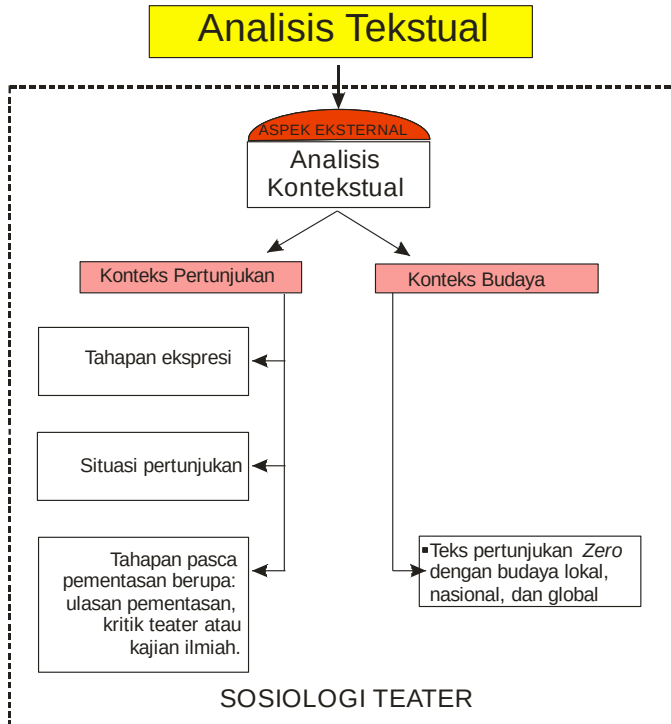
Guna menjabarkan soal analisis kontekstual (aspek eksternal) menurut Marco de Marinis yang meliputi konteks pertunjukan dan konteks budaya, dengan perspektif sosiologi teater menurut Maria Shevtsova, Anda perlu mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut secara sistematis dan komprehensif. Berikut adalah penjelasan yang baik dan jelas tentang hal tersebut.

1. Pendekatan Marinis dan Konteks Eksternal

Aspek-aspek internal dan eksternal saling terkait serta mempengaruhi makna serta interpretasi sebuah pertunjukan teater. Marco de Marinis (1993: 3-4), analisis kontekstual meliputi aspek-aspek eksternal yang mempengaruhi dan membentuk makna sebuah pertunjukan. Aspek ini terbagi menjadi dua bagian utama: Pertama, konteks pertunjukan yang meliputi kondisi dan situasi spesifik dari saat pertunjukan berlangsung, seperti lokasi, waktu, kondisi sosial-politik saat itu, serta kondisi ekonomi dan teknologi yang mempengaruhi proses produksi dan persepsi penonton. Kedua, konteks budaya mencakup latar belakang budaya, nilai, norma, kepercayaan, dan tradisi yang ada dalam masyarakat yang menjadi tempat berlangsungnya pertunjukan. Konteks ini memberikan makna tertentu yang menghubungkan elemen dan keseluruhan karya yang dikaji serta pengalaman seni yang ditampilkan sehingga dapat disampaikan atau dikomunikasikan lebih baik, jelas dan lugas serta segi kemanfaatannya.

Gambar 3

Analisis kontekstual (aspek eksternal) Marinis yaitu konteks pertunjukan dan konteks budaya perlu dijabarkan dengan perspektif sosiologi teater Maria Shevtsova (Sumber: Marinis, 1993: 3-4; Maria Shevtsova, 1989)



2. Perspektif Sosiologi Teater (Maria Shevtsova)

Maria Shevtsova, dalam karya *The Routledge Reader in Theatre and Performance Studies* (2002) menekankan pentingnya memahami pertunjukan sebagai bagian dari struktur sosial dan budaya yang lebih luas. Shevtsova berpendapat bahwa: Pertama, pertunjukan sebagai fenomena sosial yaitu pertunjukan tidak hanya dilihat sebagai karya seni estetis, tetapi sebagai fenomena sosial yang merefleksikan, meneguhkan, maupun menentang norma dan struktur sosial yang berlaku. Kedua, konteks sosial dan politik dengan analisis harus memperhatikan konteks sosial-politik yang melingkupi kondisi saat pertunjukan dibuat dan dipentaskan. Hal ini termasuk kondisi sosial ekonomi, hubungan kekuasaan, identitas sosial, dan dinamika budaya yang mempengaruhi isi dan

penerimaan pertunjukan. Ketiga, interaksi antara penonton dan produksi yang dalam perspektif ini juga menyoroti pentingnya hubungan antara penonton dan pertunjukan sebagai bagian dari proses sosial yang dinamis, di mana makna dan interpretasi terbentuk secara kontekstual.

3. Gabungan Pendekatan Sosiologi-Semiotika

Penggabungan pendekatan interdisiplin sosiologi dengan semiotika teater dalam riset, kajian teater perlu menjabarkan aspek eksternal dari pertunjukan secara kontekstual, kita perlu menggabungkan pandangan Marinis dan Shevtsova sebagai berikut: Pertama, konteks pertunjukan yang memperhatikan kondisi spesifik dari saat pertunjukan berlangsung, termasuk faktor sosial-politik dan ekonomi yang mempengaruhi penciptaan dan persepsi karya, misalnya, sebuah pertunjukan yang berlangsung di masa rezim otoriter akan memiliki makna dan fungsi yang berbeda dibandingkan di masa demokrasi. Kedua, konteks dengan budaya yaitu mengkaji latar belakang budaya yang melingkupi hal di masyarakat setempat, termasuk adat istiadat, kepercayaan, dan nilai-nilai yang dipegang teguh, serta bagaimana hal tersebut tercermin dalam karya seni dan persepsi penonton. Ketiga, aspek sosial dalam perspektif Shevtsova yang jelas menyoroti bahwa karya teater adalah bagian dari struktur sosial yang lebih luas, yang mencerminkan konflik, identitas, dan kekuasaan dalam masyarakat. Analisis sosial teater menekankan pentingnya memahami karya pertunjukan teater sebagai hasil interaksi sosial dan budaya yang kompleks. Jado analisis kontekstual dari aspek eksternal menurut Marco de Marinis yang didukung oleh perspektif sosiologi teater Maria Shevtsova meriset dan menitikberatkan pada pemahaman bahwa karya teater tidak berdiri sendiri, melainkan dipengaruhi oleh kondisi

sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang melingkupinya. Pendekatan semiotika-sosiologi teater membantu kita memahami makna pertunjukan secara lebih mendalam dan menyeluruh, serta mengapresiasi keberagaman interpretasi yang muncul dari konteks sosial dan budaya yang berbeda.

BAB II

OBJEK MATERIAL PERTUNJUKAN TEATER VISUAL ZERO (PUTU WIJAYA & TEATER MANDIRI)

A. Objek Material

Objek material merupakan materi atau data yang akan diteliti lebih lanjut mendalam dan menggunakan obyek formal. Objek material dalam riset merujuk pada segala sesuatu yang menjadi fokus kajian atau yang diamati secara langsung dalam proses penelitian. Objek material ini biasanya berupa data, bahan, atau fenomena konkret yang menjadi dasar untuk analisis dan penarikan kesimpulan.

Objek material adalah unsur atau bagian dari objek penelitian yang bersifat konkret, nyata, dan dapat diamati secara langsung maupun melalui instrumen tertentu. Objek ini menjadi bahan utama yang dikaji karena mengandung informasi, karakteristik, atau fenomena yang relevan dengan rumusan masalah penelitian. Contoh objek material dalam penelitian seni pertunjukan, objek material bisa berupa karya teater, naskah, properti panggung, kostum, atau performa aktor. Pada riset, penelitian sosial, objek material bisa berupa dokumen, artefak budaya, atau hasil observasi langsung terhadap masyarakat. Objek material tersebut menjadi dasar utama yang dikaji agar peneliti dapat memahami aspek-aspek tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Misalnya, jika penelitian berfokus pada analisis simbolik dalam pertunjukan teater, maka objek materialnya adalah bagian-bagian dari karya teater seperti dialog, gerak, visual, dan properti yang digunakan dalam pertunjukan tersebut.

Objek material dalam riset berguna karena dapat menjadi fokus utama yang mengarahkan proses

pengumpulan data, atau dapat membantu para peneliti menentukan teknik dan instrumen pengumpulan data yang sesuai, dan memberikan gambaran konkret yang mendukung analisis dan interpretasi hasil penelitian. Jadi objek material adalah unsur konkret yang menjadi sasaran kajian dalam sebuah penelitian. Pemilihan dan penentuan objek material yang tepat sangat penting agar data yang diperoleh relevan dan mendukung tujuan penelitian secara efektif.

Kriteria objek material yang dapat dikaji atau diriset dalam seni pertunjukan teater memang harus sesuai dengan aspek yang relevan dan mendukung tujuan penelitian. Berikut penjelasan mengenai beberapa kriteria yang Anda sebutkan, serta analisis apakah benar dan bagaimana sebaiknya: Pertama, mendapat pengakuan dari kritikus, penghargaan atau pengakuan dari sayembara drama, festival teater minimal tingkat kabupaten atau kota, juga pihak lain (misalnya, kritik, penghargaan festival, atau penilaian profesional) bisa menjadi indikator kualitas, relevansi, kebutuhan, dan kebermanfaatan karya teater. Objek material ini relevan terutama dalam studi tentang karya yang telah diakui secara profesional, sehingga bisa menjadi bahan analisis tentang aspek estetika, pesan, dan dampaknya. Kedua, karya maestro atau tokoh besar dalam seni teater adalah objek material yang penting karena mencerminkan keahlian, inovasi, dan pengaruh budaya tertentu. Riset yang mengkaji karya maestro dapat memberikan wawasan tentang perkembangan seni pertunjukan, teknik, dan estetika yang khas. Ketiga, seni teater yang hampir punah karena objek material tersebut relevan jika peneliti ingin melakukan pelestarian budaya, studi tentang keberlanjutan seni, atau melacak perubahan tradisi teater. Kajian terhadap seni teater yang hampir punah membantu memahami identitas budaya dan tantangan pelestarian seni tradisional. Keempat, drama

atau teater serta pertunjukan yang sudah diterbitkan, atau dipublikasikan ke hadapan khalayak merupakan objek material yang konkret dan terverifikasi, sehingga cocok untuk studi tekstual, dramaturgi, dan konteks sosial budaya. Karya drama atau pertunjukan teater tersebut memiliki nilai artistik dan sosial yang layak dianalisis, serta menunjukkan keberhasilan karya dalam kompetisi lokal.

Perlu ada alasan mendasar saat memilih dan menetapkan semua kriteria karya drama, teater atau pertunjukan yang dapat dijadikan objek material dalam riset seni pertunjukan teater, karena: pertama, harus merupakan karya atau fenomena nyata yang dapat diamati dan dianalisis; kedua mewakili berbagai aspek, seperti keberhasilan, inovasi, pelestarian, dan konteks sosial budaya; ketiga, penting juga untuk menyesuaikan objek material tersebut dengan tujuan penelitian dan fokus kajian, misalnya, jika fokus penelitian adalah pelestarian tradisi, maka seni teater yang hampir punah adalah objek yang sangat relevan. Jika fokusnya adalah analisis karya besar, maka karya maestro atau karya pemenang penghargaan lebih tepat.

B. Objek Material Pertunjukan Zero (Putu Wijaya)

Pertunjukan *Zero* karya Putu Wijaya bersama Teater Mandiri pertama kali dipentaskan dalam acara Asia Meets Asia IV, 2-3 November 2003, di Taipei, Taiwan. Pertunjukan *Zero* merupakan kelanjutan dari bentuk pertunjukan *War* yang pernah dimainkan pada Asia Meets Asia III di Tokyo (2000) dan Kyoto (2002). Putu Wijaya menyebut pertunjukan *War* untuk menggugat upaya-upaya perdamaian yang masih banyak memakai kekerasan dan dilakukan dengan memakai senjata dan peperangan, sedangkan pertunjukan *Zero* menekankan pada usulan-

usulan jalan keluar dari kemelut perang agar tercipta kedamaian.²

Kualitas pertunjukan *Zero* diakui dan telah memiliki prestasi dunia. Setidaknya sudah memperoleh juara terbaik pada event CIFET (*Cairo International Festival for Experimental Theater*) digelar mulai 25–26 September 2005 di Cairo, Mesir memperoleh penghargaan *The Best Ensemble Works*. Kualitas pertunjukan *Zero* dengan idiom dramatik menggunakan bahasa nonverbal dan diperkuat oleh bentuk-bentuk visual dimungkinkan dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa terkendala oleh latar bahasa maupun budaya yang berbeda-beda.

Pertunjukan *Zero* karya Putu Wijaya memakai idiom nonverbal dan visual. Seiring permintaan pertunjukan *Zero* di dalam maupun di luar negeri maka dilakukan berbagai upaya menyempurnakan dan menyesuaikan tempat maupun durasi pementasan menyebabkan bentuk pertunjukan *Zero* ada dalam beberapa versi. Ada tiga versi pertunjukan *Zero* yaitu *Zero* (2003) atau versi awal untuk *Asia Meets Asia IV* di Taipei; *Zero* (2005) atau versi kedua untuk CIFET di Kairo, dan *Zero* (2008), dan versi ketiga yang dipadukan dengan pertunjukan *War* di NAFA Singapore dan selanjutnya untuk pementasan lawatan negara sahabat Chesca dan Slovakia (dahulu Cekoslowakia).

Pertunjukan *Zero* (2003) versi awal setelah dari Taipei kemudian dipentaskan kembali di Pasar Seni ITB, 13 Desember 2003; disusul di TUK (Teater Utan Kayu) Jakarta, 20-21 Pebruari 2004; Galeri Langgeng, Mungkid Magelang, 16 Maret 2004; dan di Goethe Haus Jakarta, 10 April 2004 bertepatan ultah Teater Mandiri 33 tahun. *Zero* versi kedua atau *Shifr* tidak memakai alat *gund smoke* (perangkat pembuat asap) untuk mengikuti CIFET di Cairo, Mesir, 26-

² Wawancara Putu Wijaya, 12 Januari 2010 di Yogyakarta.

27 September 2005 justru memperoleh penghargaan sebagai penyaji terbaik. Sedangkan, *Zero* versi ketiga sebagai penggabungan pertunjukan *War* dan *Zero* hasil workshop dan pementasan Teater Mandiri dengan mahasiswa dan dosen Jurusan Teater NAFA (National Academi Fine Art), Singapura pada tanggal 21-24 Februari 2008. Selanjutnya, *Zero* versi ketiga tersebut dipentaskan untuk 50 tahun Perjanjian Kebudayaan Indonesia Cheska, di Praha pada 15 Juni 2008, dan 17 Juni 2008 di Bratislava (ibukota Slovakia). Namun sebelumnya *Zero* versi ketiga tersebut dipentaskan pula di Auditorium Sunan Ambu, STSI (Sekolah Tinggi Seni Indonesia) Bandung, pada tanggal 1 Juni 2008, dan Gedung Kesenian Jakarta, 7 Juni 2008 (Wijaya, 2008: 29).

Pertunjukan *Zero* versi pertama yang dipilih dan dijadikan obyek material penelitian dengan analisis ko-tekstual dan kontekstual. Pertunjukan *Zero* versi awal yang dipentaskan di TUK pada 21 Pebruari 2004 dipilih sebagai obyek kajian dengan alasan sebagai berikut. 1) Pertunjukan *Zero* versi awal digelar di TUK belum dikombinasikan dengan pertunjukan *War* sebagaimana dilakukan pada pementasan di Jurusan Teater NAFA Singapura pada tahun 2008; 2) Pertunjukan *Zero* di TUK mendapat cukup banyak tanggapan dan beragam respon baik dari jurnalis dan kritikus teater maupun peneliti; 3) Pertunjukan *Zero* di TUK dilokasi yang sempit sehingga jarak pandang penonton dengan cukup ideal; 4) Pertunjukan *Zero* di TUK pada tanggal 20 Februari 2004 disaksikan pengkaji sehingga dapat mengetahui suasana pertunjukan tersebut; 5) Diskografi pertunjukan *Zero* di TUK berdasarkan pementasan tanggal 21 Februari 2004 dibuat oleh DKJ (Dewan Kesenian Jakarta) menjadi media bantu memahami dan menganalisis struktur pertunjukan tersebut. Jadi analisis ko-tekstual maupun analisis kontekstual pertunjukan *Zero* berdasarkan pada pementasan *Zero* di TUK, Jakarta, tetapi untuk

memperkaya pembahasan juga menggunakan informasi pertunjukan *Zero* di tempat lain.



Gambar . Peretunjukan *Zero* mengeksplorasi aktor bermain dalam kain (layar). (Foto: Agung, Teater Mandiri, 2003)

Bentuk pertunjukan visual yang dinamis dan terus berkreasi sesuai kondisi saat pentas berlangsung dan menjadikan para pendukung pertunjukan visual *Zero* beradaptasi dengan atmosfer setempat. Di negeri yang telah mengakhiri perang atau sedang berperang, dengan wilayah yang damai mempengaruhi spirit pentas teater visual *Zero*.

C. Keberadaan Pertunjukan *Zero* (2003-2008)

1. Kelahiran Pertunjukan Teater *Zero*

Pertunjukan *Zero* lahir setelah Teater Mandiri pementasan *The Coffin is Too Big for the Hole* (2000) karya Kuo Pao Kun (Singapura) sutradara Putu Wijaya dan *War* (2000) karya-sutradara Putu Wijaya. Pertunjukan *War*

untuk memenuhi undangan Teater Mandiri pada Asia Meets Asia III di Tokyo, Jepang. Pada tahun 2003, di Kyoto, *War* dipentaskan kembali, sebagaimana digelar di Tokyo, yaitu sebuah pertunjukan teater menggunakan layar (putih) sebagai penutup panggung dan para aktor-aktris bermain di belakang layar atau kadang muncul dari lobang layar tersebut.

Pertunjukan teater *War* dirancang berdasarkan pandangan Putu Wijaya bahwa persoalan dunia yang dibenci seluruh umat manusia yaitu peperangan (*war*). Putu Wijaya menyatakan bahwa, “Kita tidak bisa menghentikan peperangan, tetapi lewat pertunjukan *Zero*, saya mengajukan tawaran untuk menjadikan konflik sebagai masalah pribadi tanpa harus memakan korban” (Utari, 2004). Pertunjukan *Zero* mengajak dan mencari jalan keluar, mengajak setiap orang untuk kembali pada nol. Tanpa target, tanpa pamrih, hanya bekerja secara maksimal pada sudut pandang masing-masing untuk secara bersama-sama membangun dunia dari posisi-posisi yang terbatas (Wijaya, 2003). Putu Wijaya juga melihat peperangan merupakan aktivitas yang tidak disukai dan ditakuti manusia di belahan mana pun. Semua manusia menghendaki penghentian perang, serta mendambakan perdamaian. Padahal cara setiap orang mengajukan perdamaian berbeda-beda, sesuai pikiran dan keyakinan masing-masing. Akibat perbedaan pandangan, haluan pemikiran dan cara merumuskan perdamaian itulah justru sering menimbulkan bentuk dan letupan peperangan yang baru. Perbedaan cara menyikapi perdamaian tentu saja memunculkan pendapat atau perselisihan yang justru mengabadikan peperangan yang ada. Akhirnya, justru terjadi peperangan abadi, tidak berkesudahan, tanpa ujung pangkal padahal semula sebagai jalan ikhtiar berdamai dan mengatasnamakan perdamaian.

Tahun 2003, ketika awak Teater Mandiri kembali diundang untuk *Asia Meet Asia* di Taipei, Taiwan. Putu Wijaya ketika itu hendak mementaskan kembali pertunjukan *War*, akan tetapi panitia memberitahukan tempat pertunjukan serupa tenda sirkus. Niat Putu Wijaya mementaskan *War* pun diurungkan karena personil Teater Mandiri tidak dapat memasang layar pertunjukan dengan lebar 9 meter dan panjang 15 meter. Sejak informasi keterbatasan luas dan sarana panggung pertunjukan di Taipei, Taiwan kurang memungkinkan untuk pentas *War*, maka dimulailah latihan dan eksplorasi bentuk pertunjukan Teater Mandiri di halaman teras depan rumah tinggal Putu Wijaya di Cirende, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten. Eksplorasi dan latihan Teater Mandiri terus saja masih menggunakan layar putih sebagai media pementasan berukuran besar tersebut yang telah digunakan selama lebih dari sepuluh tahun sebagai menutup panggung, dan menjadi kelir sebagaimana pertunjukan wayang kulit di Jawa maupun di Bali. Pementasan dengan kelir atau layar besar masih digunakan dan belum dapat ditinggalkan dalam proses kreatif Putu Wijaya dan Teater Mandiri. Apalagi untuk arena pementasan terlalu kecil sehingga penggunaan layar untuk pementasan *War* seperti di Tokyo hasil dan wujud bayangan maupun visualisasi kurang bagus serta penuh warna juga tekstur yang mempesona.

Pada latihan Teater Mandiri di Cirende, Ciputat untuk pementasan di Taipei dengan memposisikan layar (kelir) diletakkan secara horisontal di atas panggung dan para aktor masuk berada di dalam layar dan menghidupkan layar menjadi aneka bentuk visual yang beraneka ragam. Putu Wijaya dan Teater Mandiri mengubah posisi layar yang semula vertikal dan menutup bagian depan panggung serta menghadap penonton, kini diubah menjadi layar horisontal yang menutup lantai dan arena

pertunjukan. Layar pada posisi horisontal tersebut kemudian diangkat, dan para aktor-aktris bergerak atau berakting di dalam layar. Latihan berkating di dalam selubung layar yang digelar secara horisontal tersebut semula sangat sulit untuk mencari dan mengeksplorasi bentuk-bentuk visual secara intensif, namun lambat laun diperoleh bentuk visual yang memikat dan unik.

Gagasan latihan dasar Teater Mandiri dengan layar horisontal menghasilkan wujud visual dan bentuk pertunjukan yang berbeda dengan *War*, karena posisi layar diletakkan secara vertikal. Putu Wijaya bersama anggota Teater Mandiri kemudian mengeksplorasi bentuk, dan visualisasi dengan menggunakan aktor berada di dalam layar horisontal sebagai dasar pertunjukan *Zero*. Pertunjukan *War* mengemukakan soal perang yang tidak berkesudahan dan harus diakhiri dengan melakukan upaya damai, tetapi perang di planet bumi masih terus terjadi. Oleh sebab itu, pertunjukan teater yang digarap Putu Wijaya dengan maksud mengemukakan misi dengan solusi mengakhiri perang tersebut dengan kembali ke nol (kosong).³

Putu Wijaya kemudian menawarkan solusi baru yang substantif untuk menyelesaikan peperangan dengan falsafah manusia Bali dengan mengosongkan diri, karena yang kosong itu berisi, dan yang berisi itu kosong. Pertunjukan *Zero* pun bersumber kearifan lokal Bali *puyung maisi* berarti kosong tetapi penuh. Putu Wijaya berpendapat bahwa di Bali makna *puyung maisi* sebagai filosofi paling mendasar sebagai wujud penghayatan hidup. Di Bali praktik yang nyata dan dikenal luas, salah satunya adalah perayaan Nyepi, yaitu alam raya dan diri

³ Diskografi *Lahirnya Pertunjukan Zero (2003) Teater Mandiri*, Jakarta: Teater Mandiri.

manusia disepikan sehingga mencapai titik yang segala sesuatu berawal atau dari nol, atau kosong.⁴

Peperangan yang terjadi di dalam negeri Indonesia maupun di negara lain tidak pernah berhenti, meskipun diupayakan untuk dihentikan dengan cara damai akan tetapi tetap saja hal itu tidak menghentikan peperangan tersebut. Putu Wijaya mena-warkan solusi agar setiap orang yang terlibat peperangan kembali ke titik nol (*zero*), yaitu kembali kepada pikiran-pikiran kosong, tidak berfikir apa-apa. Menurut Putu Wijaya, manusia yang kosong tidak berpikir untuk mencari jalan keluar menyelesaikan peperangan, dan dapat berpegangan tangan sehingga terjalin lingkaran yang besar sekali dan berada dalam keadaan yang sama yaitu kosong. Keadaan manusia yang kosong berarti sebagai manusia yang tidak akan mengemukakan persoalan pribadinya. Selama ini, Putu Wijaya melihat bahwa ketika orang berkumpul, apalagi setelah era Reformasi di Indonesia, maka setiap orang berhak mengemukakan penda-patnya sendiri. Sementara itu, seluruh persoalan pun bergeser dan yang dikemukakan oleh setiap orang ternyata berbeda-beda, karena manusia hidup dalam masyarakat hete-rogen. Perbedaan pendapat dapat menimbulkan masalah baru, karena kehendak individu yang dikedepankan. Hal tersebut akan menjadi netral atau nol bila manusia dalam posisi nol atau kosong akan berusaha melupakan persoalannya sendiri dan dalam kebersamaan itu mulai terlihat masalah bersama kita yaitu peperangan. Manusia dalam keadaan kosong atau nol merupakan cara mengakhiri perang, dan kalau pun tidak bisa setidaknya dapat diredam, dihalang-halangi, ditunda, diapung-kan atau diabaikan, dan digunakan untuk masalah

⁴ Putu Wijaya diwawancarai wartawan *Kompas*, 15 Februari 2004 berkaitan dengan pertunjukan *Zero* di TUK, Jakarta, 21-22 Februari 2004.

pembangunan, perbaikan eko-nomi, kasih sayang, dan sebagainya.

Putu Wijaya menyatakan pada dengan jelas saat proses eksplorasi pertunjukan *Zero* dengan anggota Teater Mandiri yang dilakukan latihan di rumah Putu Wijaya, di Astya Puri Cirende, Ciputat, Tangerang Selatan, sering bersamaan hujan lebat sehingga tidak bisa berlatih di halaman berumput hijau yang lebih luas. Latihan untuk pementasan dengan kain horisontal dilakukan di teras rumah yang sempit hanya memiliki luas berukuran 4 m X 5 m dan ketinggian yang terbatas kurang dari tiga meter, bersebelahan dengan ruang tamu. Selama latihan Teater Mandiri dan Putu Wijaya merasa dalam keadaan tertekan. Para pemain masuk ke dalam kain layar digelar di lantai teras rumah tersebut. Pada sisi kanan depan disorot lampu ke arah layar, dan sebelah kiri ada slide proyektor kuno sehingga ada efek gambar yang tidak terlalu tajam ketika disorotkan ke kain layar tersebut. Slide proyektor tua dipilih karena tidak setajam LCD proyektor yang tampilan visualnya kurang ambigu. Tujuan penggunaan slide proyektor adalah memberikan kesamaran yang dapat difokuskan dan dinirfokuskan di layar bergantian dengan lampu. Lampu yang digunakan ada dua buah, yaitu dari arah kanan dan belakang yang digerakkan secara dinamis dan fleksibel, karena lampu dipegang oleh penata cahaya mengikuti dinamika bentuk dan visualnya.⁵

Latihan dan eksplorasi yang dilakukan para aktor-aktris Teater Mandiri di dalam kain layar horisontal dimulai dengan menempatkan sumber cahaya di sudut sebelah kanan depan panggung dan di belakang kain secara dinamis dengan dibawa penata cahaya, sedangkan sebelah kiri depan disorotkan cahaya dan gambar dari slide proyektor tua. Setelah para aktor-aktris bermain di dalam

⁵ Wawancara Putu Wijaya, tanggal 16 Januari 2010 di Yogyakarta.

layar kain, setahap demi setahap mereka berhasil menetapkan dan menemukan bentuk visual baru maupun gagasan baru. Bila ada salah satu atau beberapa personil tidak hadir, biasanya digantikan dengan pemeran lain. Hal ini justru dapat ditemukan bentuk-bentuk baru dari kain layar, atau wujud visual yang lain. Selanjutnya, ketika kembali berlatih bersama-sama secara lengkap maka bentuk baru yang ditemukan tersebut digunakan sebagai bahan ungkapan pertunjukan teater. Visualisasi bentuk kain dan gambar-gambar mengungkapkan idiom visual tentang peperangan tetap masih dimunculkan dan kemudian ditarik kepada bentuk dan pesan kasih sayang. Semua orang yang mengemukakan aneka persoalan-persoalannya itu diredam dan diminta untuk melupakan persoalannya tersebut, dan kembali kepada persoalan bersama yang lebih besar, yaitu peperangan. Jadi pengorbanan setiap orang untuk melupakan persoalan pribadi dan lebih mementingkan persoalan bersama.⁶

Putu Wijaya menyatakan latihan Teater Mandiri untuk pertunjukan teater *Zero* berlangsung sebulan. Pada proses latihan tersebut dipegang dan menjadi dasar pertunjukan *Zero* adalah bentuk visual dari kain dan gambar-gambar yang disajikan tampak bagus, tetapi misi yang hendak disampaikan juga muncul karena kata-kata tidak digunakan dalam proses pertunjukan *Zero*. Bilamana ada penonton kemudian menafsirkan lain terhadap gambar-gambar yang ditampilkan, maka hal itu sebagai sebuah risiko atas bentuk estetika teater yang ditawarkan Teater Mandiri dan Putu Wijaya. Pengalaman Putu Wijaya dan Teater Mandiri ketika di Tokyo mementaskan *The Coffin is Too Big for the Hole* (2000) saat itu tim penyelenggara menawarkan tayangan teks dari terjemahan, dialog-dialog diterjemahkan sehingga penonton menyaksikan

⁶ Wawancara Putu Wijaya, tanggal 16 Januari 2010 di Yogyakarta.

pertunjukan teater sekaligus penjelasannya, tetapi ditolak dengan alasan bukan bertujuan agar penonton memahami karya teater tersebut saat menyaksikan. Putu Wijaya tetap berkehendak penonton dapat menafsirkan gambar dan bentuk visual secara bebas sesuai pengalaman dan latar belakang sosial-budaya masing-masing sehingga setiap penonton memiliki kesan dan menangkap pesan yang berbeda-beda pula. Putu Wijaya dalam membuat pertunjukan teater *Zero* lebih menekankan aspek bentuk dan visual, sekaligus meninggalkan kata-kata atau bahasa verbal. Teater *Zero* bisa saja diterima sebagai pertunjukan yang memprovokasikan peperangan, tetapi niat Putu Wijaya dan Teater Mandiri adalah untuk meredam peperangan. Putu Wijaya berharap ada yang dapat menangkap misi utama *Zero* saat menyaksikan, yaitu dapat meredam ambisi melakukan kekerasan kepada orang lain atau kelompok lainnya, serta diabdikan untuk kepentingan seluruh umat manusia dengan mewujudkan dan menjaga kondisi perdamaian tanpa mengepalkan tangan. Jika misi untuk meredam peperangan dengan kembali ke titik nol dengan pertunjukan teater *Zero* itu dapat dipahami penonton berarti misi *Zero* sampai ke masyarakat. Demikian pula bila misi *Zero* belum sampai ke penontonnya, maka misi tersebut harus diupayakan terus agar dapat dimengerti masyarakat dan penonton *Zero*.⁷

Pertunjukan *Zero* akan lebih baik bila disaksikan penonton dengan jarak yang dekat. Walaupun begitu, pertunjukan *Zero* tetap digelar di ruangan yang terlalu besar dan konsekuensinya detailnya kurang kelihatan. Hal ini pernah terjadi ketika *Zero* (2008) digelar di Korea Selatan dengan gedung berkapasitas 3.000 penonton, maka perlu adaptasi dengan layar yang sebesar-besarnya untuk

⁷ Diskografi *Lahirnya Pertunjukan Zero* (2003) Teater Mandiri, Jakarta: Teater Mandiri.

mengungkapkan aspek visual, gambar, dan bayangan agar dibuat dengan ukuran lebih besar sehingga tampak promosional. Hal itu serupa dengan gedung dan panggung di Praha dan Bratislava yang juga memerlukan penyesuaian agar diperoleh aspek visual dan bayangan pada pertunjukan *Zero* yang besar. Hanya idealnya pertunjukan *Zero* akan lebih bagus digelar di ruang yang sedang atau berkapasitas 500 atau maksimal 1000 tempat duduk saja, sehingga penonton dapat disaksikan dengan seksama bentuk teaterikal dan suasana dramatiknnya. Pertunjukan *Zero* memang dapat beradaptasi dengan lingkungan tempat pementasan itu digelar, tetapi memiliki standar jarak estetika yang dekat. Dengan demikian, visualisasi yang ideal, dan detail dari aspek pertunjukan *Zero* dapat dilihat dan dirasakan. Bilamana terlalu jauh, atau terlalu lebar dapat menyebabkan pertunjukan kurang maksimal, karena lampu yang digunakan hanya dua buah. Pertunjukan *Zero* tampak memikat dan atmosfer pertunjukan juga terasa kuat daya magisnya.⁸

Layar yang digunakan pada *Zero* bukan layar yang digantung secara vertikal di panggung sebagaimana pertunjukan *War*. Pemain pendukung pertunjukan *Zero* bisa ditambahkan di tempat pertunjukan dan dapat menyesuaikan dengan luas dan keadaan panggung yang ada. Pertunjukan *Zero* selalu dimodifikasi secara terus menerus, disempurnakan, dan disesuaikan dengan keadaan yang ada agar dapat menggelar pertunjukan dengan pas dan sebaik-baiknya. Layar yang digunakan juga harus pas, tidak terlalu besar, sehingga menyulitkan para pemain membentuk dan mengekspresikan bentuk visual, bayangan, maupun bermain di dalam layar tersebut. Sementara itu, layar yang terlalu kecil akan membuat pertunjukan *Zero* kurang memikat karena kaki

⁸ Wawancara Putu Wijaya, tanggal 16 Januari 2010 di Yogyakarta

pemeran pada awalnya dan semestinya tidak terlihat oleh para penontonnya. Jadi ukuran kain harus pas dan sesuai dengan arena pertunjukan *Zero*, tidak terlalu lebar dan tidak terlalu sempit, idealnya panjang 8 meter dan lebar 8 meter pula. Cara menyiasati agar persoalan teknis pertunjukan *Zero* tidak terjadi, dan dapat diatasi antara lain dengan melakukan latihan secara terus menerus hingga kesalahan tidak terulang kembali.⁹

Proses eksplorasi berbagai bentuk dan gerak untuk pertunjukan *Zero* diiringi musik rekaman garapan Harry Roesli berdurasi menjadi 60 menit, dan dapat dipadatkan lagi menjadi berdurasi 45 menit saja. Berdasarkan musik Harry Roesli inilah dibuat bentuk-bentuk visual dan gerak yang memanfaatkan kain layar putih yang dilakukan para aktor di dalam kain bahu-membahu melakukan eksplorasi dan mencipta bentuk-bentuk, visualisasi, dan suasana dramatik selama sebulan. Selanjutnya, sesudah pentas *Zero* di Taipeh (2003) untuk Asia Meets Asia IV, musik mulai ditata oleh asisten Harry Roesli yaitu Wahyu Sulasmoro. Wahyu Sulasmoro membuat komposisi musik dengan mengikuti proses pertunjukan *Zero* secara langsung. Pertimbangan menggunakan musik langsung, karena musik rekaman kurang aktual dan kurang bisa mengikuti improvisasi pertunjukan *Zero*. Oleh sebab itu, bila *Zero* dipentaskan dengan ilustrai musik dramatik secara langsung dimainkan akan memperoleh efek yang lebih bagus. Pertunjukan *Zero* banyak mengalami perubahan dan perkembangan karena setiap kali digelar akan ada sesuatu yang baru, dan dimodifikasi kembali dengan tempat maupun kebutuhan pertunjukan maupun kepentingan penonton akan dilangsungkan. *Zero* terus berkembang dan bertumbuh ada sesuatu yang baru muncul atau keluar sehingga tak habis-habisnya untuk mencari

⁹ Wawancara Putu Wijaya, tanggal 16 Januari 2010 di Yogyakarta.

dan menemukan yang baru dari pertunjukan *Zero*. Pertunjukan teater visual *Zero* adalah sebuah upaya mengingatkan diri sendiri dalam keadaan nol untuk menyamakan langkah bersama. Sementara itu, visualisasi pertunjukan *Zero* adalah bumbu agar pesan dengan mudah sampai kepada penon-tonnya. Bahasa maupun dialog yang digunakan juga bukan berupa kata-kata verbal, tetapi menggunakan gerak, lagu, susana, perasaan yang selalu berubah berkembang, berdasarkan situasi pada saat pertunjukan akan *Zero* dipergelarkan. Pemainnya pada dasarnya tetap, tetapi kadang ada yang bertambah satu, masuk lagi aktor yang lama, atau ada pemeran yang baru. Para pemeran dapat pula digunakan dari lingkungan setempat untuk menambah gambar-gambar, dan visualisasinya. Jika memungkinkan teater *Zero* dapat dipentaskan dengan partisipasi dari para aktor setempat, sebagaimana di Praha dan Bratislava (2008), atau di Galeri Langgeng, Magelang hanya dengan depa-lan orang aktor Teater Mandiri. Pertunjukan *Zero* juga dapat dipentaskan di ruang yang sempit maupun lebar, sehingga sangat fleksibel untuk dipentaskan di tempat mana pun juga.¹⁰

2. Tempat Pertunjukan Teater *Zero*

a. Pertunjukan *Zero* di Indonesia

Pertunjukan *Zero* di Indonesia banyak di gelar di beberapa tempat penting di Indonesia, antara lain sebagai berikut. Pertama, di Teater Utan Kayu, Jakarta pertunjukan teater *Zero* pertunjukan digelar pada 21 Pebruari 2004, sesudah memenuhi undangan Asia Meets Asia IV (2003), sebagai pertunjukan awal sebelum *Zero* digelar di Taipeh, Taiwan dengan bintang tamu pertunjukan *Zero* dari

¹⁰ Wawancara Putu Wijaya, tanggal 16 Januari 2010 di Yogyakarta.

Taiwan adalah aktor dari Singapore dan para teaterawan setempat. Kedua, di Galeri Langgeng, Mungkid, Kabupaten Magelang, pertunjukan *Zero* digelar untuk membuka pameran seni rupa. Ketiga, pertunjukan *Zero* digelar pula di Institut Teknologi Bandung. Keempat, pertunjukan teater *Zero* digelar di Goethe Haus, Jakarta, 10 – 11 April 2004 dalam rangkaian ulang tahun Putu Wijaya ke-60 (lahir 11 April 1944) dengan pertunjukan teater *Zero* digelar melibatkan semua peserta workshop teater dari berbagai tempat seperti Malang, Yogyakarta, Jakarta, dan ada yang dari Australia, Jumlah peserta workshop teater tersebut mencapai seratus orang lebih. Saat itu itulah Putu Wijaya dan Teater Mandiri mengajak 125 orang peserta lokakarya teater yang diselenggarakan sejak pagi hingga sore hari di Goethe Institut. Semua peserta workshop diberi kesempatan untuk ikut mendukung pertunjukan *Zero*. Semula beberapa anggota Teater Mandiri cukup khawatir dengan jumlah pemain yang fantastis yaitu sepuluh kali lipat dari pertunjukan *Zero* sebelumnya. Saat itu Putu Wijaya memang sengaja menteror para anggota Teater Mandiri dengan memberlakukan gagasan tersebut sebagai teror bagi anggotanya. Pertunjukan *Zero* berlangsung lancar, tidak ada halangan, dan bermanfaat bagi anggota Teater Mandiri. Anggota Teater Mandiri yang biasa ceroboh dalam bermain di dalam kain pada saat itu menjadi waspada dan awas karena pada awalnya merasakan pentas *Zero* sebagai pertunjukan rutin saja dengan 125 pemain tamu menjadi teror baru bagi aktor-aktris Teater Mandiri. Kelima, di panggung Graha Bhakti Budaya, pukul 20.00 WIB, 7 Desember 2006 mengawali Festival Teater Jakarta 7-17 Desember 2006, Teater Mandiri bersama pertunjukan *Zero* kembali meneror. Skenario dan sutradara digarap Putu Wijaya; musik, Harry Roesli; didukung para pemain, Yanto Kribo, Cok Ryan Hutagaol, Alung Seroja, Vien Herman, Bambang Ismanto (BI), Umbu

Tangela, Agung, Kardi, Rino, Dias, Klenmg, dan Putu Wijaya.

Keenam, pertunjukan *Zero* digelar di Auditorium Sunan Ambu, STSI Bandung, menggelar *Zero* pada 1 Juni 2008 dengan Teater Payung Hitam sebagai tuan rumah. Sementara itu, Putu Wijaya (2008) mencatat pendapat Rahman Sabur bahwa pertunjukan *Zero* dianggap sebagai bentuk teater visual yang bukan sekadar drama, tetapi sebagai "teater seutuhnya yang harus disosialisasikan. Ketujuh, di Gedung Kesenian Jakarta, pada 7 Juni 2008, sebagai pentas pamitan dan uji coba, Teater Mandiri akan main ke Praha dan Bralislava (negara pecahan Chekoslovakia).

b. Pertunjukan *Zero* di Luar Negeri

Pertunjukan *Zero* di luar negeri antara lain, pertama pertunjukan teater *Zero* di Taipei, Taiwan tahun 2003 mendapat kehormatan membuka Asia Meets Asia IV tersebut. Kondisi arena panggung yang sangat kurang fasilitas dan tidak memungkinkan untuk pertunjukan Teater Mandiri dengan membentangkan layar secara vertikal atau sebagai kelir sebagaimana pertunjukan wayang kulit, maka oleh Putu Wijaya layar tersebut dilepas dan digelar secara horisontal menutup lantai, kemudian para pemain masuk ke dalam kain layar tersebut membentuk aneka visual dan dengan dua buah lighting serta slide proyektor dapat menghasilkan bentuk pertunjukan *Zero*. Hal utama adalah misi *Zero* untuk menyampaikan perdamaian dengan setiap orang kembali ke titik kosong atau nol (zero) atau mengendalikan diri. Kedua, pertunjukan teater *Zero* memperoleh penghargaan *Cairo International Festival for Experimenttal Theatre(CIFET)* XVII di Al Salam Theatre, Kairo, Mesir, 26-27 September 2005. Pertunjukan teater *Zero* karya sutradara Putu Wijaya

berhasil memperoleh prestasi Best Ensemble Work dan menyisihkan 42 negara para peserta penyaji pertunjukan dengan kaliber internasional. Ajang bergengsi di CIFET merupakan kesempatan pertama yang dialami Putu Wijaya dan Teater Mandiri. Sarana pertunjukan teater *Zero* yang utama hanya kain dan dua perangkat lampu serta slide proyektor yang sederhana untuk menayangkan foto dan gambar. Keberhasilan di CIFET berkat kekompakan dan dukungan semua anggota Teater Mandiri dan para pihak yang ikut serta mendukung pendanaan ke Cairo, Mesir yaitu Menteri Kebudayaan dan Pariwisata, Goenawan Mohammad, Dahlan Iskan, Ir. Ciputra, dan juga dari Yayasan Kelola. Pertunjukan teater *Zero* pun memperoleh penghargaan *Cairo International Festival for Experimenttal Theatre (CIFET) XVII* di Al Salam Theatre, Kairo, Mesir, 26-27 September 2005. Saat itu, pertunjukan teater *Zero* karya sutradara Putu Wijaya berhasil memperoleh prestasi Best Ensemble Work dan menyisihkan 42 negara peserta penyaji pertunjukan kaliber internasional. Pertunjukan teater *Zero* didukung 12 orang yaitu 9 aktor dan 3 pendukung artistik pemanggungan. Ajang lomba CIFET merupakan kesempatan pertama dialami Putu Wijaya dan Teater Mandiri. Sarana pertunjukan teater *Zero* yang utama hanya kain layar, beberapa topeng, property yang dapat dibuat dengan memanfaatkan barang bekas, dan dua lampu sebagai sumber cahaya pertunjukan utama. Semua keberhasilan di CIFET sebagai berkat kekompakan dan dukungan warga Teater Mandiri. Prestasi hebat Putu Wijaya dan Teater Mandiri dengan pertunjukan *Zero* menjadi babak baru dalam upaya untuk pengembangan teater eksperimen di Indonesia.

. Ketiga, di Singapura, pertunjukan *Zero* digelar di Studio Theatre, Nafa Kampus III, 21-24 Pebruari 2008 Pukul 20.00 WIB dengan harga tiket SING \$ 15. Pertunjukan *Zero*

merupakan kolaborasi antara para aktor Teater Mandiri (beranggotakan : Yanto Kribo, Alung Seroja, Ucok Hutagaol, Fien Herman, Bei, Kardji Djufri, Agung Anom, Egy Massadiah, Taksu, Dewi Pramunawati, dan Wendy Nasution) dipimpin Putu Wijaya. Selanjutnya, NAFA Diploma in Theatre didukung oleh Benjamin Chee, Cheryl Hariman, Ebi Shankara, Goh Wai Min, Timothy Koh, Lei Yu, Lin Simin, Liu Yan, Loh Pei Shan, Nur Sahirrah Bte Mohd Safit, Constance Seah, Shi Zihui, Siti Raudha Tehan, Gloria Tan, dan Alicia Yap, yang diproduksi oleh Lee Chee Keng, kreasi dan sutradara Putu Wijaya, musik oleh Harry Roesly dan DKSB. Pertunjukan *Zero* tersebut juga untuk mengenang wafatnya Harry Roesly (1954-2004). Pertunjukan teater visual *Zero* di NAFA menunjukkan ada fleksibilitasnya yang dapat ditambah hingga 15 pemain, atau bisa juga dikurangi jumlah pendukungnya.

Keempat, pertunjukan *Zero* pada 13 Juni 2008 dipentaskan di City Library Hall, Marianke Namesti, Praha. Pertunjukan *Zero* tidak dipungut biaya, dan dalam rangka Peringatan 50 tahun kerja sama kebudayaan Indonesia dengan Chekoslovakia yang kini menjadi dua negara yaitu negara Praha, Chesca, dan Bratislava-Slovakia. Kelima, pada tanggal 18 Juni 2008 pertunjukan *Zero* di Bratislava-Slovakia, dalam rangka Peringatan 50 tahun kerja sama kebudayaan Indonesia Chekoslovakia yang kini menjadi dua negara yaitu Praha, Chesca, dan Bratislava-Slovakia.

BAB III

METODE RISET TEATER

A. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah tahapan langkah-langkah sistematis dan ilmiah untuk melakukan penelitian. Metode penelitian kualitatif digunakan karena data dan analisis data berbentuk deskriptif. Sesuai pendapat Bodgan & Taylor (1993: 81), bahwa penelitian kualitatif merupakan prosedur yang memproduksi data deskriptif. Moleong (2008: 4-6) menyatakan penelitian kualitatif berdasarkan

latar ilmiah untuk menafsirkan fenomena yang terjadi dan memakai metode tertentu. Metode penelitian kualitatif pada dasarnya sepaham dengan metode penelitian deskriptif, dan penelitian deskriptif merupakan suatu metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan yang seluas-luasnya terhadap objek penelitian pada suatu saat tertentu (Ndraha, 1985: 105). Jadi kajian ko-tekstual dan kontekstual pementasan teater menggunakan data dan analisis data kualitatif guna menemukan pengetahuan yang luas berkaitan aspek internal teks pertunjukan dan hubungan aspek eksternal teks pertunjukan dengan sosial-budaya.

Analisis ko-tekstual dan kontekstual pertunjukan teater memerlukan data primer yang dilakukan wawancara dan berinteraksi dengan para pemeran, sutradara, dan pendukung proses pertunjukan teater tersebut. Hal tersebut dimungkinkan dalam penelitian kualitatif, karena sang peneliti harus terlihat dalam kehidupan orang-orang yang diteliti (Bogdan & Taylor, 1993: 36). Erna Widodo dan Mukhtar (2002: 16) juga menyatakan bahwa penelitian kualitatif memiliki kekuatan atau keunggulan didasarkan pada anggapan bahwa dengan metode ini dapat :

1. Mengumpulkan data yang bernilai estetik.
2. Melukiskan keadaan suatu objek pada suatu saat tertentu.
3. Mengidentifikasi data yang menunjukkan gejala-gejala dari suatu peristiwa.
4. Menemukan data yang dapat menunjukkan *appearance* dari suatu realitas.
5. Mengumpulkan data yang dapat menunjukkan realisasi suatu gagasan/ide atau peraturan.

Muhadjir (2000: 68) bahwa data dapat dideskripsikan dianalisis dengan metode *content analysis* yaitu

menggunakan tiga syarat, yaitu obyektivitas, sistematis, dan generalisasi. Jadi metode penelitian deskriptif digunakan untuk mendata dan menganalisis secara kontekstual dalam pemaknaannya diperkuat dengan teori semiotika teater, dan analisis kontekstual teater akan dipertajam dan diperkaya dengan teori atau pendekatan sosiologi dan semiotika teater.

Tahapan awal penelitian adalah menganalisis struktur teks pertunjukan teater visual dengan alat riset tertentu guna mengkaji proses penciptaan dan karya Teater Mandiri. Pada tahap pertama, melakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan proses penciptaan. Sejak gagasan, rancangan, atau acuan eksplorasi, kemudian menjadi pementasan teater proses penciptaannya menggunakan dokumentasi audio, audiovisual, deskripsi pertunjukan, tekaah pustaka, observasi, wawancara, penelusuran data tertulis, dan dilakukan penyeleksian data yang relevan, sesuai topik riset dan mendukung telaah teater dengan analisis ko-tekstual dan kontekstual.

Kedua, melakukan klasifikasi dan identifikasi data proses penciptaan teater, sehingga dapat dipilah-pilah sesuai aspek dan wilayah kegunaannya, misalnya tentang proses penyusunan teks, penafsiran teks, dan relasi antar personil tim kreatif. Ketiga, melakukan penyusunan analisis draf penelitian sesuai dengan kontennya, kemudian dianalisis sesuai data yang diperoleh. Keempat, melaporkan hasil penelitian secara lengkap beserta data pendukung yang ditemui di lapangan.

B. Sumber Data dan Pengumpulan Data

Ada enam sumber bukti yang dapat dijadikan fokus bagi pengumpulan data studi kasus adalah: dokumen, rekaman arsip, wawancara, observasi langsung, observasi

pemeran serta, dan perangkat fisik (Yin, 2005: 103). Oleh sebab itu, penggunaan aneka data penelitian kualitatif diklasifikasikan menjadi data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data kualitatif dihimpun dengan berbagai cara, antara lain: melakukan wawancara dan pengamatan, serta pendokumentasian data yang berkaitan dengan proses penciptaan hingga menjadi karya tontonan *Zero*. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan (Lofland & Lofland, 1984: 47, Moleong, 2004: 157). Penghimpunan data primer bersifat kualitatif memakai pedoman wawancara untuk informan sutradara, pemain, dan pendukung artistik pertunjukan teater visual *Zero*. Cara yang sesuai untuk penghimpunan data akan dimulai dari informan kunci yang mengetahui keberadaan dan awal produksi pementasan *Zero*. Guna mencari informan kunci, dipergunakan teknik wawancara *snow ball method*, yaitu berdasarkan informasi hingga menetapkan informan kunci untuk mendapatkan informasi selanjutnya (Mantra, 2001: 44). Oleh sebab itu, jumlah informan, dan karakteristik informan tidak harus ditentukan, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Sejumlah informasi dari informan kunci yang selanjutnya akan dihimpun hingga data yang diperoleh sudah cukup memadai dan lengkap untuk dianalisis lebih lanjut.

2. Data Sekunder

Data sekunder dihimpun dari bahan pustaka, baik buku, publikasi ulasan pementasan di media cetak, jurnal, maupun makalah. Sedangkan dalam bentuk visual berupa foto, dan materi publikasi seperti poster, dan buku acara. Selain itu, dokumen audiovisual baik gagasan dan proses

penciptaan pertunjukan *Zero* (2003) serta pementasan *Zero* di Teater Utan Kayu (2004) digunakan pula untuk mempertajam analisis ko-tekstual dan kontekstual.

3. Objek Material Penelitian

Objek material kajian ini diutamakan pada pertunjukan *Zero* karya Putu Wijaya yang dipentaskan di TUK (Teater Utan Kayu), 21 Pebruari 2004. Alasan penetapan pertunjukan teater visual *Zero* (2004), pertama, pertunjukan *Zero* pernah disaksikan oleh pengkaji. Kedua, terdapat dokumentasi video dengan satu kamera (kamera tunggal) yang dapat membantu proses analisis ko-tekstual pementasan *Zero* karya Putu Wijaya. Ketiga, pertunjukan *Zero* telah mengalami pengkayaan dan penyempurnaan setelah dipentaskan di Asia Meet Asia, Taipeh (2003) sebagai versial awal, kemudian *Zero* (2005) untuk Festival Internasional Teater Eksperi-mental di Cairo, dan *Zero* (2008) untuk pentas di Praha dan Bratislava. Oleh sebab itu, fokus utama analisis ko-tekstual dengan studi kasus pada pementasan *Zero* di Teater Utan Kayu, Jakarta (2004). Namun, dalam analisis kontekstual menggunakan varian pertunjukan visual *Zero* sesuai aspek sosial budaya dan konteks sosial politik jamannya.

4. Teknik Penghimpunan Data

Teknik penghimpunan data adalah prosedur atau langkah-langkah yang sistematis untuk mendapatkan data yang relevan dan akurat dari sumber-sumber tertentu agar digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau riset bertujuan tertentu. Data kualitatif dihimpun dengan berbagai cara, antara lain melakukan wawancara dan pengamatan, serta pendokumentasian data berkaitan proses kreatif dan penggarapan *Zero*. Guna mempermudah

mencari informan kunci, maka dipergunakan teknik *snow boll method*, yaitu berdasarkan informasi hingga menetapkan informan kunci, untuk mendapatkan informasi selanjutnya (Mantra, 2001: 44). Oleh sebab itu, jumlah informan tidak terbatas, dan karakteristik informan tidak harus ditentukan. Sejumlah informasi dari informan kunci selanjutnya dihimpun hingga data sudah memadai untuk dianalisis lebih lanjut. Wawancara dilakukan di Teater Mandiri Jakarta dan di Yogyakarta ketika Putu Wijaya saat melakukan ceramah, loka karya, dan nara sumber anggota Teater Mandiri penggasas *Zero*.

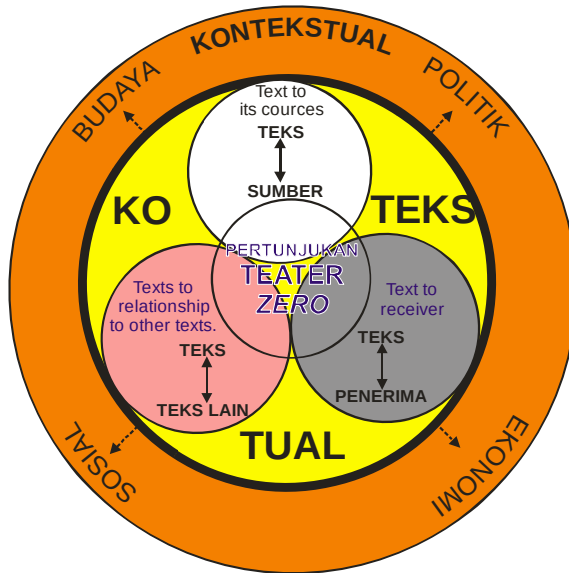
C. Analisis Data Penelitian

Analisis data secara bertahap dilakukan dengan mengatur, mengurutkan, dan cara mengelompokkan, memberi kode, serta dikategorikan data yang sudah dihimpun. Analisis data adalah kerja riset dan proses yang memungkinkan data diatur, mengorganisasikan data ke dalam sebuah pola, kategori, dan unit deskripsi dasar (Patton, 2009: 250). Analisis data pertunjukan *Zero* dilakukan dengan dua langkah, dan dilanjutkan dengan cara, yaitu analisis ko-tekstual dilanjutkan dengan analisis semiotika teater, serta dilanjutkan analisis kontekstual dilengkapi dengan analisis sosiologi teater.

Analisis ko-tekstual pertunjukan teater meliputi tata panggung, tata busana, tata rias, tata suara, tata cahaya, tata musik, akting, tata gerak, spektakel, dan tata laku (penyutradaraan). Sedangkan, aspek semiotika teater berdasarkan pada aspek penyusunnya saling berkaitan antara level elementer teks teater mencakup unit-unit penanda terkecil dan penting hingga yang heterogen dan dapat dihubungkan ke kode-kode teater secara keseluruhan sebagai sebuah “sistem” (Sahid, 2004: 141). Analisis atas aspek-aspek penyangga pertunjukan teater

berdasarkan tanda-tanda yang digunakan atau dipilih sebagai satu-kesatuan yang saling kait-mengkait untuk diberi makna.

Analisis sebagai proses penggalian makna dari elemen-elemen dan struktur individual dan “makna komplrit” dari teks itu sendiri (Fischer-Licthe, 19991: 224). Tiga tahap analisis semiotika teater yaitu 1. menentukan sistem tanda yang dipakai sebagai sitem-sitem penciptaan makna; 2. menyeleksi jenis tanda yang direalisasikan dalam tanda-tanda individual; 3. seleksi melibatkan pemilihan semua elemen tanda-tanda yang direalisasikan dalam pertunjukan (Fischer-Lichte, 1991: 230-231). Sistem tanda teater dipilih yang mewakili sistem tanda yang sebagaimana dikemukakan model Kowzan dan Lichte-Fitcher sebagai kelanjutan analisis ko-tekstual *Zero*. Oleh sebab itu, model analisis teks pertunjukan *Zero* karya Putu Wijaya dan Teater Mandiri menggunakan analisis analisis ko-tekstual (*co-textual*) dan kontekstual (*contex-tual*) saling mengisi dan melengkapi sehingga diperoleh kedalaman hasil kajian teater tersebut. Skema kaitan dan perbedaan analisis ko-tekstual dan kontekstual diskemakan sebagai berikut.



Gambar 6

Analisis ko-tekstual dan kontekstual pertunjukan *Zero* karya Putu Wijaya dan Teater Mandiri (Sumber: Marinis, 1993: 3-4; skema Lephén P., 2025).

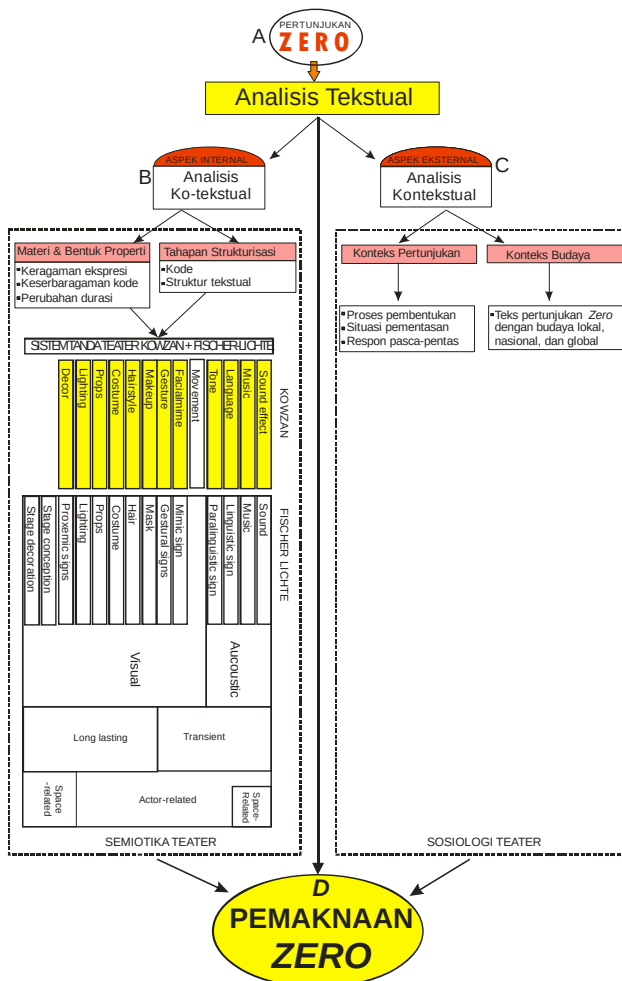
D. Alir Penelitian

Alir penelitian atau proses tahapan operasional riset adalah langkah-langkah sistematis yang dilakukan untuk menjalankan suatu penelitian dari awal hingga selesai. Penjelasan alir penelitian ini cukup penting agar proses penelitian berjalan terstruktur, terorganisir, dan menghasilkan data yang valid serta dapat dipertanggungjawabkan.

Tahapan umum dalam proses penelitian beserta penjelasannya: 1) Identifikasi masalah sebagai penentu dan menentukan dan merumuskan masalah yang akan diteliti secara jelas dan spesifik serta menjadi dasar agar penelitian fokus dan relevan; 2). Kajian pustaka dengan cara mengumpulkan dan juga mempelajari teori, data, maupun

penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang bertujuan untuk memahami konteks, memperkuat landasan teori, dan mengidentifikasi kekurangan penelitian sebelumnya; 3). Merumuskan hipotesis atau rumusan masalah yakni menyusun sejumlah pertanyaan penelitian, tujuan, dan hipotesis (jika diperlukan) sehingga dapat dijadikan panduan dalam proses pengumpulan dan analisis data; 4). Merancang penelitian dengan menentukan metode penelitian yang akan digunakan (kualitatif, kuantitatif, atau campuran) agar dapat menyusun dan mendesain penelitian, teknik pengumpulan data, dan instrumen penelitian; 5). Pengumpulan data yaitu melaksanakan pengumpulan data sesuai dengan objek material, juga metode dan instrumen yang telah dirancang, bisa dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket, atau eksperimen; 6). Pengolahan dan analisis data dengan mengolah data yang telah diperoleh agar mudah dianalisis dengan menggunakan teknik analisis sesuai jenis data dan tujuan penelitian (misalnya statistik, analisis isi, deskriptif); 7). Menginterpretasi hasil riset dengan analisis data yang diperoleh untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis dan menghubungkan hasil dengan teori dan kajian pustaka.; 8). Menyusun laporan penelitian yang sistematis dan lengkap dan biasanya dengan cara menyusun seluruh hasil riset yang meliputi pendahuluan, metodologi, hasil, pembahasan, dan simpulan; 9). Presentasi dan mempublikasi hasil riset dengan menyampaikan hasil penelitian melalui presentasi, seminar, atau publikasi ilmiah. Jadi alur penelitian adalah rangkaian langkah yang harus dilakukan secara sistematis agar proses penelitian berjalan lancar dan hasilnya valid. Setiap tahapan saling berkaitan dan harus dilaksanakan sesuai prosedur agar data yang diperoleh akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Pertunjukan *Zero* ditelusuri proses, keberadaan *Zero* dan prestasi, legitimasi, publikasi, maupun kritik teater atas kualitas teater nonverbal ada alasan kuat dan logis untuk obyek material penelitian teater (A). Pertama, analisis ko-tekstual (aspek internal) pertunjukan *Zero* yaitu aspek materi dan teknik ekspresi meliputi keaktoran, tata panggung, penataan cahaya, penataan bunyi, dan penataan rias busana; dan kode, serta struktur tekstual dilanjutkan telaah sistem tanda semiotika teater Kowzan dan Erica Fischer-Lichte yang secara substansi sama dan saling melengkapi (B). Kedua, Analisis kontekstual yaitu telaah aspek eksternal pertunjukan *Zero* meliputi konteks budaya dan konteks pertunjukan. Konteks budaya meliputi: awal produksi teater dari kondisi sosial artistik; proses kerja kelompok sebagai produksi pementasan; dan aktor-aktris maupun sutradara, praktisi dan agen sosial yang membawa pandangan dunia yang dipraktikkan.



Skema 7

Alur pemikiran penelitian pertunjukan Zero dimulai dari A = keberadaan pertunjukan Zero; B = analisis ko-tekstual pertunjukan Zero; C = analisis kontekstual; dan D = pemaknaan pertunjukan Zero secara holistik dan mendalam (Lephen P., 2025).

Sedangkan, konteks pertunjukan teater meliputi aspek dan situasi pertunjukan, tahapan ekspresi, dan tahapan pasca-pementasan Zero oleh kritikus, pengulas atau pengkaji Zero karya-sutradara Putu Wijaya tersebut (C).

Ketiga, Pemaknaan *Zero* mengacu pada analisis ko-tekstual dan kontekstual (D) dilakukan secara holistik sehingga pertunjukan *Zero* dapat dipahami dan dimaknai lebih mendalam dan meluas. Alur penelitian analisis ko-tekstual dan kontekstual *Zero* sebagai tampak skema di atas.

BAB IV

ANALISIS KO-TEKSTUAL TEATER VISUAL ZERO KARYA PUTU WIJAYA & TEATER MANDIRI

Analisis pertunjukan semiotika dan sosiologi teater dengan karya pertunjukan visual *Zero* dalam kajian seni pertunjukan teater, memahami karya tidak hanya sekadar

menilai dari aspek cerita, aktor, atau produksi secara kasat mata, tetapi juga dari konteks yang melingkupi karya tersebut, termasuk aspek ko-tekstual dan elemen teater visual. Ko-tekstual merujuk pada konteks sosial, budaya, politik, dan sejarah yang melatarbelakangi karya teater, yang turut memengaruhi makna dan interpretasi penontonnya. Sementara itu, elemen teater visual meliputi aspek visual yang digunakan dalam pementasan, seperti tata panggung, kostum, pencahayaan, properti, dan penggunaan ruang secara artistik untuk memperkuat pesan dan estetika karya.

Riset ko-tekstual dan kontekstual pada studi ini, fokus akan diarahkan pada *Zero* karya Putu Wijaya dan pertunjukan Teater Mandiri, dua entitas penting dalam dunia teater Indonesia yang dikenal karena inovasi dan keberanian mereka dalam menyampaikan pesan melalui bentuk dan konten yang khas. Analisis ko-tekstual akan membantu memahami bagaimana karya tersebut dipengaruhi dan berinteraksi dengan konteks sosial-budaya dan saat karya tersebut dibuat, serta bagaimana konteks tersebut memengaruhi interpretasi karya oleh penonton. Sedangkan, analisis elemen teater visual akan menyoroti bagaimana aspek visual digunakan secara kreatif untuk memperkuat pesan, menciptakan atmosfer, dan menghidupkan cerita di atas panggung. Pemahaman atas kedua aspek ini secara bersamaan, diharapkan dapat memperoleh gambaran yang lebih utuh tentang makna, keberanian artistik, serta relevansi *Zero* karya Putu Wijaya dan Teater Mandiri dalam konteks seni pertunjukan visual dan kehidupan sosial masyarakat Indonesia.

A. Analisis Ko-tekstual Pertunjukan *Zero*

Analisis ko-tekstual merupakan telaah atas struktur instrinsik teks karya seni dengan mengurai aspek

pembentuk struktur pertunjukan dan materia artistik atau dramatik sebagai satu kesatuan yang padu. Teks pertunjukan menyangkut: aspek struktur, dan materi-teknik ekspresi. Struktur mencakup unsur kode, peningkatan kode, dan struktur tekstual (Yudiaryani, 2008: 127). Struktur pertunjukan merupakan tata hubungan antar unsur pembentuk karya sastra, atau rangkaian unsur yang tersusun secara terpadu (Zaidan, *et. al.*, 2004: 194). Struktur dalam teater konvensional berupa rangkaian peristiwa dramatik yang tersusun dari unsur tema, dialog, alur, penokohan, dan latar. Struktur pertunjukan teater sebagai teks adalah rajutan yang tidak hanya dilakukan aktor, tetapi juga rangkaian cerita, skor musik, variasi cahaya, modifikasi irama, gerak aktor, skeneri, dan properti (Yudiaryani, 2003: 341). Para aktor dengan seluruh komponen pertunjukan merupakan senyawa berbagai komponen pementasan teater yang saling memperkuat. Sementara itu, unsur pembangun struktur teater merupakan kode yang menunjukkan identitas drama atau teater adalah menyajikan peristiwa dramatik. Jadi struktur teks teater sebagai pertunjukan dibangun oleh berbagai unsur dramatik pertunjukan saling bersinergi antara aktor dengan musik, suara, cahaya, ruang, waktu, dan tata panggung, serta apresiasi atau respon para penonton ketika berkomunikasi dengan pertunjukan teater.

Kode dalam teater merupakan isyarat atau pesan yang digunakan untuk mengungkapkan pesan. Kode merupakan kebiasaan nonbahasa (Zoest, 1993: 17). Sementara pendapat Noth (2006: 210) menyatakan bahwa, kode tidak lagi sebagai sebuah aturan bagi pen-transformasian sistem tanda, melainkan merupakan sistem tanda itu sendiri. Oleh sebab itu, kode merupakan sistem tanda yang ada pada karya seni. Pertunjukan teater memiliki kode dengan konvensi atau ketentuan berbeda dengan *genre* dan struktur novel, cerpen, atau puisi. Kode

dalam teks drama atau teater memiliki ciri khusus yaitu unsur konflik dibangun dari aspek dialog, alur, dan penokohan sebagai pilar utamanya, serta diukung oleh latar peristiwa. Unsur pembentuk struktur terater tersebut merupakan kode yang menunjukkan identitas bentuk drama atau teater yang menyajikan peristiwa dramatik.

Struktur teks pertunjukan memberikan kode, peningkatan kode, dan struktur tekstual. Struktur teks lakon memiliki kode berupa alur, tema, dialog, tokoh, konflik, dan latar peristiwa. Kode dalam lakon berkembang sesuai intensitas rangkaian peristiwa yang terjadi dan dibangun oleh karakter tokoh, alur maupun dialog, sehingga kode-kode yang ada meningkat menjadi struktur tekstual drama utuh (holistik). Tentu saja, kode dalam pertunjukan teater yang tidak menggunakan lakon atau alur cerita, maka struktur teks dramatik maupun dasar aspek pertunjukan adalah seluruh rangkaian peristiwa yang disusun oleh berbagai elemen dramatik seperti mimik, musik, busana, tata rias, gerak aktor, aspek visual, bunyi, tata cahaya, tata busana, tata pentas atau pemanggungan dan suasana keseluruhan pertunjukan. Jadi kode dalam pertunjukan teater berupa materi yang digunakan untuk mendukung pertunjukan, dan aspek ekspresi dramatisnya sebagai wujud jalinan unsur-unsur dramatik tersebut.

B. Analisis Materi dan Aspek Ekspresi *Zero*

1. Keaktoran

Aspek keaktoran merupakan komponen penting pertunjukan teater. Aktor dengan tubuh, seluruh potensi diri, kekuatan, dan daya imajinasinya dapat mengekspresikan karakter atau menyampaikan pesan tertentu. Sementara itu, dari segi keaktoran, Wilson

menyebut aktor sebagai pelaku, dengan melakukan eksperimen melalui cara pengucapan aktor yang digabung dengan manipulasi suara elektronis, sehingga mampu menghasilkan kekayaan dan variasi kata atau vokal yang bertenaga di atas panggung (Yudiaryani, 2000: 327). Aktor bertugas mewujudkan teks verbal dan nonverbal menjadi karakter, *move* dan ekspresi di atas panggung dengan laku karakter (*acting*). Aktor ketika berakting menunjukkan fungsinya di atas panggung, dan akting merupakan tanda mendasar bagi penonton untuk menemukan identitasnya (Yudiaryani, 1997: 205). Teks pertunjukan pada umumnya dapat dianalisis dari penampilan aktor dan suasana pemanggungan ketika pertunjukan digelar. Saat itu, selama pertunjukan berlangsung para penonton dapat berkomunikasi, dan berinteraksi aktif maupun pasif dengan aktor, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Pada pertunjukan *Zero* para aktor berada di dalam dan di luar selubung kain layar. Aktor di dalam selubung berekspresi melalui berbagai bentuk visual dari kain dan bayangan, sedangkan yang berada di luar selubung kain tampil utuh sebagai sosok pemeran dengan segenap fisik, penghayatan, dan ekspresinya. Pertunjukan *Zero* di TUK para aktor yang berada di luar selubung layar putih adalah Chen Xioping dan bidadari penari Bali (Fien Herman). Para aktor di luar selubung kain selain menyampaikan pesan tertentu yang berkaitan dengan soal perdamaian, perang, juga merespon bentuk visual dari kain yang dihidupkan para aktor di dalam selubung tersebut. Aktor Chen Xioping pada awal pertunjukan melakukan monolog pendek sebagai penghantar pertunjukan *Zero* yang berposisi menjaga jarak dengan bentuk selubung kain putih. Kemudian beberapa menit kemudian Chen Xioping mersepon gumpalan kain putih tersebut dengan ekspresi yang semakin gundah, cemas, dan ketakutan serta berakhir

meminta pertolongan karena ditelah gumpalan kain putih tersebut. Semen-tara itu, sosok Bidadari hadir melakukan gerakan lembut dan dinamis memakai gerak didiom tari Bali mengikuti alunan irama musik yang lembut. Sang Bidadari menemukan sosok korban yang keluar dari gumpalan kain putih. Kemudian Sang Bidadari berupaya melakukan pertolongan pada sosok korban yang lunglai berusaha keluar dari lubang selubung kain layar putih tersebut. Korban berupaya menarik tali ikatan yang dapat membelenggunya, namun korban tetap terjat, dan tak berdaya. Sang korban tidak mampu menahan daya hisap dari dalam gumpalan kain layar putih. Sosok kor-ban tidak dapat tolong oleh Bidadari dan keduanya tidak melakukan perlawanan. Jadi aktor Chen Xioping, Fien Herman, dan sosok korban yang berada di luar gumpalan kain dapat diekspresikan dengan tubuh, gerak, mimik, serta interjeksi kepada para penonton.



Gambar 8. . Chen Xioping menyampaikan pesan perang dan damai secara esensial berbeda dan berada di luar selubung kain layar (Sumber Foto: *capture* pertunjukan *Zero*, 2004, TUK, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta).



Gambar 9. Kecemasan Chen ketika didekap kain layar yang berkekuatan dan menakutkan (Sumber Foto: *capture* pertunjukan *Zero*, 2004, TUK, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta).



Gambar 10. Chen tak berdaya (Sumber Foto: *capture* pertunjukan *Zero*, 2004, TUK, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta).



Gambar 11.a.



Gambar 11.b.



Gambar 11.c.

Gambar 11a. Bidadari menarikan tari Bali datang;

Gambar 11.b. Korban keluar dari selubung kain putih;

Gambar 11.c. Bidadari menolong korban meski akhirnya tak tertolong karena tersedot masuk ke selubung kain.

(Sumber Foto: *capture* pertunjukan *Zero*, 2004, TUK, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta).

Para aktor pertunjukan *Zero* berada di selubung kain putih adalah Yanto Kribo, Alung Seroja, Ucok Hutagaol, Arswendi Nasution, Bambang Ismatoro, dan Kardi Djufri. Di dalam selubung kain putih para aktor berinteraksi membentuk wujud visual tiga dimensi (*trimatra*) yang ditopang oleh warna dari penataan cahaya. Wujud visual dwimatra yang ditayangkan dari slide proyektor ke layar berbentuk *trimatra* meng-hasilkan bentuk estetika pertunjukan yang menakjubkan. Kadang para aktor bergerak di dalam selubung kain membentuk bayangan dwimatra yang menyajikan adegan kelembutan dan kekerasan secara bergantian dengan dukungan cahaya dari belakang selubung kain. Para aktor menghidupkan suasana panggung dari selubung kain layar putih. Dinamika di dalam selubung kain membantu hadirnya bentuk visual *trimata* dan dwimatra yang memikat sehingga keberhasilan pertunjukan *Zero* ditentukan pula oleh suasana ekspresi di dalam selubung kain layar tersebut.



Gambar 12.a.



Gambar 12.b.



Gambar 12.c.

Gambar 12.a. Para aktor di dalam selubung kain membentuk tiga sosok manusia bertopeng;

Gambar 12.b. Bayangan aktor dari selubung kain putih;

Gambar 12.c. Para aktor yang bermain di selubung kain menampakkan diri usai pementasan *Zero* di TUK, Jakarta.

(Sumber Foto: *capture* pertunjukan *Zero*, 2004, TUK, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta).

Aktor dituntut mampu membangun suasana dramatik di dalam layar. Apalagi saat itu ikut serta pula Chen Xiao (aktor dan sutradara teater dari Taiwan) secara khusus bergabung pada pertunjukan tersebut – setelah beliau menyaksikan dan bertemu *Zero* (2003) di Taipeh. Satu-satunya aktor tampil utuh sebagai sosok manusia, bukan berakting di dalam dan di balik kain layar putih yang dapat membentuk aneka visual dramatik dengan paduan tayangan foto atau gambar dokumentasi Teater Mandiri. Guna memperkuat visualisasi maupun dramatika pertunjukan digunakan satu slide proyektor dan dua sumber pencahayaan, serta satu mesin pencipta asap (*gund smoke*). Aktor dengan seluruh potensi tubuhnya dituntut dapat tetap berekspresi meskipun di dalam layar (*kelir*). Selain itu, aktor dilatihkan dapat secara mandiri atau bekerja sama menggunakan kain sebagai media ekspresi dan mampu mengoptimalkan seluruh gerakan yang dapat dijadikan berbagai membentuk visual. Bentuk visual kain layar putih selalu bergerak dan berubah agar

menghasilkan bentuk visual dan wujud trimatra yang diciptakan oleh para aktor secara personal maupun bersama-sama. Para aktor dituntut memiliki kesadaran ruang, dan waktu yang tepat agar dapat membentuk maupun menghasilkan berbagai macam tampilan visual yang menarik, memukau, dan dramatis dengan cara saling mengisi, memiliki kesadaran ruang, dan mampu memproduksi tanda dramatik.

Keberadaan aktor-aktris dalam pertunjukan teater *Zero* ada dua posisi yaitu di dalam kain layar (*inside*) dan di luar kain layar (*outside*). Aktor bermain dan berada di luar kain dapat secara leluasa menghadirkan dirinya secara utuh segenap tubuh, olah vokal, dan sukma maupun pancaindra sebagai media ekspresinya. , dan otubuh dengan gerakan, tarian, interjeksi, monolog/ dialog, maupun ekspresi dengan bahasa nonverbal lainnya. Aktor di luar layar lebih leluasa dalam olah perpindahan (*moving*), olah posisi (*blocking*), dan olah ruang (*rooming*). Sedangkan, para aktor yang berada di dalam kain layar berada pada posisi yang terbatas, hanya mengekspresikan gerak dan bentuk di dalam kain layar, dengan media kain layar. Memang sesekali aktor dapat keluar dari balik kain layar untuk mengekspresikan sesuatu, alasan dadalam untuk mengekspresikan alasan bayangan tubuh dan gerak aktor, serta aksi dramatik yang didukung penggunaan tata cahaya dari belakang dan samping kanan, serta pancaran visualisasi foto dari slide proyektor di sebelah kiri panggung.

Ada dua fungsi aktor dalam *Zero* yaitu, pertama aktor sebagai penyampai pesan verbal dan hadir sebagai sosok yang menyampaikan pesan secara nonverbal. Pesan verbal dapat diucapkan selama 4 menit saja sebagai pengantar singkat yang maknanya menegaskan kembali bahwa soal perang adalah perang dan perdamaian itu damai. Keduanya, antara perang dan damai tidak dapat

dipersatukan. Sedangkan aktor yang menggunakan bahasa nonverbal mencapai 60 prosen, baik yang dicipta berdasarkan bentuk selubung kain layar, oleh aktor, maupun perpaduan antara cahaya dan visual *slide* yang ditayangkan pada berbagai bentuk pada kain, lalu diarahkan ke wujud dwimatra maupun wujud trimata serta suasana dramatik yang dibangun oleh aktor. Pesan bentuk nonverbal tersebut disampaikan melalui penggunaan bentuk visual seperti kain layar, cahaya, dan slide yang diproyeksikan, serta melalui pengaturan suasana dramatik yang dibangun oleh aktor, baik dalam bentuk dwimatra maupun trimatra.



Gambar 13.a.



Gambar 13.b.



Gambar 13.c.

Gambar 13.a. Para aktor di dalam selubung kain membentuk sosok monumen; Gambar 13.b. Para aktor di selubung kain putih memainkan topeng perak; Gambar 13.c. Para aktor terhuyung kesakitan di selubung kain ada penampakkan diri usai pementasan *Zero* di TUK, Jakarta dengan slide mata menangis. (Sumber Foto: *capture* pertunjukan *Zero*, 2004, TUK, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta).

Aktor dengan kualifikasi baik karena mampu menggunakan bahasa tubuhnya untuk berkomunikasi dengan penontonnya. Sesuai pendapat Allan Pease (1981: 1) menyatakan, setiap aktor dinilai baik atau buruk dari sejauh mana ia bisa memakai gerak tangan dan isyarat tubuh yang lain untuk berkomunikasi secara efektif. Hal

tersebut juga diupa-yakan oleh para aktor pendukung *Zero* aktif melakukan eksplorasi bahasa nonverbal dengan mengefektifkan penggunaan gerak dan bahasa tubuhnya di dalam kain selama sebulan. Para aktor dipandu sutradara untuk memilih dan menjaga bentuk nonverbal dan visual yang sesuai dengan pertunjukan *Zero*. Bahasa tubuh atau nonverbal, serta bahasa visual lebih banyak digunakan. Pada proses latihan yang lebih dipentingkan mengasah kemampuan para aktor dalam menghadirkan bahasa visual, baik berwujud trimatra yaitu aneka bentuk gumpalan kain, maupun wujud dwimatra berupa bayangan gerak-gerik aktor di dalam gumpalan kain. Sedangkan, bahasa nonverbal yang dikreasi para aktor dilatihkan secara intensif sehingga dapat mencapai variasi bahasa nonverbal, dan ekspresi tubuh yang selaras dengan misi *Zero*, yaitu kembali ke nol atau mengosongkan diri.

Konsekuensi logis keberadaan dan perilaku aktor di dalam selubung layar kain putih dimungkinkan wujud eksplorasi berbentuk dwimatra (dua dimensi) maupun trimata (tiga dimensi) sehingga dapat memperkuat visualisasi *Zero*. Tugas aktor-aktris di dalam kain atau layar dalam menghadirkan bentuk-bentuk visual dwimatra dan trimatra secara dinamis serta mampu mengungkapkan suasana dramatik peperangan yang bergeser pada suasana kosong (*zero*). Berbagai perubahan bentuk visual dwimatra dan trimatra yang secara kontinyu dikerjakan oleh para aktor tanpa ada kesempatan untuk meninggalkan arena pertunjukan, sehingga antar aktor harus dapat bekerja sama sebaik-baiknya di dalam kain layar. Para aktor juga dituntut bekerja sama dengan penata cahaya dan operator slide proyektor sehingga dapat menghasilkan suasana dramatik maupun pesan yang selaras dengan gagasan awal pertunjukan *Zero*, menghadirkan perdamaian dengan kembali kepada diri dalam suasana

kosong atau tanpa ada mengemukakan persoalan personalnya.

Sutradara Putu Wijaya menghendaki bahasa tubuh para aktor sebagai media ekspresi utama dalam pertunjukan visual *Zero* dengan prinsip ekspresi tindak kekerasan yang dialihkan menjadi bentuk-bentuk kekelembutan, atau kasih sayang. Gerakan aktor yang semula lebih kasar atau ekspresif ditekankan untuk bersikap dengan gerak lebih lentur hingga gerak lembut. Pada gerak tari yang dilakukan aktor-aktris juga diminta bergerak dinamis dan makin pelan. Bahasa tubuh seluruhnya diutamakan untuk menyampaikan pesan kasih sayang, suasana hening, dinamis, akan tetapi tetap melakukan teror kepada penonton dengan membuat kontras komunikasi antara kesan gerakan lembut dengan perilaku kekerasan. Teror mental juga disampaikan dengan menghadirkan sosok para aktor sebagai tokoh suci biksu (rohaniwan Budha) tetapi membawa senjata, atau sosok yang melakukan tindak penindasan akan tetapi justru melakukan penyayoman kepada korbannya. Kontras-kontras peristiwa dramatik tersebut diungkapkan melalui bahasa nonverbal dan visual tersebut. Jadi bahasa nonverbal atau bahasa tubuh aktor dioptimalkan guna mengungkapkan misi *Zero* yaitu agar manusia kembali meredam hekendak dan menyampaikan kepentingan, serta persoalan pribadinya dengan mengedepankan persoalan bersama yaitu perdamaian.¹¹

Aktor-aktris pada pertunjukan *Zero* juga dilibatkan dalam proses pengkayaan gagasan dan keberadaan suasana dramatik.¹² pada *Zero* yang merupakan gagasan bersama antara aktor, sutradara, penata artistik, dan penata musik.

¹¹ Wawancara Putu Wijaya (66), sutradara pertunjukan *Zero*, 18 Maret 2010, di Jakarta.

¹² Wawancara Alung Seroja (50), aktor Teater Mandiri pendukung pertunjukan *Zero*, pada tanggal 9 Februari 2010, di Semarang, Jawa Tengah.

Aktor merupakan sumber ide laku bagi dirinya sendiri, sekaligus mengikuti ide sutradara, penata musik, dan penata artistik. Hal serupa tidak mungkin terjadi pada teater yang berbasis pada naskah lakon, sebagaimana pendapat Suyarna Anirun (1998: 55), naskah lakon adalah sumber idea-idea laku bagi seorang aktor. Ide para aktor pada *Zero* adalah sumber laku dramatik, sebab para aktor tidak mengacu pada naskah lakon. Pertunjukan *Zero* tidak menggunakan naskah lakon atau teks tertulis dengan struktur dramatik konvensional maupun inkonvensional. Para aktor semula hanya merespon layar yang diletakkan secara horizontal dengan cara masuk di dalamnya. Kemudian para aktor membentuk bentuk dwimatra dan trimatra dengan media kain layar. Para aktor berada di dalam ruang layar berukuran 8 m X 8 meter yang terbatas karena kaki para aktor sering dilarang ditampilkan sehingga kain menjadi sesuatu yang hidup dan dinamis. Jadi para aktor merupakan sumber dasar penciptaan *Zero* dengan mengeksplorasi kain layar dapat menghasilkan bentuk visual dwimatra dan trimatra yang memperkuat misi pertunjukan *Zero* yaitu perdamaian hanya dapat diwujudkan kalau semua pihak berada pada posisi kosong atau tidak mengemukakan masalah pribadi atau pihak tertentu saja, tetapi berusaha mengupayakan kebersamaan untuk memecahkan persoalan utama yaitu peperangan ke kondisi damai.

2. Penataan Panggung

Tata panggung merupakan tempat sutradara untuk mengolah seluruh komponen pertunjukan teater menjadi hidup dan bermakna. Sutradara yang menentukan peran, bentuk, dan karakter aktor, warna, suasana dramatik, pilihan bahasa, maupun aspek musikalitasnya. Selaras, pendapat Brockett (1988: 295) menegaskan, tugas

sutradara ada lima aspek penting dalam proses penciptaan karya teater yaitu: 1) menganalisis dan memberikan interpretasi atas naskah drama atau teks yang dipilihnya dengan penuh dedikasi hingga menjadi wujud konsep dasar pementasan; 2) memilih dan menetapkan para pemeran; 3) bekerja sama dengan para desainer dan kreator panggung; 4) melatih dan meningkatkan kemampuan aktor berperan; dan 5) memadukan seluruh elemen yang ada di pertunjukan teater menjadi satu keutuhan, dan melakukan upaya penyempurnaan hingga terwujud karya bermutu. Sebaliknya proses analisis pertunjukan teater bermula dari pertunjukan, kemudian penonton melakukan analisis dan penafsiran sesuai persepsunya sehingga berkomunikasi dengan karya teater tersebut serta memahami elemen-elemen pertunjukan teater sebagaimana sutradara telah melakukannya sejak awal produksi. Jadi analisis ko-tekstual pertunjukan teater berhubungan dengan aspek internal yaitu materi dan properti pertunjukan serta teknik ekspresinya, keberagaman kode, dan perubahan durasi pertunjukan dengan tahapan strukturalisasinya, seperti: kode dan struktur tekstual.

Penataan panggung pertunjukan teater visual *Zero* memerlukan ruang pertunjukan yang berwarna hitam atau gelap di sekitar area pertunjukan. Kondisi ruang berlatar gelap memberikan kemungkinan bentuk gumpalan kain layar putih dapat menjadi fokus utama sejak pertunjukan *Zero* digelar. Ruang gelap juga memungkinkan terciptanya atmosfer pertunjukan lebih dramatis. Bilamana sekitar panggung area pertunjukan belum menggunakan warna gelap atau hitam maka perlu ditutup kain hitam terlebih dahulu. Kondisi ruang yang cerah akan memecah fokus dan efek dramatik yang dihadirkan secara visual, baik berbentuk ekspresi melalui kain, maupun gambar dari slide proyektor. Suasana panggung lebih kondusif

bilamana mampu menghadirkan kegelapan secara penuh, karena pertunjukan *Zero* membutuhkan keadaan gelap gulita sebagai awal pertunjukan.¹³ Gelap dan terang sebagai dua bagian yang tak terpisahkan, seperti siang dan malam atau perang dan damai. Jadi ruang gelap menjadi syarat utama pertunjukan *Zero* karena sejak awal membutuhkan suasana yang sunyi dan gelap gulita.



Gambar 14.a.



Gambar 14.b.



Gambar 14.c.

Gambar 14.a. Ruang gelap atau berlatar belakang hitam di arena pentas merupakan kebutuhan dasar pertunjukan *Zero* untuk mendapatkan efek visual dan dramatik dengan dua buah lampu, dan satu slide proyektor; Gambar 14.b. Aktor yang berada di depan selubung juga dapat hadir lebih optimal di arena pertunjukan *Zero* di ruang yang gelap. 14.c. Para aktor di dalam kain ketika hadir sebagai bayangan juga tampak memikat secara visual karena didukung atmosfer ruang yang gelap pekat. (Sumber Foto: *capture* pertunjukan *Zero*, 2004, TUK, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta).

3. Penataan Cahaya

Cahaya dalam pertunjukan teater merupakan unsur penting sehingga dapat dihasilkan pertunjukan dengan

¹³ Wawancara Putu Wijaya (66), sutradara pertunjukan *Zero*, 18 Maret 2010, di Jakarta.

estetika visual dan keruangan yang optimal. Norman Bel Geddes (1872-1966) menyatakan, tata cahaya yang bagus mampu memberi nilai tambah kedalaman ruang sesuai yang dikehendaki, suasana misterius, parodi, kon-tras, perubahan emosi, suasana dekat, atau menakutkan (Wilson, 1980: 181). Cahaya pada proses dan saat pertunjukan *Zero* berfungsi meningkatkan kualitas estetika dan suasana dramatik pertunjukan teater. Pertunjukan *Zero* menggunakan dua buah lampu jenis *parr* yang dapat difokuskan cahaya pada obyek tertentu. Posisi sumber cahaya jenis *parr* yang di depan berada di posisi kanan arena pertunjukan dan yang satu berada di belakang kain untuk memperkuat bayangan para aktor di dalam kain atau obyek utama pertunjukan *Zero* tersebut. Kekuatan cahaya dalam membentuk suasana dan dinamika pertunjukan digunakan pula filter warna merah atau biru. Selain itu, penggunaan slide proyektor dengan gambar tentang berbagai peristiwa, atau visual dalam bentuk fotografi pada *Zero* berfungsi sebagai cahaya sekaligus memperkuat pesan yang hendak disampaikan pertunjukan teater tersebut. Tiga sumber tata cahaya tersebut dipegang oleh operator dan dilakukan secara dinamis atau berpindah-pindah (*mobile*) sehingga dapat digunakan mengikuti perubahan bentuk, posisi, keadaan, pesan, atau suasana dramatik pada pertunjukan teater *Zero*.¹⁴ Jadi aspek penatacahayaan pada pertunjukan visual *Zero* dengan perangkat yang mudah, dan simpel akan tetapi secara optimal mampu membentuk atau memberikan suasana dramatik sekaligus penguatan pesan yang sesuai dengan suasana dramatik pertunjukan *Zero*.

¹⁴ Wawancara dengan Agung Anom (37), penata cahaya pertunjukan *Zero* di Jakarta, 9 Februari 2010.



Gambar 15. Tata cahaya ada dalam selubung kain putih dengan ruang gelap di sekitarnya dalam pertunjukan *Zero* untuk mendapatkan efek visual magis.

(Sumber Foto: capture pertunjukan *Zero*, 2004, TUK, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta).

Penatacahayaan pada pertunjukan *Zero* dibuat dinamis, sehingga intensitas sumber cahaya dapat diatur dan dimainkan oleh penata cahaya. Penata cahaya dalam *Zero* juga sebagai aktor karena posisinya berada di arena pertunjukan, dan menggerakkannya ke obyek yang perlu mendapatkan sumber cahaya. Aktivitas penata cahaya mengikuti perubahan bentuk maupun suasana pertunjukan *Zero*. Penata cahaya juga berperan aktif dalam mengembangkan gagasan pertunjukan *Zero* sehingga aspek dan wujud visual menjadi lebih menarik dan sesuai kehendak sutradara. Jika para aktor yang mendukung pertunjukan *Zero* memproduksi pesan menggunakan bahasa nonverbal dan membentuk bahasa visual dengan gumpalan kain layar, maka penata cahaya menggunakan sumber cahaya, warna, dan jarak sumber cahaya dengan obyeknya untuk mengoptimalkan bentuk, pemfokusan obyek pertunjukan di panggung, mewarnai kain, dan menopang suasana dramatik.

Sumber cahaya pada pertunjukan *Zero* juga berasal dari slide proyektor, sebab slide proyektor selain menghasilkan gambar juga memancarkan cahaya. Penggunaan slide proyektor sebagai sumber cahaya sekaligus gambar pada bentuk gumpalan kain layar dapat memberi kesan yang beragam dan mampu memproduksi tanda visual lebih banyak. Alat slide proyektor yang digunakan untuk pertunjukan *Zero* memang sudah tua, tetapi mampu menghasilkan efek visual yang lebih memikat tidak terlalu tajam, tetapi secara teknis lebih mudah dioperasikan, dibanding menggunakan LCD proyektor. Material untuk slide proyektor diambil dari berbagai pementasan Teater Mandiri seperti *Aum*, *Yel*, *Zoom*. Slide proyektor juga menggunakan reproduksi desain air mata dari sampul majalah *Tempo* yang terbit di era Reformasi (1989), foto demonstran saat berunjuk rasa menuntut reformasi, foto tengkorak kepala pada pertunjukan teater tari *Kembang Sampah* karya Miroto (1999), dan repro-duksi beberapa foto jurnalistik sekumpulan tengkorak kepala korban perang Vietnam, serta lukisan dua tengkorak kepala berekspresi menyeramkan untuk memperkuat pencahayaan dan visualisasi pertunjukan teater *Zero*.¹⁵

4. Penataan Bunyi

Bunyi atau suara merupakan media penguat suasana dramatik. Bunyi dapat berupa efek suara (*sound effect*) maupun sebagai ilustrasi musik pertunjukan. Musik dalam teater berfungsi untuk menyertai perpindahan suasana ke suasana lain, atau karakter yang satu ke karakter yang lain, dari tampilan tunggal ke pertunjukan tiga pemain sampai

¹⁵ Wawancara Putu Wijaya (66), sutradara pertunjukan *Zero*, 18 Maret 2010, di Jakarta.

pertunjukan kerja sama (Wilson, 1980: 282). Pada proses eksplorasi pertunjukan *Zero* dimulai dengan iringan rekaman musik karya Harry Roesli yang biasa digunakan untuk mengiringi pertunjukan Teater Mandiri yang kemudian diedit hingga berdurasi 60 menit dan 40 menit saja. Ilustrasi musik Harry Roesli tersebut kemudian oleh Putu Wijaya dijadikan dasar latihan pertunjukan sesudah *War* tidak dimungkinkan pentas di dalam gedung di Taipeh, Taiwan dalam Asis Meetts Asia (AMA) IV (2003). Panitia AMA, ketika itu tidak dapat menyediakan tempat pertunjukan yang dapat digunakan memasang layar berukuran 15 m X 18 m. Putu Wijaya kemudian menggunakan musik Harry Roesli sebagai pematik gagasan dan proses eksplorasi gerak, dan efek visual ketika para aktor di dalam kain layar.¹⁶

Musik Harry Roesli kemudian menjadi nada dasar yang memotivasi para aktor mengembangkan gerak tubuh, interaksi antaraktor, dan suasana batin agar tumbuh dari eksplorasi gerak, wujud visual dari kain, serta ekspresi dramatik sebagai hasil kerja sama para pendukung proses *Zero*. Musik dan bahasa tubuh dijadikan dasar utama untuk berkomunikasi dengan penonton. Musik menghantarkan tubuh para aktor bergerak, dan mengekspresikan pengendalian diri sehingga dapat menghadirkan sosok manusia yang mampu mengosongkan diri.

¹⁶ Wawancara Putu Wijaya (66), sutradara pertunjukan *Zero*, 19 Maret 2010, di Jakarta.



Gambar 16.a.



Gambar 16.b.



Gambar 16.c.

Gambar 16.a. Musik berperan mengiringi gerak para aktor yang ada di luar selubung kain; Gambar 16.b. Aktor yang berada di dalam selubung kain diiringi musik yang sejak awal hingga akhir pertunjukan Zero mengalir terus tanpa jeda; Gambar 16.c. Suara efek juga hadir mendukung suasana dramatik pertunjukan Zero sesuai perubahan adegan visual dan waktu pertunjukan.

(Sumber Foto: *capture* pertunjukan Zero, 2004, TUK, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta).

Tubuh adalah sumber suara dan bahwa sejumlah organ-organ tubuh yang dapat dianalogikan sebagai seperangkat alat musik (Djohan, 2006: 46). Tubuh aktor pun menghasilkan bunyi, dan suara serta ekspresi irama musikal melalui gerak tubuh dan anggota tubuh, juga perpindahan aktor dalam pertunjukan. Oleh sebab itu, respon tubuh para aktor dengan komposisi musikal garapan Harry Roesli menghasilkan gerak dan bentuk-bentuk visual, baik dwimatra maupun trimatra bermaterial selubung kain layar putih. Eksplorasi gerak dan bentuk maupun visual pada awal proses penciptaan *Zero* berdasarkan iringan musik yang hadir sejak awal hingga akhir pertunjukan. Para aktor pada awalnya masih mengikuti alunan musik dan kurang memperhatikan menampilkan bentuk gumpalan kain yang tampak kaku, kurang estetik, dan menarik perhatian. Eksplorasi produk

gerak-gerik aktor yang mengikuti iringan musik masih berupa bentuk orang di dalam kain yang belum mampu menghadirkan sosok atau bentuk tanda tertentu. Kemudian lambat laun terus berkembang dan selaras penghayatan mu-sikalitas para aktor mencapai titik kejenuhannya, maupun penghayatan terhadap alunan musik semakin baik, kemudian diperoleh bentuk visual trimatra dan dwimatra yang mempesona. Puncak kejenuhan para aktor-aktris pendukung pertunjukan teater visual *Zero* mengeksplorasi bentuk, gerak, dan suasana dramatik mengikuti ilustrasi musik Harry Roesli justru diperoleh bentuk visual yang menarik, unik, dan suasana dramatik yang kuat.¹⁷

Pada awal pertunjukan *Zero* (2003) untuk di Taipei, Taiwan, pada Asia Meets Asia IV masih menggunakan musik rekaman karya Harry Roesli hingga tahun 2004. Juga ketika pertunjukan *Zero* dipentaskan di Teater Utan Kayu (TUK) maupun Galeri Langgeng Magelang (2004). Penggunaan rekaman musik oleh Putu Wijaya dirasakan kurang memiliki roh dan tidak dapat mengikuti improvisasi yang dihadirkan secara spontan oleh para aktornya. Padahal Harry Roesli, yang biasa mengiringi karya teater Putu Wijaya dan Teater Mandiri sudah wafat.

Putu Wijaya merasakan bahwa tidak mudah untuk memilih penata musik yang dapat memahami konsep pertunjukan khas Putu Wijaya, yaitu teater teror, dan menggunakan konsep berkreasi teater "bertolak dari yang ada". Perubahan dan penyempurnaan ilustrasi musik pun dilakukan dengan memilih anggota Depot Kreasi Seni Bandung (DKSB) pimpinan Harry Roesli, yang sudah memahami karakter musik Teater Mandiri, yaitu Wahyu Sulasmoro. Sejak 2005, ketika *Zero* akan dibawa ke CIFET,

¹⁷ Wawancara Alung Seroja (50), aktor Teater Mandiri pendukung pertunjukan *Zero*, pada tanggal 11 Pebruari 2010, di Jakarta.

Cairo, Mesir maka ilustrasi musiknya menggunakan instrumen langsung (*live*). Penggunaan instrumen langsung dan memakai khasanah musik tradisi di Indonesia serta musik alam maka pertunjukan *Zero* semakin berjiwa.¹⁸

5. Penataan Rias dan Busana

Tata rias dan busana para aktor pada pertunjukan teater bertujuan untuk memperkuat karakter tokoh. Demikian pula tata rias dan busana pada pertunjukan *Zero* berfungsi memperkuat kesan tata rias ekspresif tetapi sederhana untuk tokoh yang berada di luar selubung kain. Sosok pengantar pertunjukan (Chen Xioping) tidak dirias, bertelanjang dada, dan hanya mengenakan celana panjang hitam. Demikian pula sosok Bidadari (penari Bali) dengan tata rias seluruh wajah putih dan menggunakan baju dan kain putih mahkota dari bunga epergi dan mengutamakan kesederhanaan justru memposisikan aktor sebagai penata yang tidak menyajikan karakter protagonis maupun antagonis sebagaimana dikenal pada pertunjukan drama konvensional. Aktor hanya dirias dengan memoleskan bagian tengah wajah secara horisontal antara mata dan mulutnya. Selain itu, ada aktris memerankan penari dengan riasan seluruh wajahnya putih. Namun, tata rias yang cenderung sederhana tersebut penggunaannya ditopang oleh topeng (*maks*) dengan beberapa karakter. Selebihnya, para aktor tidak dirias sama sekali. Jadi tata rias pada pertunjukan *Zero* lebih sederhana, dan dioptimalkan bukan hanya memperkuat karakter tokoh, lebih dari itu sebagai aktor yang membawa simbol atau pesan tertentu secara visual, bukan karakter tokoh tertentu. Rias para

¹⁸ Wawancara Putu Wijaya (66), sutradara pertunjukan *Zero*, 19 Maret 2010, di Jakarta.

aktor yang sederhana justru memperkuat kesan dan simbolisasi para pemeran yang memiliki ambiguitas sehingga lebih kuat dalam mengemukakan pemaknaan ekspresi para aktor *Zero* tersebut.



Gambar 17. Tata busana aktor ada yang bercawat ada juga berpakaian penari Bali yang sederhana dalam pertunjukan *Zero* sesuai perubahan adegan visual dan waktu pertunjukan (Sumber Foto: capture pertunjukan *Zero*, 2004, TUK, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta).

Analisis ko-tekstual merupakan telaah atas struktur instrinsik teks karya seni dengan mengurai aspek pembentuk struktur pertunjukan dan material artistik atau estetika dramatik sebagai satu kesatuan terpadu. Teks pertunjukan teater menyangkut aspek struktur, dan materi-teknik ekspresi. Aspek struktur teks pertunjukan menca-kup unsur kode, dan struktur tekstual (Yudiaryani, 2008: 127). Struktur pertunjukan memiliki pola yang selaras dengan struktur karya seni maupun sastra yakni merupakan tata hubungan antarunsur pembentuk karya seni atau sastra yang dirangkai dan disusun secara terpadu. Struktur drama dan pertunjukan teater dirangkai oleh sejumlah unsur dan peristiwa dramatik yang pada struktur drama konvensional disusun oleh unsur-unsur tema, dialog, alur, penokohan, dan latar. Akan tetapi, unsur

utama pembentuk struktur drama atau teater adalah peristiwa dramatik yang dikembangkan dari konflik. Konflik adalah esensi pertunjukan teater.

C. Struktur Pertunjukan Teater *Zero*

Struktur pertunjukan teater *Zero* meliputi kode teater, peningkatan kode teater, dan struktur tekstual teater *Zero*. Kode teater *Zero* merupakan dasar pijakan untuk menganalisis secara intrinsik hingga dapat ditemukan adanya peningkatan kode teater *Zero*. Peningkatan kode teater *Zero* kemudian dijadikan dasar pijakan untuk memahami dan menganalisis struktur tekstual pertunjukan teater *Zero*, sehingga struktur pertunjukan teater *Zero* dapat dimaknai secara utuh dan bertumpu aspek-aspek serta unsur intrinsik pembentuk pertunjukan teater *Zero* tersebut. Jadi analisis struktur pertunjukan teater dengan mengetahui kode teater, peningkatan kode pada pertunjukan teater *Zero*, dan struktur teks teater *Zero* maka pemaknaan yang mengacu aspek internal akan dianalisis kaitan antarunsurnya lebih menyeluruh berdasarkan aspek karya pertunjukan tersebut.

1. Kode Teater *Zero*

Kode adalah inti dari bentuk karya seni pertunjukan teater yang dijadikan acuan pembeda, atau mengenali identitas karya seni pertunjukan tersebut. Bila kode ada dalam seni pertunjukan tersebut yang mengedepankan aspek dramatik yang ditopang dan dimainkan aktor disebut pertunjukan teater. Makna sebuah karya seni, termasuk teater, karena ada kode tertentu. Hal tersebut disebabkan segala sesuatu yang bermakna tergantung pada kode (Budiman, 1999: 62). Kode senantiasa ada dalam karya pertunjukan teater yang membantu proses analisis

dan pemaknaan karya teater tersebut. Tanpa kode pertunjukan teater mengalami banyak kendala dalam proses memahami karya tersebut.

Kode dalam teminologi informasi didefinisikan sebagai alat korelasi ataupun sebagai repertoar tanda (Noth, 1990: 206; 2006: 209). Kode sebagai alat kolerasi merupakan sistem tanda sekunder yang dikembangkan karena alasan penghematan dalam pentransmisian sinyal. Sedangkan, kode sebagai repertoar tanda ada dalam perubahan analisis dari sifat sekuder sinyal-sinyal yang dikodekan ke sifat-sifat sistemiknya sendiri. Jadi kode dapat pula dipahami sebagai perangkat korelasi dalam sistem tanda, baik di dalam pengiriman sinyal yang mengalami perubahan analisis dari sifat sekunder sinyal ke dalam sifat sistemik karya seni tersebut.

Kode sebagai unsur utama aspek struktur (dalam hal ini pertunjukan teater) merupakan alat untuk mengetahui identitas kekhasannya bila disandingkan dan atau dibandingkan dengan teks karya pertunjukan lainnya. Oleh sebab itu, pertunjukan teater memiliki konvensi dan ketentuan yang berbeda dengan karya seni, maupun ragam pertunjukan lainnya. Hal tersebut sependapat dengan Noth (2006: 371) bahwa, berbagai konvensi tentang pertunjukan teater menetapkan kode teaternya masing-masing, sesuai jenis dan bentuk strukturnya. Kode teater adalah konvensi teater yang menyertai pertunjukan teater.

Coseriu membedakan kode teater dalam tiga klasifikasi, yaitu sebagai sebuah sistem, sebagai norma, dan sebagai tuturan (Fischer-Lichte, 1992: 171; Noth, 2006: 371). Lebih lanjut, Noth (2006: 371), menjelaskan perbedaan kode dalam sistem, norma, dan tuturan, berikut ini:

"Sebagai sebuah sistem, kode teater mengandung semua unsur-unsur semiotik, kode, dan subkode yang memungkinkan digunakan dalam pertunjukan teater. Sebagai norma, kode teater

terdiri atas konvensi-konvensi akting dari suatu zaman tertentu. Pada tataran tuturan, kode teater dibentuk oleh pertunjukan teater tertentu”

Kode sebagai sistem, norma, dan tuturan pada dasarnya memiliki pengertian yang serupa, yaitu menunjukkan unsur-unsur yang digunakan dalam pertunjukan teater, konvensi akting suatu zaman, dan dibentuk oleh pertunjukan teater. Kode pada teater *Zero* sebagai sebuah sistem tanda mengandung semua unsur-unsur semiotik, kode, dan subkode yang memungkinkan digunakan dalam pertunjukan teater.

Marinis (1993: 13-34, Yudiaryani, 2008: 172) menunjukkan proses menganalisis teks pertunjukan dengan enam cara pengkodean yaitu (1) bahasa dan teknik ujaran yang digunakan; (2) proses inovasi kreasi seniman; (3) pertunjukan fenomenal yang mengolah kemurnian dan kekhasan penampilan fisik di dalam dan di antara berbagai ungkapan budaya; (4) pertunjukan eksperimental; (5) pertunjukan yang menekankan pada beragam cara berkomunikasi antara pelaku dan penonton; dan (6) dekonstruksi praktik berteater yang berpusat pada persoalan kinesik (berkomunikasi melalui bahasa isyarat) dan proseminik (semiotik ruang).

Bahasa yang digunakan dalam pertunjukan teater *Zero* diutamakan bentuk bahasa nonverbal dan visual yang lebih dominan dibandingkan bahasa verbal dengan porsi yang lebih kecil. Bahasa verbal yang dipakai hanya monolog untuk mengantarkan pertunjukan teater *Zero* kurang dari 3 menit berfungsi untuk menghantarkan makna peperangan yang berbeda dengan perdamaian. Sesudah monolog pendek tersebut, pertunjukan bergerak dari bentuk visual yang satu ke bentuk visual yang lain, dari gambar yang satu ke potret yang lain. Suasana dramatik ditopang oleh ilustrasi musik yang berkumandang sejak

awal pertunjukan *Zero*. Teknik ujaran yang didominasi oleh bahasa nonverbal dan visual membuka penafsiran dan komunikasi kepada penonton yang lebih luas, baik apresiasi yang memahami pertunjukan teater, maupun kaum awam sekali pun. Hal tersebut dikarenakan, bahasa nonverbal dan bahasa visual pada *Zero* dapat dikomunikasikan ke setiap penonton dari berbagai ragam pemakai bahasa formal dan verbal, akan tetapi memiliki persepsi atau penafsiran yang berbeda-beda, sesuai dengan pengeahuan dan pengalaman personalnya.

Pertunjukan visual *Zero* merupakan karya inovatif dilakukan Putu Wijaya dengan para pekerja dan seniman-seniwati Teater Mandiri. Proses inovasi kreasi seni teater *Zero* bermula dari kekurangsesuaian yang disediakan panitia Asia Meets Asia IV (2003) di Taipeh, Taiwan dengan kebutuhan pertunjukan teater visual serupa War karya Putu Wijaya dan Teater Mandiri. Keadaan panggung yang sempit dan serupa tempat pertunjukan sirkus, maka Putu Wijaya dan pekerja Teater Mandiri melakukan berbagai eksplorasi, dan ekspresimen dengan memanfaatkan kain layar yang digelar dilantai sebagai tempat dan media pertunjukan teater. Selama sebulan penuh proses pencarian dan eksplorasi bentuk maupun visual dilakukan hingga mencapai titik kejenuhan. Pada masa titik jenuh tersebut para aktor yang berkepresensi dan berada di dalam kain layar menemukan bentuk visual dwimatra dan trimatara serta suasana dramatik yang sesuai dengan misi yang hendak disampaikan Putu Wijaya. Misi dari pentas tersebut adalah kosong maisi (filosofi orang Bali, kosong itu berisi), yang bermakna manusia perlu melakukan pengosongan diri (menaksub) dengan tidak mengungkapkan permasalahannya, dan menuntaskan persoalan bersama yang lebih besar. Proses penemuan bentuk baru teater dari aktor bermain menajdi bayang-bayang di balik kain layar dengan para aktor di

dalam kain menghidupan dan hidup di dalam kain layar sehingga melahirkan *Zero* (2003), yang menyampaikan misi perdamaian dengan kembali ke nol (*zero*).

Pertunjukan teater *Zero* karya Putu Wijaya dan Teater Mandiri dipentaskan di Taipei untuk Asia Meets Asia (2003) adalah pertunjukan fenomenal yang mengolah kemurnian dan kekhasan penampilan fisik di dalam dan di antara berbagai ungkapan budaya. Pertunjukan *Zero* memberikan bentuk-bentuk visual yang disertai musik dramatik sejak awal hingga pertunjukan. Hal penting dalam pertunjukan teater *Zero* adalah inovasi yang dilakukan Putu Wijaya dan Teater Mandiri lebih khas dengan mengolah unsur teater tradisi wayang kulit Jawa dan Bali, sehingga pemain mampu menghadirkan bentuk bayang-bayang dan visualisasi nonverbal. Namun, para aktor dimasukkan ke dalam kain layar sehingga dapat dihasilkan ungkapan visual dwimatra (dua dimensi) dan trimatra (tiga dimensi) yang terjadi di dalam kain layar maupun di luar kain layar tersebut.

Pertunjukan teater *Zero* dapat dikategorika sebagai pertunjukan eksperimental. Salah satu ciri dan bentuk teater ekperimental di Indonesia adalah menggunakan gerak, bahasa nonverbal, pantomime, tari, suara, musik, dan seminim mungkin menggunakan kata-kata, dan di dalamnya tidak mengandung unsur cerita yang beralur jelas (Sumardjo, 1997: 185). Fenomena pertunjukan teater ekperimental di Indonesia pada tahun 1967, sesudah Rendra pulang dari Amerika Serikat, dengan membuat teater mini kata, antara lain: *Bip-bop*, *Piip*, *Dimanakah Kau Saudaraku*, *Rambate Rate Rata*, dan *Vignet Katakana* yang juga dimainkan antara lain: Putu Wijaya. Sementara itu, Putu Wijaya dan Teater Mandiri serta masyarakat penonton pernah membuat teater tanpa teks, dan dilakukan secara improvisasi dengan kekuatan bahasa nonverbal yakni mementaskan teater *Lho*, *Tai*, dan *Nol* (1975) di Taman

Ismail Marzuki (TIM), Jakarta. Pementasan karya Putu Wijaya dan Teater Mandiri, *Yel* (1990) memakai bahasa visual dengan pertunjukan memakai kain layar yang berlanjut hingga *War* (2002). Pada tahun 2003, dengan bentuk layar vertikal menutup panggung yang tidak dimungkan, sebagaimana *War*, maka eksplorasi wujud teater visual telah berkembang dengan kain layar sebagai media ekspresi pertunjukan nonverbal dan visual *Zero*. Jadi pertunjukan teater eksperimen telah dilakukan Putu Wijaya dan Teater Mandiri sejak 1975, dan berlanjut hingga sampai pada pertunjukan *Zero* (2003).

Pertunjukan teater *Zero* merupakan pertunjukan teater menggunakan media komunikasi visual dan nonverbal. Pertunjukan *Zero* juga menekankan beragam cara berkomunikasi antara pelaku atau penyaji pertunjukan dengan penonton memakai bahasa nonverbal atau bahasa visual yang lebih dominan. Teater berbasis bahasa visual dan nonverbal yang digunakan Putu Wijaya dan Teater Mandiri menjadi kekuatan yang leluasa untuk dapat berkomunikasi dengan pengguna bahasa verbal formal. Kekuatan teater *Zero* berbahasa penggunaan bahasa verbal, bahasa musikal, atau bahasa visual memungkinkan teater *Zero* dapat berkomunikasi dengan manusia, masyarakat, dan bangsa manapun di muka bumi.

Pertunjukan teater *Zero* merupakan hasil dekonstruksi praktik berteater yang berpusat pada persoalan kinesik dan prosemik. Hasil dekonstruksi pada pertunjukan teater *Zero* tampak pada anti karakter tokoh dan anti alur cerita yang difungsikan untuk menggerakkan peristiwa dramatisnya. Sedangkan, persoalan kinesik pada pertunjukan *Zero* adalah persoalan prosemik.

Kode teater *Zero* sebagai norma, menggunakan konvensi akting yang didominasi oleh penggunaan bahasa tubuh atau akting nonverbal, sebab akting verbal hanya kadangkala digunakan sebagai pengantar pertunjukan

saja. kode teater terdiri atas konvensi-konvensi akting dari suatu zaman tertentu. Kode teater *Zero* sebagai tataran tuturan, kode teater dibentuk oleh pertunjukan teater tertentu. Kode yang digunakan dalam pertunjukan teater *Zero*, konvensi akting suatu zaman, dan dibentuk oleh pertunjukan teater.

Unsur-unsur utama yang membentuk struktur pertunjukan teater *Zero* merupakan kode yang dapat menunjukkan identitas drama atau teater yaitu menyajikan peristiwa dramatik. Kode teks drama atau teater memiliki ciri khusus yaitu unsur konflik yang dibangun aspek dialog, alur, dan penokohan menjadi pilar utamanya, serta diukung oleh latar. Kode pertunjukan teater *Zero* bermula pada aktor yang melakukan monolog dan di belakang aktor ada sekelompok orang berada di dalam kain layar.

BAB V

ANALISIS SEMIOTIKA DAN KONTEKSTUAL TEATER VISUAL ZERO

A. Elemen Pertunjukan Teater Visual Zero

Elemen pertunjukan teater Visual Zero yang berfungsi sebagai teater tanpa kata atau dialog verbal meliputi beberapa aspek utama, yaitu: 1) Kain layar dan selubung dengan menggunakan kain putih atau layar selubung sebagai media visual untuk menampilkan bentuk, gambar, atau simbol yang mendukung cerita secara nonverbal; 2) Tata cahaya diatur dengan sumber cahaya dari belakang dan depan kain atau di dalam kain yang menciptakan suasana, menyoroti bentuk tertentu, serta mampu menambah atmosfer dramatik visual yang memperkuat ekepresi tanpa menggunakan kata.; 3) Tata proyeksi visual dan slide dengan foto, wayang, gerak layar juga visual slide, atau gambar yang diproyeksikan ke kain atau layar sebagai media menyampaikan pesan dan menambah dimensi visual; 4) Variasi bentuk dan rupa dengan menggunakan bentuk fisik seperti kain, properti, atau objek yang dirancang sedemikian rupa untuk menyampaikan makna tertentu secara visual; 5) Pengaturan ruang dan gerak aktor di dalam kain selubung yang variatif dengan posisi, komposisi, dan gerak aktor di atas panggung yang menciptakan wujud dwimatra maupun trimatra, serta membuat kode sistem tanda suasana yang dramatik dan simbolik untuk memperkuat pesan secara nonverbal. Jadi elemen-elemen ini bekerja secara sinergis untuk menyampaikan cerita dan emosi tanpa penggunaan dialog verbal, menekankan kekuatan visual sebagai sistem tanda dan bahasa visual utama dalam pertunjukan Zero.

B. Analisis Semiotika Teater Visual Zero

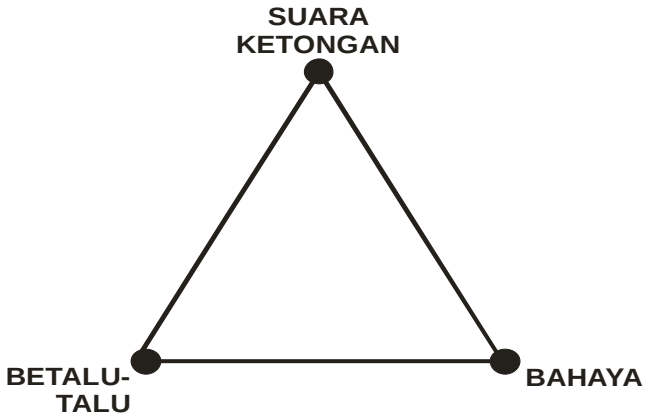
Pertunjukan teater *Zero* dengan sistem tanda yaitu sistem tanda teater secara lengkap meliputi kata (bahasa), mimik, nada (paralinguistik), *gesture*, *make-up* (topeng, masker), gaya rambut (tata rambut), prop, kostum, musik, tata cahaya, dan efek suara (bunyi), gerak, dekorasi panggung, prosemik (ruang), dan konsep panggung. Pertunjukan teater *Zero* dengan sistem tanda yaitu: bunyi, musik, bahasa, paralinguistik, Mimik, *gesture*, proksemik (ruang), konsep panggung, dekorasi panggung, masker, rambut, kostum, prop, dan tata cahaya.

Pemaknaan *Zero* pun berdasarkan pada aspek-aspek pendukung pertunjukan teater sebagaimana dikemukakan Fischer dengan menafsirkan aspek: (1) bunyi; (2) musik; (3) bahasa; (4) paralinguistik; (5) Mimik; (6) *gesture*; (7) proksemik (ruang); (8) konsep panggung; (9) dekorasi panggung; (10) masker; (11) rambut; (12) kostum; (13) prop, dan (14) tata cahaya sesuai aspek pementasan teater *Zero* dimaknai dengan model semiotika Pierce.

1. Bunyi

Pertunjukan visual *Zero* dibuka menggunakan suara kentongan yang dibunyikan bertalu-talu (*titir*, Jawa) sebagai tanda bahaya. Bunyi kentongan yang bertalu-talu tersebut menandakan bahaya. Tanda bahaya tersebut membuka suasana hening dan damai. Hubungan antara objek (suara kentongan), dengan ground (bertalu-talu), dapat diinterpretasikan sebagai bahaya. Oleh sebab itu, bahaya dalam pementasan *Zero* menjadi dasar untuk memaknai pertunjukan teater dengan peperangan, kekerasan, bencana, atau bentrokan yang dilakukan manusia. Apalagi suara senjata bersahutan dan bom yang

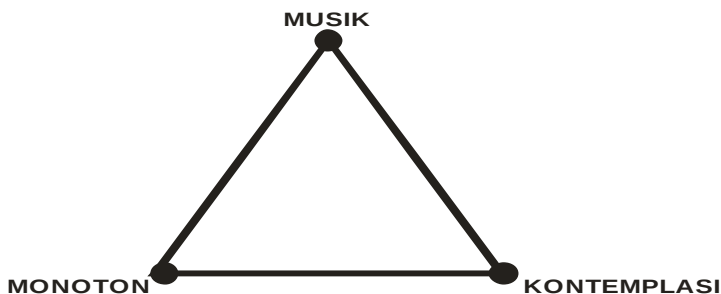
bertubi-tubi jatuh menegaskan perang sebagai aktivitas yang berbahaya. Suara kentongan pada *Zero* merupakan pemicu keadaan bahaya di medan perang (lihat Gambar 18).



Gambar 18 Semiotika aspek suara kentongan pada *Zero*
(Skema: Lephén P., 2010)

2. Musik

Musik *Zero* berupa suasana yang dibangun oleh musik diatonis dan pentatonik yang dipadu sebagai pengiring lagu dan pembangun suasana dramatik. Musik *Zero* dapat dihubungkan antara objek (musik dramatik), dengan ground (monoton) , dan dapat diinterpretasikan sebagai kontemplasi sebagaimana musik monoton pada upacara adat atau keagamaan yang memperkuat suasana yang kontemplatif, suasana hening yang meliputi diri manusia (lihat Gambar 19).



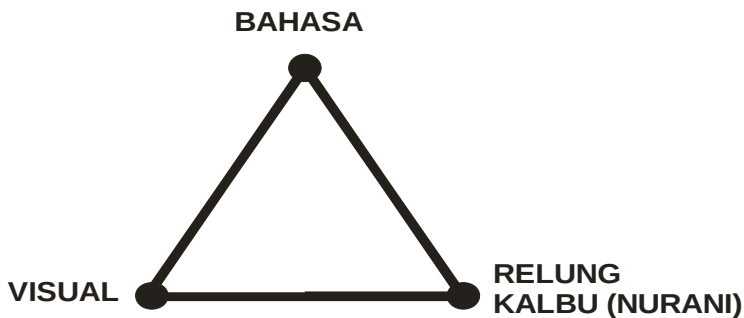
Gambar 19 Semiotika aspek musik pada Zero
(Skema: Lephon P., 2010)

Musik pertunjukan *Zero* memang menggiring ke suasana kekontemplasian dan dalam mengkondisikan keheningan serta perasaan batin manusia yang terus bergejolak dan beraksi saling menjaga, menghadirkan atau saling menghinakan komunikasi diri sehingga perang harus dihentikan dengan cara-cara yang meninggikan hati nurani yang ada dalam dada manusia untuk digunakan merenung, atau bersemedi.

3. Bahasa

Bahasa ekspresi yang digunakan pada *Zero* adalah bahasa visual atau bahasa non verbal. Hubungan antara objek (bahasa), dengan ground (visual), dan sehingga dapat diinterpretasikan sebagai relung kalbu atau nurani yang ada dalam diri manusia. Hati nurani menyatakan hal-hal yang baik dari lubuk hati dengan bahasa yang dapat diterima oleh semua manusia. Teater *Zero* pun mengungkapkan sebuah relung hati nurani manusia yang menghendaki perdamaian, meski pikiran dan nafsu menghen-daki perang. Bahasa nonverbal atau visual yang digunakan *Zero* mampu mengungkapkan hal-hal yang makin imajinatif tetapi suasana hati dan perasaan tetap berpegang pada hal-hal yang memuliakan. Penggunaan

bahasa nonverbal juga memungkinkan dapat berkomunikasi dengan lintas lingualitas yang beragam di muka bumi, tetapi hati nurani tetap menyerap kesan pentingnya perdamaian (lihat Gambar 20).

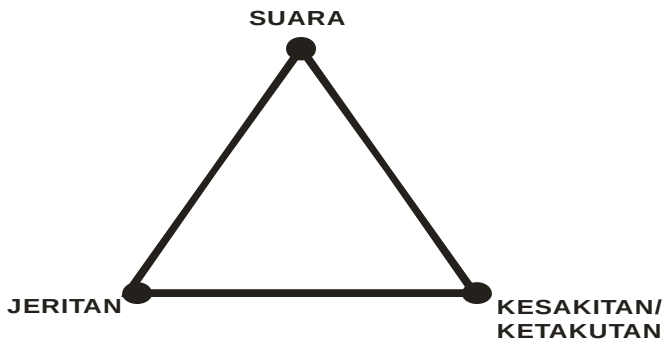


Gambar 20 Semiotika aspek bahasa pada Zero
(Skema: Lephem P., 2010)

4. Paralinguistik

Paralinguistik adalah aspek-aspek yang menyertai ciri-ciri bunyi seperti: bisikan, suara meninggi (Kridalaksana, 1993: 155). Di dalam konteks teater visual dan paralinguistik, berikut adalah apa saja yang termasuk intonasi suara: nada, tekanan, dan pola suara yang digunakan aktor meskipun tanpa dialog verbal, untuk mengekspresikan emosi dan makna. Gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh yang memperkuat pesan secara nonverbal. Kecepatan bicara atau penggunaan volume suara dan tempo dalam penyampaian untuk menegaskan makna tertentu. Isyarat nonverbal lainnya seperti tepuk tangan, tepuk dada, atau gerakan tangan tertentu yang memiliki arti simbolik. Secara umum, paralinguistik dan elemen visual bekerja sama untuk menyampaikan pesan dan emosi secara efektif tanpa kata-kata. Suara jeritan memilukan

merupakan benruk paralinguistik dan dapat diinterpretasikan sebagai suara manusia yang ketakutan, cemas, atau menyaksikan kebiadaan yang mengerikan (lihat Gambar 21). Jeritan memperkuat makna dramatik yang kuat sebagai wujud suasana dari suara yang membuat keadaan yang mencekam atau menakutkan. Suara jerita juga menyajikan rasa sakit yang mendalam dalam perang.

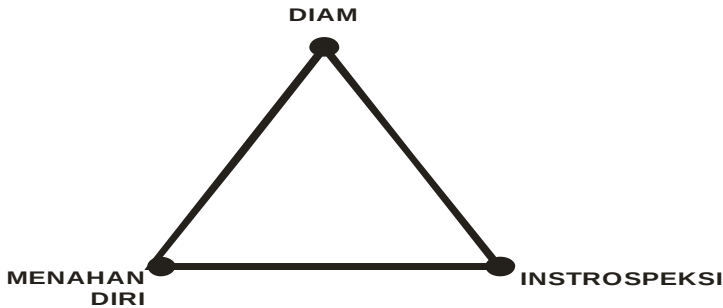


Gambar 21 Semiotika aspek paralinguistik pada *Zero*
(Skema: Lephon P., 2010)

5. Mimik

Mimik hubungan ekspresi wajah yang pada *Zero* menunjukkan sebagai objek yang diam, dengan ground (menahan diri), dan dapat diinterpretasikan sebagai introspeksi diri, melihat hal-hal yang pernah dilakukan sebelumnya dalam hidup. Di dalam wujud teater yang aktornya terselubung kain, mimik lebih diartikan melalui ekspresi tubuh, gerak, dan aksi yang mampu menyampaikan emosi dan pesan secara visual dan simbolik. Perang adalah keputusan yang perlu direnungkan kembali dengan cara berdiam diri dengan melakukan upaya berdamai dengan diam dan menahan

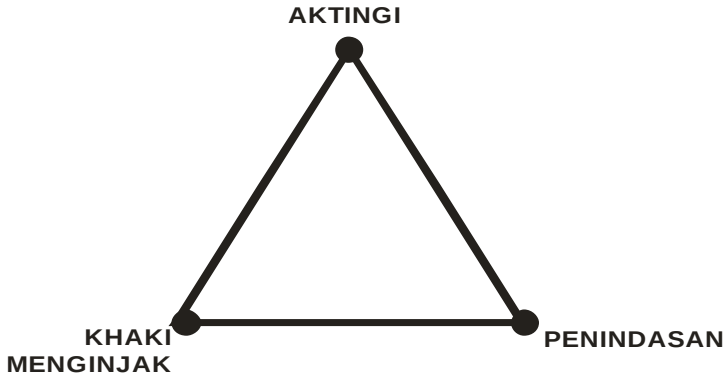
diri sehingga dapat dengan jernih memahami arti damai dan bukan mengumbar hawa berperang.



Gambar 22 Semiotika aspek mimik diam pada *Zero*
(Skema: Lephon P., 2010)

6. Gesture

Gesture akting para aktor pada kain selubung banyak melakukan menginjakan dan perkelahian yang silih berganti. Ketakberdayaan manusia yang terinjak sering muncul dalam selubung kain. Dalam teater visual dengan aktor terselubung kain, gesture menjadi alat utama menyampaikan narasi dan emosi. Aktor dengan gerak tubuh yang ekspresif dan simbolik agar pesan yang ingin disampaikan tetap sampai ke penonton secara visual dan efektif. Akting sebagai objek yang menginjak, dengan ground: orang diinjak-injak, dan dapat diinterpretasikan sebagai pendindasan (lihat Gambar 23). Adegan pada *Zero* ada orang diinjak-injak sebagai bentuk ada dominasi dan penaklukan kekerasan yang menindas.

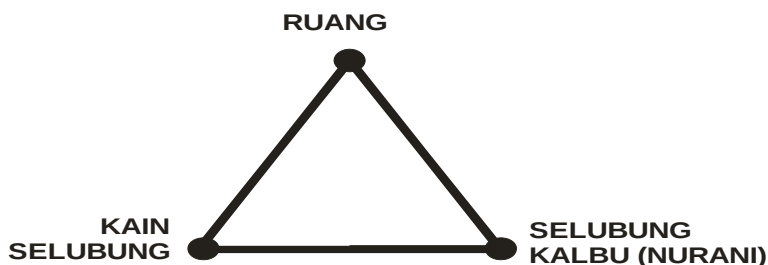


Gambar 23 Semiotika aspek akting pada *Zero*
(Skema: Lephon P., 2010)

7. Proksemik (Ruang)

Proksemik (ruang) dalam teater sebagai bentuk studi tentang bagaimana penggunaan ruang dan jarak di atas panggung dan antara aktor serta penonton mempengaruhi komunikasi, ekspresi artistik, dan pengalaman yang terkait emosional penonton terhadap pertunjukan. Ruang yang dipilih *Zero* adalah ruang dalam selubung kain yang berisi pergulatan para aktor dengan berbagai ragam pesan. Dalam konteks teater dengan selubung kain putih, proksemik digunakan untuk menggambarkan hubungan antara manusia (diri sendiri) dan alam semesta (dunia luar). Mikrokosmos sebagai ruang kecil dan pribadi di dalam diri manusia, biasanya digambarkan melalui gerak dekat, tertutup, atau tersembunyi di balik kain. Makrokosmos sebagai ruang besar dan luas, yang bisa digambarkan melalui posisi aktor yang lebih jauh dari kain, menunjukkan hubungan manusia dengan kekuatan besar di luar diri. Jadi makna penggunaan ruang dan jarak dalam teater ini mencerminkan kedalaman hubungan manusia dengan dirinya sendiri dan dengan dunia di sekitarnya, sesuai dengan konsep mikrokosmos dan makrokosmos. Hal

ini memperlihatkan bagaimana manusia berposisi dan berinteraksi dalam skala pribadi maupun universal melalui simbol ruang dan gerak. Hubungan antara objek: ruang, dengan ground: akin putih, dan dapat diinterpretasikan sebagai selubung kalbu (nurani) manusia yang sedang bergejolak menemukan hati nuraninya. Ruang kain terselubung menyerupai hati nurani manusia yang putih dan berusaha melakukan introspeksi diri guna menyadari bahwa perang itu jahat dan kejam, sehingga tidak ada kata perang untuk perdamaian. Perang adalah perang. Damai itu damai. Keduanya berbeda dan tidak dapat disatukan atau dihubungkan sebagai kolelasi kausalitas yang ada dalam hidup manusia dewasa ini yang masih berperang dengan dirinya dan bangsa lain saat ini.

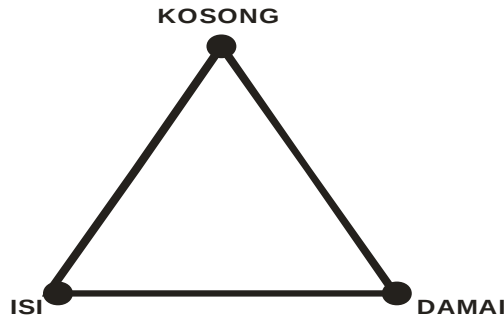


Gambar 24 Semiotika aspek ruang pada *Zero*
(Skema: Lephon P., 2010)

8. Panggung

Panggung *Zero* adalah suasana kosong yang berisi dan berisi tetapi dalam keadaan kosong. Hubungan antara objek: panggung yang kosong, dengan ground: isi, maka dapat diinterpretasikan sebagai damai. Damai itu kosong tetapi isi dan terasa dalam diri manusia, yang tanpa

ketakutan, tanpa gangguan, dan tanpa rasa takut. Damai dapat hadir jika semua yang berperang berada di dalam kekosongan (hening). Lihat Gambar 25 berikut:



Gambar 25 Semiotika aspek pemanggungan pada Zero
(Skema: Lephen P., 2010)

9. Dekorasi Panggung

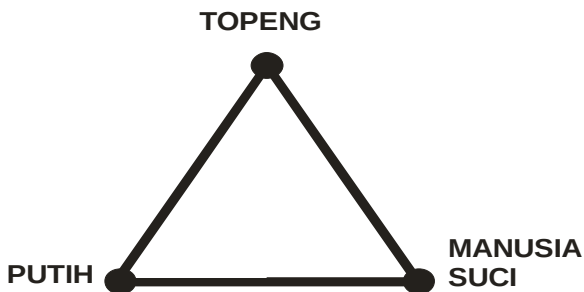
Dekorasi panggung *Zero* yang dibuat kosong, tanpa atribut apa pun yang memberi kesan adanya kesunyian. Hubungan antara objek: dekorasi panggung, dengan ground: kosong, dapat diinterpretasikan sebagai kesunyian (lihat di Skema 13). Oleh sebab itu, dengan ketiadaan dekorasi pada *Zero* makin menguatkan kesan damai yang sunyi bebas dari suara tembakan dan deru bom. Dekorasi panggung *Zero* yang kosong bukan hanya sebuah pilihan estetika, tetapi juga sebuah simbolisasi dari pencarian kedamaian, ketenangan, dan keseimbangan dalam diri manusia dan dunia. Melalui kekosongan ini, penonton diajak untuk merenung dan menemukan makna kedamaian yang hakiki di dalam diri dan alam semesta.



Gambar 25 Semiotika aspek dekorasi panggung pada Zero
(Skema: Lephén P., 2010)

10. Mask (Topeng)

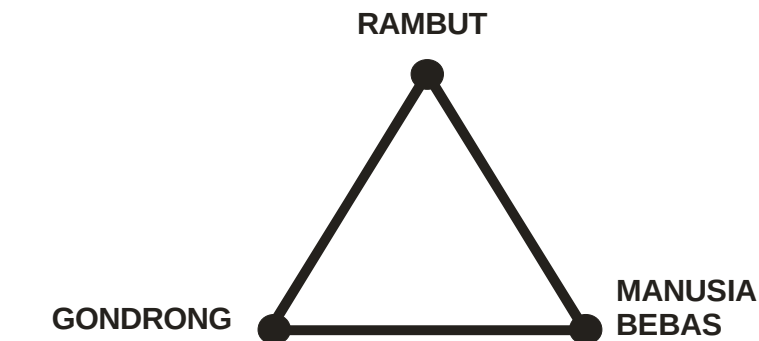
Topeng warna putih pada *Zero* digunakan untuk menghadirkan sosok-sosok yang suci atau manusia berbudi luhur. Hubungan antara objek: topeng, dengan ground: putih, dan dapat diinterpretasikan sebagai manusia suci. Manusia suci yang tidak mau menyakiti orang lain, melukai orang lain, dan menghagai orang lain sebagai manusia yang bermartabat, sehingga enggan berperang, Perang tidak disukai dan diimpikan oleh manusia suci atau yang berbudi mulia sebab ujung perang hanya penderitaan dan kehancuran peradaban.



Gambar 27 Semiotika aspek topeng pada Zero
(Skema: Lephén P., 2010)

11. Rambut

Tata rambut para aktor *Zero* tampak berambut panjang (gondrong) sehingga berkesan bebas dan liar sebagaimana masyarakat tertinggal. Hubungan antara objek: rambut, dengan *back ground* gondrong dapat diinterpretasikan sebagai manusia bebas, manusia yang merdeka dari segala tekanan dan penindasan. Perang mengobarkan semangat pembunuhan dan menuju ke perilaku pendindasan yang bertentangan dengan nurani *Zero* (lihat Gambar 26). Seseorang yang berambut gondrong, sebagai sosok yang berani tampil berbeda, bebas dari norma ketat, dan memiliki sikap yang lepas dari aturan-aturan yang membatasi dirinya, dan juga melambangkan kebebasan, tak terikat pada kepribadian umum, menunjukkan keaslian, dan keberanian dalam mengekspresikan diri. Kalau digunakan mendeskripsi karakter atau cerita, bisa menunjukkan karakter yang kebal terhadap tekanan sosial, penuh kreativitas, atau memiliki jiwa bebas dan tidak terikat aturan.



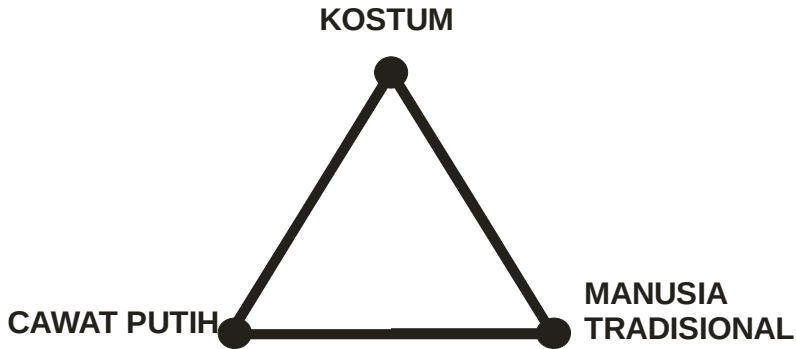
Gambar 26 Semiotika aspek rambut pada *Zero* (Skema Lephén P., 2010)



Gambar 26. Tata rambut aktor berambut panjang terburai simboln kebebasan pada pertunjukan Zero sesuai perubahan adegan visual dan waktu pertunjukan (Sumber Foto: capture pertunjukan Zero, 2004, TUK, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta).

12. Kostum

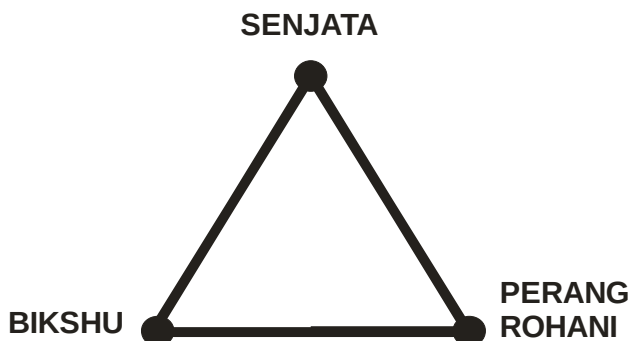
Kostum para aktor Zero hanya mengenakan cawat saja sebagaimana manusia primitif. Manusia primitif yang melakukan kanibalisme dengan menundukkan sesama dengan cara yang biadab. Perang juga merupakan perbuatan kanibal yang bila dihubungkan antara objek: kostum, dengan ground: cawat putih, sehingga dapat diinterpretantkan sebagai manusia tradisional dengan kearifan lokalnya untuk tidak membunuh sesama, melakukan upaya perdamaian, dan hidup berdampingan serta menjaga perdamaian (lihat Gambar 27).



Gambar 27 Semiotika aspek kostum pada Zero (penulis, 2010)

13. Prop

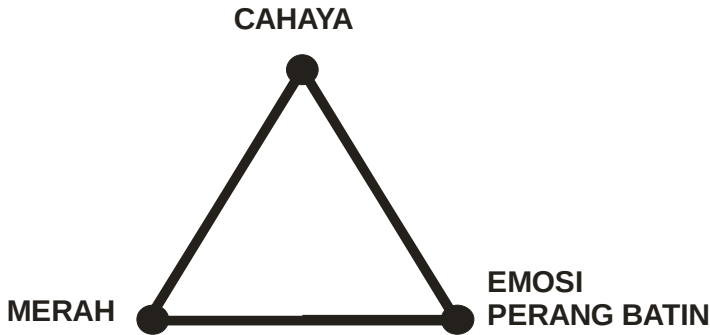
Properti yang digunakan pada Zero yang tampak menonjol adalah senjata otomatis. Hubungan antara objek: senjata otomatis, dengan ground: bikshu dapat diinterpretasikan sebagai perang rohani. Kaum rohaniwan sebagai pemegang senjata dapat dimaknai sebagai perang dalam jiwa atau rohani, sekaligus upaya Putu Wijaya melakukakan kontras dan paradog sebagai teror atas fenomena perang dan damai. Rohaniwan sebagai pejuang dengan senjata menegaskan bahwa tidak mungkin terjadi peperangan karena rohaniwan tidak diajarkan berbuat keji dengan membunuh atau rohaniwan yang memegang senjata mengisyaratkan damai (lihat Gambar 28)



Gambar 28 Semiotika aspek properti pada Zero (Skema: Lephien P., 2010)

14. Tata Cahaya

Tata cahaya pada Zero bersumber pada dua lampu digunakan untuk menerangi dan mengkomunikasikan objek dalam gumpalan kain. Hubungan antara objek: tata cahaya, dengan ground: merah, maka dapat diinterpretasikan sebagai emosi perang di dalam batin (lihat Gambar 29). Peperangan yang tengah berkecamuk atau amarah di batin penguasa yang memuncak sehingga perlu mendoktrinkan perang sebenarnya dapat dicegah dengan cara menengok nurani dan mencintai sesama manusia. Pada cahaya warna biru terasa perdamaian itu menjadi kalbu yang sejuk, tenang dan tidak emosional. Perubahan warna cahaya putih yang sering dihadirkan *Zero* juga menyiratkan suasana yang penuh harapan. Perang memang karya buruk peradaban manusia, tetapi semua dapat dikendalikan dan dikembalikan ke alam diri manusia yang berbudi luhur, mencerminkan fitrah-Nya.



Gambar 29 Semiotika aspek tata cahaya pada Zero
(Skema: Lephon P., 2010)

Semiotika teater *Zero* mencakup aspek-aspek pertunjukan yang mene-gaskan pesan mendalam tentang perdamaian dan gjolak dalam diri manusia yang mendambakan damai, sekaligus menyampaikan pesan dengan cara mengahdirkan kontras atau apradoks dengan rohaniwan memawa senjata, mahluk kanibal yang bijak, dan penindasan yang masih meraja lela sebagai pengganti peperangan. Jadi semiotika teater *Zero* karya Putu Wijaya didu-kung Teater Mandiri meyampaikan pesan perdamaian dari dalam kalbu manusia yang universal sifatnya sehingga lebih dominan aspek bahasa non verbal atau visualnya, sehingga perasaan dan intensitas konflik lebih imajinatif, tetapi dapat terkomunikasikan dengan aneka visual yang dramatis dan tata suara yang memikat.

BAB VI

ANALISIS SOSIOLOGIS DAN KONTEKSTUAL TEATER ZERO

A. Analisis Kontekstual Pertunjukan *Zero*

Analisis kontekstual dapat disebut pula analisis ekstrinsik karena bertujuan menghubungkan antara pertunjukan dengan aspek di luarnya. Yudiaryani (2008: 126-127) menjelaskan bahwa, analisis kontekstual berhubungan dengan aspek eksternal teks pertunjukan, yaitu aspek konteks budaya dan konteks pertunjukan. Konteks budaya terkait dengan hubungan yang dapat diamati antara teks (atau salah satu elemennya) dengan teks lain. Teks lain berarti teks pertunjukan atau bukan teks pertunjukan tetapi yang memiliki budaya sinkronis. Oleh sebab itu, hal-hal yang berhubungan dengan non-estetika seperti: konteks sosial-budaya dan historis menjadi padanan, rujukan dan acuan analisis pertunjukan teater tersebut.

Analisis kontekstual pertunjukan teater tidak serta merta menghubungkan antara karya teater dengan fenomena di luarnya. Karya teater dalam analisis kontekstual sebagai sumber pijakan analisis dan juga informasi yang menyampaikan pesan-pesan penting melalui karya seni, dengan memaparkan pesan: sosial budaya, ketimpangan ekonomi, korban kekerasan politik, atau ketidakadilan gender. Persoalannya dalam menganalisis kontekstual pertunjukan teater, perlu memahami aspek eksternal yaitu konteks budaya dan konteks pertunjukan. Konteks budaya mencakup tiga hal yaitu: hubungan antara elemen teks; hubungan antar teks; dan hubungan antar teks seni dan non seni. Sedangkan konteks pertunjukan, menyangkut: situasi pertunjukan, tahapan ekspresi, dan tahapan respsi (Yudiaryani, 2008: 128). Jadi analisis kontekstual pertunjukan teater menekankan pada aspek di luar pertunjukan teater yang meliputi situasi pertunjukan, tahapan ekspresi, tahapan resepsi, dan konteks budaya yang mengaitkan hubungan

antarelemen dalam teks, antarteks, serta antarteks seni dan nonseni.

Analisis kontekstual disebut analisis ekstrinsik karena menghubungkan pertunjukan dengan aspek di luarnya. Marinis (1993: 3-4) menjelaskan bahwa, analisis kontekstual berhubungan dengan aspek eksternal teks pertunjukan, yaitu aspek konteks budaya dan konteks pertunjukan. Konteks budaya terkait dengan hubungan yang dapat diamati antara teks (atau salah satu elemennya) dengan teks lain. Teks lain berarti teks pertunjukan atau bukan teks pertunjukan tetapi memiliki kaitan budaya sinkronis. Oleh sebab itu, hal-hal yang berhubungan dengan nonestetika seperti konteks sosial-budaya dan historis menjadi acuan untuk analisis pertunjukan teater tersebut.

Analisis kontekstual pertunjukan teater tidak serta merta menghubungkan antara karya teater dengan fenomena di luarnya. Analisis kontekstual atas karya pertunjukan teater sebagai sumber informasi guna menyampaikan pesan-pesan penting melalui karya seni, dengan memaparkan pesan sosial budaya, ketimpangan ekonomi, korban kekerasan politik, atau ketidakadilan, kekejaman, bias gender. Persoalannya dalam menganalisis kontekstual pertunjukan teater perlu memahami aspek eksternal yaitu konteks budaya dan konteks pertunjukan.

A. Sosiologi Teater Aktor dan Sutradara Zero

Pandangan sosiologi teater Gurvitzh dan Shevtsova yang berhubungan dengan kreator teater menunjukkan ada kesamaan dalam hal: (1) studi tentang aktor dan aktris; dan (2) aktor sebagai kelompok sosial; dan (3) studi tentang sutradara, penata pentas, penata kostum, ilustrator musik, dan teknisi. Oleh sebab itu kajian akan dimulai tentang

aktor-aktris pendukung Zero dan kesannya selama berproses dengan Teater Mandiri dan Putu Wijaya, aktor sebagai kelompok sosial, dan sutradara serta pendukung lainnya. Aktor dan sutradara dalam kerangka sosiologi teater akan di bahas pada kesempatan ini.

1. Sosiologi Aktor

Para aktor-aktris Teater Mandiri yang mendukung teater Zero bergabung sejak berdirinya grup teater tersebut 1973, yaitu ada : 7 aktor (78 %); sedangkan yang bergabung sejak 1980 ada 1 aktor atau 11 %; tahun 1989 ada: 11 %; dan 1992 ada 1 aktor atau 11 %. Jadi mayoritas pendukung teater Zero adalah angkatan 1973 yang setia menjadi pendukung karya Teater Mandiri sehingga pengalaman di panggung dan mencipta teater sekitar 30 tahun karena Zero dibuat 2003.

Pendidikan aktor-aktris Teater Mandiri dapat diklasifikasikan menjadi tingkat SD ada 1 aktor atau 11 %, tingkat SMP ada 2 aktor atau 22; tingkat SMA ada 3 aktor atau 33 %, dan sarjana ada 1 aktor atau 11 %. Jadi pendidikan aktor pendukung Zero yang mendukung berpendidikan SMA. Para aktor-aktris Teater Mandiri pendukung teater Zero pada umumnya memiliki pekerjaan swasta atau sektor informal. Pekerjaan aktor sebagai pedagang ada 1 aktor atau 11 %; penata dekorasi ada 1 aktor atau 11 %; tukang parkir ada 2 aktor atau 22 %; tukang ojek ada 1 aktor atau 11 %; dan kerja serabutan ada 1 aktor atau 11 %, dan artis sinetron ada 1 aktor atau 11 %. Jadi pendukung Zero adalah pekerja swasta dan sektor informal sehingga memungkinkan dapat hidup dengan pekerjaannya, dan teater menjadi sarana ekspresi bersama sehingga kesetiaan dan totalitas sebagai aktor tidak diragukan lagi. Para aktor Zero biasa meninggalkan pekerjaan ketika ada pementasan Teater Mandiri, demikian

pula sebaliknya, jika tidak ada pertunjukan teater Mandiri, mereka bekerja di sektor swasta dan dan informal tersebut.

Usia para aktor Teater Mandiri pendukung *Zero* adalah 60 tahun ke atas ada 6 aktor atau 67 %; sedangkan yang berumur 40-59 ada 1 aktor atau 11 %; dan ber-umur: 20-39 tahun ada 2 aktor atau, 22 %. Jadi aktor pendukung *Zero* dari Teater Mandiri didominasi aktor tua atau 67 % sehingga fisiknya sudah tua. Meskipun didominasi aktor tua, tetapi pengalaman para aktor di Teater Mandiri bersama Putu Wijaya sudah menyatu dan semakin kuat dalam penghayatan serta berperan di panggung maupun di dalam kain seperti pada *Zero*.

2. Aktor sebagai Kelompok Sosial

Aktor Teater Mandiri sebagai pendukung teater *Zero* menunjukkan sosok manusia teater sejati yang bergabung dan berkarya sejak 1973 atau 30 tahun berteater ada 67 % atau 6 aktor. Totalitasnya sebagai aktor sehingga rela meninggalkan pekerjaan informalnya sebagai tukang ojek, juru parkir, dan pedagang kelontong. Hubungan antara aktor di Teater Mandiri sangat kuat karena diikat oleh hubungan kekeluargaan yang kuat sebagai warga Teater Mandiri. Anggota baru Teater Mandiri pun silih berganti datang, dan dapat diterima secara terbuka meski akhirnya kurang sesolid dengan anggota yang bergabung Teater Mandiri sejak 1973.

Keutamaan berteater dan kemauan memilih sektor pekerjaan informal membuat kehidupan para aktor Teater Mandiri umumnya kurang beruntung. Hidup di Jakarta yang pas-pasan, rumah petak yang berada di kampung kumuh, adalah potret kehidupan aktor Teater Mandiri yang bergabung sejak 1973. Teater Mandiri justru kuat karena didukung oleh para aktor informal, sehingga memiliki kebanggaan sebagai aktor yang dapat berkeliling

Indonesia, bahkan ke luar negeri yang merupakan kebanggaan dan meningkatkan status sosialnya karena memiliki paspor dan pernah ke luar negeri.

3. Sosiologi Sutradara

Sutradara teater Zero adalah Putu Wijaya (67) yang berteater sejak SMP dan pernah bergabung dengan Bengkel Teater dan Teater Muslim dengan teater mini kata (1967). Sepulang dari Amerika (1973) Putu Wijaya membuat nomor improvisasi teater non verbal, karena bahasa tubuh dan suasana dramatik yang banyak dipergunakan untuk mengekspresikan dirinya para pemainnya dengan judul Lho, Entah dan Tai di TIM Jakarta.

Sementara itu, tema-tema perang dan perdamaian sudah banyak diciptakan Putu Wijaya dalam bentuk naskah drama setidaknya sejak *Awas*, *Front*, *Wah*, atau novel *Perang*. Ketika Teater Mandiri menggunakan model pertunjukan di balik kain maka tema perang juga diusung seperti *Yel* (1991) hingga *Zoom* (2000). Tema perang yang diambil Putu Wijaya berakar pada tradisi wayang Bali yaitu cerita Mahabarata dan bentuk tradisi teaternya banyak menyerap tradisi teater Bali yang tampil apa adanya seperti; Cak. Nuansa Bali senantiasa mempengaruhi karya Putu Wijaya dengan idiom wayang, cerita Calonarang yang merupakan peperangan antara baik-buruk tanpa ada yang dimenangkan, dan sejenisnya.

Putu Wijaya dengan Zero merupakan akumulasi karya-karya sebelumnya sejak 1973 dengan teater konvensional seperti drama *Bila Malam Bertambah Malam*; kemudian dengan 83 dengan lakon inkonvensional seperti *Aduh*, *Dag Dig Dug*, dan *Edan*, serta teater dibalik layar (dengan inspirasi dari wayang) seperti *Yel* hingga *Zoom*; dan teater di balik selubung pada Zero. Jadi latar

belakang sosial dan budaya sutradara yang penuh pengalaman dengan teater nonverbal dan bertolak dari yang ada serta tema perdamaian yang universal mampu membuat Zero.

3. Latar Sosial Teater Mandiri

Teater Mandiri didirikan di Jakarta pada 1971 oleh I Gusti Ngurah . Kata mandiri berasal dari bahasa Jawa, yang dipopulerkan oleh Professor Djodjodiguna dalam kuliah sosiologi di Pagelaran, Yogyakarta, pada tahun 60-an. Artinya orang yang sanggup berdiri sendiri, namun juga bisa bekerjasama dengan orang lain. Kata itu nampak sangat dibutuhkan dalam pembangunan kepribadian/jatidiri bangsa, di era lepas dari penjajahan fisik namun masih digondel banyak hambatan secara mentalitas.

Mula-mula Teater Mandiri membuat pertunjukan untuk televisi (Orang-Orang Mandiri, Apa Boleh Buat, Tidak, Kasak-Kusuk, Aduh). Aduh dan Kasak-Kusuk walaupun sudah direkam tetapi tidak disiarkan karena situasi politik saat itu. Selanjutnya dengan lakon ADUH, pada 1974 Teater Mandiri mulai main di TIM. Sejak itu Teater Mandiri setiap tahun muncul di TIM dan Gedung Kesenian Jakarta (GKJ). Naskah yang pernah dipentaskan: Anu, Lho, Entah, Nol, Blong, Hum-Pim-Pah, Awas, Dor, Edan, Aum, Gerr, Los, Tai, Aib, Yel, Bor, Ngeh, Wah, War, Luka, Dar-Der-Dor, Zoom, Jangan Menangis Indonesia, Zetan, Zero, Cipoa) dll.

Semua naskah itu ditulis dan disutradarai oleh Putu Wijaya. Hanya satu kali teater Mandiri mmentaskan naskah lain, yakni *The Coffin Is Too Big for The Hole* karya Kuo Pao Kun (Singapura) untuk Festival Asia di Tokyo pada tahun 2000. Alasan Putu hanya memainkan naskahnya sendiri, adalah karena dia tidak hanya ingin

menyutradarai pertunjukan tetapi juga menghasilkan naskah – sesuatu yang memang sedang diupayakan dalam kehidupan teater modern di Indonesia.

Naskah-naskah Teater Mandiri memang memiliki sesuatu yang khusus. Judulnya hanya satu kata. Karena dalam kata-kata seruan yang umumnya terdiri dari satu suku kata seperti *Wah, Lho, Dor* dan sebagainya, tersimpan banyak rasa dan pengertian. Ambuitas kata-kata itu menimbulkan kelucuan, keanehannya tetapi juga kedalaman bagi yang suka berpikir. Tokoh-tokohnya rata-rata tidak bernama, bahkan tidak jelas latar belakangnya, sehingga hanya mirip seperti ide sana. Ini untuk mengantisipasi kemajemukan di Indonesia yang meliputi banyak hal. Perbedaan bahasa, ideologi, agama, standar sosial, pendidikan dan sebagainya. Dengan membuat karakter seperti tokoh dongeng, lakon jadi netral, bisa diadaptasikan ke mana saja. Memang resikonya, lakon jadi tidak eksklusif.

Pertunjukannya Teater Mandiri cenderung menjadi seperti esai visual. Nyaris teater seni rupa. Jenis pertunjukan ini pernah sangat sukses waktu pertunjukan *Lho* di Teater Arena TIM. Tetapi dua pertunjukan visual yang tanpa naskah berikutnya (*Entah* dan *Nol*) tidak diminati penonton, sehingga Teater Mandiri kembali kepada kata. Namun sejak 1991, karena menjadi utusan Indonesia di dalam KIAS, bermain di 4 kota Amerika yang tidak paham bahasa Indonesia dan Mandiri sendiri tak mampu memainkan lakon dalam bahasa Inggris, Teater Mandiri dengan pertunjukan *Yel* kembali pada elemen visual, sampai sekarang.

Biasanya, karena memang struktur naskahnya, sekali masuk pentas, pemain Teater Mandiri hampir tidak keluar lagi. Ini terjadi (sejarahnya) untuk menghindarkan pemain yang kebanyakan bukan aktor kehilangan konsentrasi dan ngeloyor main-main ke tempat lain. Jadi pertunjukan

Teater Mandiri memang seperti sebuah peperangan. Cepat, keras dan padat. Paling banter sekitar 90 menit.

Sebagai kelompok, Teater Mandiri bukan sebuah organisasi tetapi adalah peguyuban. Tempat berlatih, bertemu dan mengembangkan diri. Bergabung dengan Teater Mandiri tak hanya untuk menjadi pemain teater, tetapi juga mengembangkan jati diri untuk memperoleh kemandirian. Egy Massadiah, salah seorang anggota Teater Mandiri kini sudah menjadi pengusaha muda yang sukses. Ia mengaku di dalam mengatur taktik dan strategi di dalam bisnis, ia mempraktekkan motto dan kiat kerja yang diopelajarinya waktu masih aktif di Teater mandiri.

Teater Mandiri memiliki 2 acuan dalam bekerja. Pertama : “Bertolak Dari Yang Ada”. Maknanya adalah untuk mengajak anggotanya belajar untuk menerima, menghayati apa yang ada dan kemudian memanfaatkan dan mengoptimalkan untuk mencapai yang dikehendaki. Dengan dasar ini tak ada yang tak dapat menghentikan proses. Semua kelemahan diberdayakan menjadi kekuatan. Proses menjadi sangat penting, lebih penting dari hasil. Para pendukung diajak belajar bekerja gotong-royong sebagai sebuah tim yang kompak. Sebagaimana juga kehidupan, produk tidak pernah selesai, selalu berkembang dan tumbuh.

Kedua: “Teror Mental”. Teror mental adalah kegoncangan pada jiwa yang membangkitkan seseorang berpikir kembali, sehingga waspada. Bagi Teater Mandiri, tontonan tidak semata-mata bertujuan untuk menghibur. Bahwa tontonan memiliki fungsi menghibur memang dimanfaatkan. Tetapi yang hendak dikejar adalah mengguncang batin, sehingga tercipta pengalaman spiritual. Diharapkan baik dalam diri penonton, maupun para pendukung akan bangkit kesadaran baru. Teater yang memiliki berbagai aspek, dikembangkan secara maksimal untuk membentuk jati diri.

Anggota Teater Mandiri dari berbagai kalangan mahasiswa, pelajar, pegawai negeri, karyawan, wiraswata, pengangguran, dosen, guru, bintang film, sinetron, tukang sapu, tukang parkir bahkan juga bekas narapidan, pemulung serta orang yang cacat tubuh.. Hanya sedikit aktor, pemain yang benar-benar pemain mau bergabung, sehingga Teater Mandiri pernah dijuluki *people theater* oleh seorang sutradara dari Taiwan. Di dalam Teater Mandiri keaktoran yang memerlukan “peran” kadangkala mengganggu, karena, naskah bisa dirombak dan dipreteli serta dialog dibagi-bagi seperti membagi tugas sesuai dengan *desa-kala-patra*.

Desa-kala-patra (tempat-waktu-suasana) adalah konsep kerja dalam kerifan lokal di Bali memang mendasari proses bekerja di Mandiri. Dengan cara kerja Bertolak Dari Yang Ada, tak ada yang bisa menghalangi apa yang ingin dikerjakan, asalkan mengadaptasi *desa-kala-patra* secara kreatif. Bahkan konsep pun bila perlu akan kami langgar dan tolak sendiri, kalau memang sudah tidak sesuai/ terbukti tidak benar lagi dari sudut *desa-kala-patra*. Apakah itu berarti tidak punya pendirian? Entahlah, kami hanya ingin tumbuh, berkembang dan hidup yang wajar, tidak terkekang oleh dogma-dogma yang salah atau kedaluwarsa.

Pada awalnya Teater Mandiri juga seperti teater-teater yang lain, menitikberatkan persembahan pada kata. Cerita dan tokoh-tokoh sangat penting. Konflik pun menjadi utama. Hanya saja bedanya, cerita di dalam Teater Mandiri yang khusus dibuat, adalah semacam karikatur atau dongeng. Penonton tidak diminta percaya pada apa yang terjadi di panggung (empati). Bahkan penonton diyakinkan bahwa apa yang terjadi di panggung adalah kepura-puraan yang diulebih-lebihkan. Yang dipentingkan adalah suasana. Orang banyak atau massa menjadi tokoh

berhadapan dengan individu. Sementara individu sendiri adalah juga bagian dari kelompok.

Bagi Teater Mandiri yang penting bukan apa yang terjadi di panggung, tetapi apa yang kemudian terjadi di dalam sanubari penonton. Tontonan – itu istilah Teater Mandiri untuk menamakan penampilannya, adalah semacam anggur/tuak/berem. Akibat-akibat dari apa yang diminum itulah yang lebih penting. Teater mandiri percaya bahwa tontonan adalah sebuah spiritual yang memberikan pengalaman spiritual, baik pada penonton maupun pemain sendiri.

Dialog-dialog Teater Mandiri, blak-blakan, keras, kasar, tetapi selalu lucu. Menghindar dari mencerca/mengejek orang lain, sehingga ada kritikan-kritikan sosialnya kadangkala tidak jelas. Lebih mengarah pada dan menjadikan dirinya sendiri sebagai bulan-bulanan, sebagai provokasi untuk mengajak semua orang untuk mawas diri. Mungkin itu sebabnya, Teater Mandiri sampai sekarang tidak pernah berhubungan dengan “yang berwajib”

Tahun 1975 pada pementasan Lho, dengan tontonan yang berakhir dengan mengajak para penonton keluar gedung. Saat itu, para pemain hanya bertelanjang bulat di dalam sebuah gerobak sampah, kemudian dibuang ke kolam serupa limbah pabrik. Sementara di kolam ada beberapa orang kampung berjongkok duduk sedang membuang hajat besarnya (berak), dan membicarakan soal politik yang aktual saat itu.

Putu Wijaya bersama Teater Mandiri pernah melakukan pertunjukan teater di Amerika (Wesleyan, CalArt, New York, dan Seattle) dengan Yel, Jepang (Tokyo, Kyoto), Hong-Kong, Singapura, Taipei, Hamburg, Cairo, hingga a bulan Juni 2008 akan ke Praha dan Bratislava. Kolaborasi dan workshop selalu diupayakan di tempat kunjungan, sehingga teater menjadi peristiwa tukar pengalaman yang justru dapat menumbuhkan pengertian.

Jadi dalam pertunjukan juga terjadi proses pembelajaran buat para anggota Teater Mandiri sendiri. Putu Wijaya sudah pernah menyitradarai pertunjukan di Amerika dan main di LaMaMa New York. Pada tahun 2004 Putu menyitradarai di Beograd. Bulan Juni 2007 diminta LaMaMa untuk menjadi instruktur para sutradara dalam lokakarya di Umbria, Itali. Dari pengalaman perjalanan itu, jelas sekali teater modern Indonesia memiliki peluang untuk hadir di percaturan teater dunia.

Apa yang dipraktekkan oleh Teater Mandiri – yang sangat memuliakan kearifan lokal (Indonesia) – adalah salah satu langkah kecil untuk membuat sejarah teater dunia memperhitungkan bukan hanya teater tradisi Indonesia tetapi juga teater modern Indonesia yang merupakan kelanjutan dari teater tradisinya.

Sejak tahun 90-an, Teater mandiri memang lebih banyak main di mancanegara, meskipun tetap berusaha minimal sekali setahun di Tanah Air. Anggota Teater Mandiri yang masih aktif sekarang antara lain: Yanto Kribo, Alung Seroja, Ucock Hutagaol, Arswendy Nasution, Fien Hermeni, Aguy Sabarwati, Dياس Istana, Bambang Ismantoro, Sukardi Djufri, Agung Anom Wibisana, Kleng Edy Sanjaya, Umbu LP Tanggela, Chandra, Rino, Dr Soegianto, Corin Danuasmara, Cobina Gillitt, Dewi Pramunawati, Putu Wijaya. Para artis yang pernah main di Mandiri: Warkop, Dewi Yull, Dewi Irawan, Rachael Mariam, Butet Kertaredjasa dan Rieke Dyah Pitaloka. Memang anggota Mandiri itu-itu juga. Yanto Kribo, misalnya sudah ikut Mandiri sejak 1974. Dalam pertunjukan War di Taipei, seorang Professor bertanya, mengapa Mandiri tidak melakukan kaderisasi dan mempergunakan pemain-pemain muda. Putu menjawab: “Pertanyaan Anda seperti mau mengatakan bahwa umur adalah ukuran kekuatan. Orang-orang yang berumur ini jauh lebih kuat sekarang dibandingkan dengan ketika

mereka pertama kali ikut saya. Kribo sekarang jauh lebih tangguh dari Kribo 30 tahun lalu! Di samping itu saya memang tidak memaksakan kaderisasi, karena itu tidak tak ada gunanya. Ini orang-orang datang sendiri pada saya dan pergi sendiri kalau mereka tidak butuh. Memang tidak banyak yang tertarik pada teater seperti Teater Mandiri. Kalau nanti benar-benar tidak ada lagi, ya apa boleh buat, saya akan main sendiri.”

Satu lagi pendukung setia Teater Mandiri adalah Rudjito. Penata artistik ini selalu berproses selama pertunjukan, sehingga “set” baru rampung sesudah pertunjukan berakhir. Pernah dalam pertunjukan DOR di Teater Arena, 2 hari sebelum pertunjukan, Rujito minta supaya set dibalik. Di dalam hati Putu marah sekali. Sebagai pemain utama yang memainkan peran Hakim, Putu jadi terpaksa membelakangi penonton terus-menerus. Tetapi karena merasa tertantang, Putu menyambut tantangan itu. Nyatanya memang lebih bagus.

Tantangan bagi Teater Mandiri memang bukan halangan, tetapi kesempatan. Kendala bukannya menghambat, tetapi justru memberikan inspirasi untuk meloncat lebih tinggi sehingga menghasilkan surprise. Karena itu dalam masa penih kekangan di masa lalu, teater Mandiri tidak pernah merasa kebebasannya dipasung. Di mana ada halangan atau penindasan di situ ada peluang untuk berkelit. Teater Mandiri percaya, di setiap kegagalan selalu bersembunyi janji asal berani dan mau meraihnya.

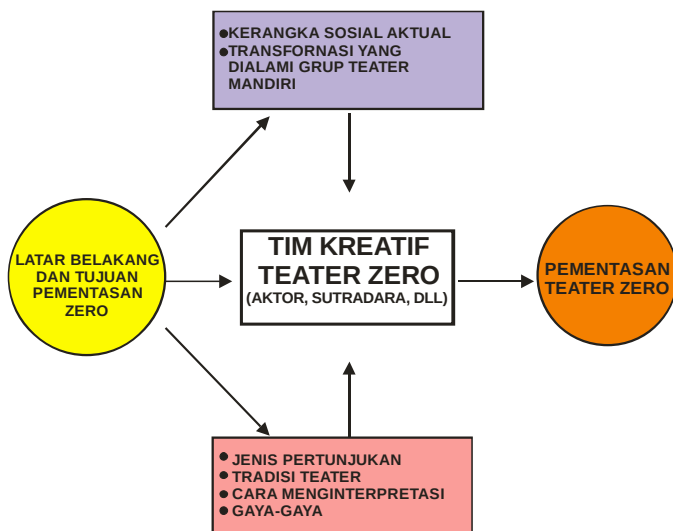
4. Latar Sosial Pertunjukan Zero

Faktor pembentuk teater *Zero* dalam kerangka sosiologi teater adalah sebagai berikut:

a. Latar belakang dan tujuan pementasan *Zero* karena tempat pertunjukan di Taipei sangat sempit sehingga layar pertunjukan Teater Mandiri yang biasa digunakan sejak 1990 tidak memungkinkan digunakan, sehingga perlu eksplorasi dengan menutupkan kain dan para aktor berperan di dalamnya. Sementara itu, tema perang yang kerap diusung Teater Mandiri, perlu diberikan solusinya dengan membuat perdamaian yang abadi yaitu kembali ke titik nol (*Zero*).

b. Kerangka sosial aktual yang menjadi dasar pementasan teater *Zero* adalah banyaknya perang dan aksi teror yang menyertai perang baru atau memicu perang baru. Para penguasa banyak yang memutuskan perang bukan melawan teroris atau memperluas wilayah negara, sehingga alasannya sering mengada-ada. Padahal untuk menjaga perdamaian hanya dengan menjauhkan perang dan melihat hati nurani. Pada teater *Zero* adalah bentuk segumpal hati nurani manusia yang menghendaki perdamaian, bukan perang.

c. Jenis pertunjukan non verbal dan improvisasi yang pernah dialami Putu Wijaya di Bengkel Teater berupa mini kata merupakan modal dasar yang memacu dan memicu kreativitasnya. Selain itu, tema perang yang sering dibawakan Teater Mandiri serta bentuk teater dengan pemain di balik dan di depan layar sehingga visualisasi lebih mampu memperlakukan teater dengan kekayaan visual yang luar biasa. Pada tradisi wayang kulit di Bali juga biasa dilakukan dengan tema perang juga. Antitesis Putu Wijaya adalah membuat teater eksperimen dengan tema perdamaian abadi.



Gambar 19 Latar sosiologi teater penciptaan *Zero* karya Putu Wijaya dan didukung Teater Mandiri.

d. Tim kreatif pementasan teater Zero yaitu sutradara, para aktor dan penata artistik berjuang dan melakukan berbagai peronaan akting di dalam kain, sehingga aktor tidak tampak tetapi visualisasi diupayakan dengan visual dan gambar yang menarik dan simbolik sehingga mampu meneror penonton yang didukung musik serta suara yang memperkuat dramatik pada teater Zero. Jadi proses menjadi teater Zero merupakan upaya kreatif dari masa lalu dan masa kini yang merupakan lanjutan dari kreativitas teater sebelumnya.

B. Analisis Kontekstual Pertunjukan Zero

Analisis kontekstual Pertunjukan *Zero* berkaitan dengan latar budaya kreator yaitu Bali, sehingga ada konteks pada dinamika budaya ibu Putu Wijaya. Kreator

pertunjukan *Zero* mungkin berasal dari latar budaya Bali yang kaya akan tradisi seni, keagamaan, dan adat istiadat. Bali dikenal dengan seni pertunjukan seperti tari, gamelan, dan upacara keagamaan yang kental. Kreator bisa menggabungkan unsur-unsur tradisional Bali dengan konsep modern atau kontemporer, menciptakan karya yang relevan dengan identitas budaya mereka. Di dalam konteks Bali, pertunjukan ini mungkin mengandung simbolisme tertentu yang berkaitan dengan kepercayaan, mitos, atau filosofi hidup masyarakat Bali. Misalnya, emosi, spiritualitas, atau cerita rakyat yang diangkat dalam pertunjukan. Tujuan kreator menggambarkan identitas Bali, melestarikan budaya melalui seni pertunjukan, atau mengkritik aspek sosial dan budaya tertentu dengan pendekatan yang inovatif dan ekspresif.

1. *Zero* Konteks Budaya Lokal dan Nasional

Benturan antardesa pakraman di Bali juga sering terjadi. Walaupun jarang sekali menimbulkan korban jiwa, konflik antardesa adat di Bali cukup membuat pusing polisi dan tokoh adat setempat. Kekerasan yang mengusik suasana kondusif di Bali. Pada hari Sabtu, 12 Oktober 2002 di Pantai Kuta, Legian, ramai dikunjungi wisatawan yang berlibur di Bali, dikejutkan oleh bom yang meledak di Paddy's Bar dan Sariclub, dan di dekat Kantor Konsulat AS di Bali. Ledakan bom efeknya terdengar sampai radius puluhan kilometer dari pusat ledakan. Sekonyong-konyong, puing-puing bangunan meng-hambur sampai 50 meter (Junaedi, 2003: 2-3).

Indonesia pada pra-Kemerdekaan dipengaruhi oleh kekuatan pokok yang memiliki karakter dan cara berjuang yang berbeda yang saling melengkapi, yaitu kalangan elit tua yaitu Soekarno dan Muhamad Hatta yang sifat dan pembawaanya cenderung pada perjuangan yang tidak

membawa terlalu banyak korban jiwa dan materi. Di sisi lain ada kaum muda dan pemimpin bawah tanah seperti Sukarni, Sjahrir, Adam Malik, Chairul Saleh yang radikal dan menganggap risiko dianggap sudah semestinya di dalam perjuangan. Konsepsi politik golongan tua dan muda sebelum Proklamasi Kemerdekaan sangat beda, berlainan (Muhaimin, 1982: 20). Sesudah Indonesia di era pasca Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia, 17 Agustus 1945, suasana perang oleh sparatis atau pengacau keamanan yang terus menuntut kemerdekaan seperti di Aceh, Timor-Tumur dan Papua.

Krisis moneter yang disertai krisis ekonomi dan politik di Indonesia yang berlangsung sejak pertengahan 1977, membawa implikasi ganda, baik yang bersifat positif maupun negatif, bagi masa depan politik Indonesia. Aspek positif dari krisis tersebut adalah timbulnya gelombang reformasi total, khususnya di bidang politik, ekonomi, dan hukum. Sesudah lengsernya Preseiden Soeharto pada 21 Mei 1998 memberikan kesempatan emas bagi rakyat dan bangsa Indonesia menata kembali sistem politik, ekonomi, dan hukum ke arah yang lebih sehat, adil, dan demokratis. Di sisi lain, euforia politik tersebut mencul kembali aspirasi sebagian masyarakat di beberapa provinsi di Indonesia seperti di Irian Jaya (Papua) Aceh, Timor Timur, dan Riau menghendaki kemerdekaan, lepas dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Di sisi lain, marak pula kerusuhan sosial di beberapa kota besar dan kecil selama dua tahun terakhir di beberapa daerah seperti di Jakarta (Ketapang), Kupang (NTT), Ambon, Maluku pada umumnya, serta Sambas di Kalimantan Barat. Kerusuhan sosial berkembang menjadi pertentangan yang berbau sentimen SARA (suku, agama, ras, antargolongan). Ratusan orang tewas sia-sia dan tak terhitung harta benda yang dirusak, terbakar atau pun dibakar (Haris, 1999 : 1, 5).

Potensi kekerasan fisik oleh kaum sipil tinggal yang bersifat alami yaitu tubuh mereka sendiri dan barang alam seperti kayu, batu, dan sebagainya. Oleh sebab itu, segenap kekerasan politik yang dilakukan masyarakat mulai dari peristiwa Pekalongan 11 maret 1997 sampai ke peristiwa Jember, Sampang, dan Bangkalan di pertengahan bulan Juni 1997 harusnya dipahami sebagai spontanitas politik yang berlebihan atau tidak terkontrol untuk bereaksi terhadap ketidakadilan yang dirasakan dalam Pemilu 1997 (Sanit, 1998: 24). Orang-rang yang menjadi korban mengeluh dan menjerit, memprotes, berdemonstrasi, menyampaikan duka-nestapanya melalui saluran-saluran eksekutif, legislatif, yudisial, melalui organisasi agama dan nir-pemerintah, serta pers dan kesenian (Jacob, 2001: 14).

Krisis ekonomi yang berlanjut krisis politik pada era antiklimaks Orde Baru menyebabkan rakyat menderita. Warga sipil Indonesia dalam lima tahun (1997-2002) harus hidup dalam krisis dan situasi sulit serta bersifat multidimensional. Berbagai konflik internal terjadi di daerah membuat krisis nasional semakin berlarut disertai kekerasan sosial, dan ketercerabutan hak ekonsomi sosial warga yang terpaksa pergi dari tanah maupun komunitasnya. Ada dua jenis konflik internal dapat kita temukan di berbagai sekarang, konflik penentuan nasib sendiri (*self-determination*) dan konflik komunal antar warga sipil berbeda etnis dan agama dalam kasus Aceh, Papua dan dalam kasus Maluku, Kalimantan Barat dan Tengah, Poso, dan sebagainya. Keduanya baik konflik penentuan nasib sendiri maupun “perang komunal” menandai konflik kronis (*the hotspots*) di Indonesia (Triyono, dkk., 2004: 1).

Di dalam masyarakat kita yang begitu digembar-gemborkan sebagai masyarakat yang ramah, tiba-tiba kita menerima banyak sekali istilah dan simbol-simbol yang sangat syarat kekerasan dan menjadi bagian dari

kehidupan sehari-hari, bahkan menjadi kebanggaan dalam di dalam masyarakat kita (Siahaan, 1999: 171-172). Pembantaian besar-besaran di Aceh terjadi sejak 1990-1991 ada 1.387 orang jumlah sementara laporan orang hilang, tindak kekerasan, dan sejenisnya dilaporkan masyarakat di Pidie, Aceh Utara, dan Aceh Timur hingga Senin 27 Juli 1998 (Edan & Dharma, 1999: 9).

Peristiwa tumbangnya rezim Orde Baru pada tahun 1998, ketika kekuasaan yang sudah mulai mendapat dukungan rakyat (dalam hal ini diwakili kaum mahasiswa), maka yang terjadi adalah satu melawan semua; dan ketika kekerasan digunakan sebagai sarana mempertahankan kekuasaan maka yang terjadi adalah peristiwa Trisakti, peristiwa Semanggi I, dan Semanggi II (Nugroho, 2009: 79).

Tragedi Poso telah menimbulkan bencana kemanusiaan, ada korban yang masih bernyawa, ada korban yang masih sekarat, ada korban yang tak bernyawa lagi. Kondisi ini menegaskan betapa kejamnya suatu rekayasa kekerasan yang melibatkan dan mengorbankan orang-orang yang tidak berdosa dan tidak memahami apa sebenarnya yang terjadi dan dikehendaki para pelakunya¹⁹ (Damanik, 2003: 7). Benturan antardesa, antara penduduk

¹⁹ Data korban meninggal terapung di sungai Poso 165 orang; Di berbagai wilayah kurang lebih 1.000 orang; 526 jiwa data CC dari April 2000 sd Desember 2001; kerangka yang digali dan dimakamkan di pekuburan muslim ada 12 jenazah di Sintuwulemba, 9 jenazah di Tagolu, 59 jenazah di Pandiri, 2 jenazah di Pardapu, 5 jenazah di Tabalu; 8 jenazah di Mapane; 8 Jenazah di Toini; 8 jenazah di Kayamanya; 18 jenazah di Pandamarari; dan 1 jenazah di Meko. Sementara itu, pasca Deklarasi Malino sd 5 Desember 2002, dari CC korban luka parah 22 orang dan dalam pencarian 54 rang. Kehancuran bangunan fisik terdiri dari 6.523 rumah, 17 sekolah, 1 asrama pelajar dan susteran Katolik, 1 pesantren, 8 puskesmas, 57 masjid, 70 gereja dan 2 pura. Belum termasuk kendaraan yang dibom, dibakar, dirusak, dijarah, harta benda yang dijarah, kebun dan hasil kebun yang dirusak dan dijarah, masalah-masalah pendidikan, kesehatan, psikologis, traumatik, hilangnya kesempatan kerja, hilangnya rasa aman dan sebagainya. Lihat Damanik (2003: 55-58).

asli dan pendatang, dan antarpending partai banyak mengisyaratkan beberapa ciri yang perlu diperhatikan dalam konflik horizontal di Indonesia. Dalam konflik antara pendatang dan penduduk asli, etnisitas biasanya menjadi ciri pembeda yang menjadi basis mobilisasi konflik. Seringkali perbedaan etnis penduduk asli dan pendatang ini ditopang pula dengan perbedaan agama. Dalam kasus-kasus seperti ini, masalah yang lebih mendasar, yaitu integrasi sosial pendatang dan penduduk asli, jarang diperhatikan sehingga dapat meletus sewaktu-waktu (Panggabean, 2003). Perang lokal, konflik antaretnis, dan kekerasan di berbagai daerah di Indonesia yang terjadi selama menuntut turunya Soeharto sebagai presiden, dan Gerakan Reformasi pada akhir 1990-an hingga tahun 2000an. Kekerasan dan agresivitas massa di daerah saat itu menimbulkan korban jiwa dan harta. Perang lokal terjadi di Maluku, Poso, Sambas, Pontianak, Aceh, Papua, maupun Timor Timur. Upaya perdamaian masih sulit diwujudkan karena berbagai pihak yang bertikai belum ditangani secara adil dan memadai. Oleh sebab itu, perdamaian berkelanjutan masih sulit dicapai karena belum adanya strategi penanganan yang komprehensif serta terpadu antara berbagai pihak. Membangun perdamaian di daerah rawan konflik seperti di Indonesia membutuhkan strategi dan pendekatan khusus, bukan hanya mengatasi masalah-masalah yang bersumber dari konflik di masa lalu, tetapi juga dampak konflik serta masih rentannya kapasitas perdamaian masyarakat (Trijono & Djalong ed, 2005: 1).

Pertunjukan *Zero* karya Putu Wijaya menangkap situasi sosial dan budaya masyarakat mengupayakan perdamaian dengan mengendalikan diri, menahan dan berintrospeksi untuk tidak melakukan kekerasan. Kekerasan demi pemuasan diri dengan menghancurkan

orang lain dan merasa bahwa dengan tindakan kekerasan itu ia menyatakan eksistensinya adalah perilaku yang bertentangan dengan hakikat manusia sebagai makhluk berpikir dan bermoral (Sihotang, 2009: 193).

2. Zero Konteks Sosial Budaya Global

Perang Dunia I ada 16 juta orang meninggal di kubu-kubu pertahanan, menjadi korban senapan mesin, bayonet, tank, dan kapal terbang. Ada 100.000 jiwa tewas oleh gas beracun, dan kemudian pandemi influenza pada tahun 1918-1919 mengambil korban 20 juta jiwa. Perang yang direncanakan hanya setahun justru berlangsung 4 tahun (Jakob, 1992: 94). Semenjak Perang Dunia II hingga sekarang, tidak terjadi perang dunia, walaupun senjata yang lebih hebat makin banyak dibuat dan dipasang di semua benua, kecuali Antartika. Hanya ada 26 hari tanpa perang di salah satu tempat di dunia, yaitu di bulan September 1945. Keadaan yang singkat tanpa perang tersebut disebut perdamaian tidak sengaja (*accidental peace*). Orang baru lelah berperang dan ingin rehat sebelum mulai bertempur lagi (Jakob, 1992: 13). Hiroshima dan Nagasaki menjadi rata oleh bom atom dan menyebabkan 100.000 orang wafat. Semua malapetaka itu menimbulkan perubahan besar di dunia meliputi hampir segala segi kehidupan. Perang Dunia II melahirkan PBB (Perserikatan Bangsa-bangsa) yang bertujuan memelihara perdamaian dan hak-hak asasi manusia. Berakhirnya Perang Dunia II pada tahun 1945 ternyata tidak menghentikan perkembangan industrialisasi termasuk industri militer, yang justru semakin memicu proses peningkatan kapabilitas militer yang ditunjang dengan pemanfaatan teknologi canggih dan juga proses modernisasi peralatan militer. Penemuan bom atom yang diikuti pengembangan generasi canggih peluru kendali berhulu ledak nuklir merupakan salah satu

bukti nyata dari proses modernisasi di bidang teknologi militer yang sekaligus menimbulkan ancaman baru terhadap keamanan global terutama fenomena perlombaan senjata nuklir yang mewarnai konstelasi politik internasional di masa Perang Dingin (Chandrawati, 2007: 75).

Pada era 1980-an perlombaan senjata nuklir dan perang dingin melatari meningkatnya secara pesat gerakan perdamaian. Ada yang bilang gerakan awal 1980-an ini lebih besar dan luas dari yang 1960-an. Dokter, artis, mahasiswa, ilmuwan, dan LSM banyak yang terlibat membicarakan bahaya perang nuklir. Keberhasilan mereka pantas dicatat: Selain berhasil membawa isu nuklir yang sebelumnya bersembunyi di dalam kerahasiaan negara ke diskusi publik, dan berhasil pula memperkenalkan dan mempopulerkan aneka tujuan dan metode perlawanan nirkekerasan.

Awal 1990-an, di tengah-tengah wacana masyarakat sipil, gelombang demokratisasi yang menerpa berbagai kawasan dunia, dan *democratic zone of peace*, dunia dikejutkan oleh kekerasan yang brutal di berbagai tempat: Yugoslavia, Timur Tengah, Asia Selatan, Asia Tenggara, dan lain-lain. Kekerasan dilakukan oleh skinheads, paramiliter, tentara reguler, gangster, atau warga biasa. Kekerasan dan kekejaman mengisi istilah “pelanggaran hak asasi manusia.” Pembedaan-pembedaan lama menjadi kabur, seperti pemerintah-tentara-warga sipil dan militer, serta perang-tindakan kriminal. Monopoli negara terhadap penggunaan kekerasan juga rusak. Orang kembali ragu, kekerasan dan perang tidak dapat disingkirkan dari hidup manusia (Panggabean, 2003). Aksi teorisme adalah metode yang digunakan perseorangan atau kelompok dengan cara melakukan kekerasan, mengancam keselamatan, membuat ketakutan dan menimbulkan korban serta kerusakan

dalam masyarakat untuk mencapai tujuan yang dikehendaki tanan

T. Jacob (2001: 13) menyatakan,

“Kemampuan manusia untuk menimbulkan penderitaan pada orang atau kelompok lain makin meningkat dengan cepat dalam evolusi biokulturalnya dan makin mencolok dalam beberapa dasawarsa menjelang milenium ketiga. Penimpaan penderitaan atas orang lain terjadi pada berbagai peringkat sistem hayati, mulai dari peringkat individu dan keluarga, melalui kelompok etnorasial, lapisan sosialekonomis, golongan fungsional, agama dan ideologi, terus ketingkat nasional, suprana-sional dan global”.

Komitmen anti-kekerasan memang merupakan tujuan luhur manusia. Siapa orang yang ingin ada pertumpahan darah, pembantaian wanita dan anak-anak yang tak berdosa hidup dalam ancaman? Serdadu yang profesional pun suatu saat akan menyesal, seperti yang kita saksikan ketika penarikan tentara Amerika dari Vietnam (Hanafi, 2001: 35).

Tragedi penghancuran menara kembar WTC di New York, 11 September 2001 telah secara signifikan mengubah peta politik internasional dan menempatkan Islam dengan Barat dalam hubungan penuh ketegangan. Amerika Serikat yang menjadi sasaran utama serangan teroris dari gerakan Islam militan berskala internasional secara dramatik mengubah politik luar negeri lebih tertutup, chauvinis, dan berorientasi perang (Priyono, 2003: 6). Semenjak itu, Bush memproklamkan perseteruan tersebut dengan menyebut “crusade” (perang salib) – meski buru-buru meralatnya. Ia kemudian menabuh gendang perang melawan “terorisme” global sembari mengatakan, “Hanya ada dua pilihan bagi negara-negara di dunia ini, berada di belakang kami untuk memerangi

terorisme (baca: Islam) atau akan berhadap-hadapan dengan kami”.

Perlahan namun pasti, pemerintahan Indonesia pun mulai tak ketinggalan menampilkan belangnya. Pembentukan Densus 88 paska peristiwa Bom Bali I 2002 adalah bentuk nyata keberpihakan ini. Detasemen khusus dengan lambang burung hantu itu dilatih dan di danai oleh asing (Amerika dan Australia). Mereka sangat bersemangat sekali dalam memburu para mujahidin yang menyerang kepentingan Amerika dan sekutu-sekutunya. Tak ketinggalan payung hukum dibuat, UU anti Teror dengan segala kontroversinya. Buntutnya ratusan muslim yang ditangkap, sebagian besar masih mendekam di penjara hingga saat ini. Zero adalah tawaran/ajakan untuk mengehntikan perang dengan kembali ke zero, masuk ke dalam diri sendiri, nol dan kemudian melangkah bersama-sama. Tokoh perempuan dalam Zero bisa dimaknbakan sebagai subyek yang sedang kita bicarakan, bisa juga sebagai tawaran iytu sendii, atau taka pa kalau mengingatkan kep[ada nasib perempuan di In donesia yang masih terpuruk.

3. Pandangan Dunia Para Kreator Teater *Zero*

a. Yanto Kribo

Pementasan *Zero* main secara totalitas penuh, dalam arti awas terhadap lingkungan, terhadap diri sendiri, juga terhadap listrik yang begitu besar yang dalam perjalanannnya seperti mimpi saja. Karena waktu yang singkat dan terburu-buru serta keterbatasan, kalau memang diberkahi oleh Tuhan semoga kita bisa kembali melanglang buana bersama ke negeri lain. Memang untuk *Zero* tidak akan bisa berhenti, dan kalau dimainkan oleh orang lain akan menjadi berbeda sekali terutama “Roh”nya.

b. Alung Seroja

Ini pementasan yang sangat menarik karena *Zero* bicara tentang Internasional. Ini manusia kembali ke titik NOL, karena ini bisa dimulai lagi. Kalau masalah ini dilanjutkan lagi tetap saja kisruh. Ini masalah kemanusiaan, baik nasional maupun internasional. Perjuangan ini harus tetap diteruskan.

c. Ucok

Pertunjukan *Zero* bagus, dahsyat untuk dipertunjukkan. Sesuai dengan jaman, dan keadaan sekarang ini tentang keadilan, pengosongan diri, peperangan, kedamaian, kebrutalan, keheningan, yang semua itu dipaparkan secara visual di atas layar putih sebagai latar belakang dengan berbagai macam cahaya fantastis yang memaparkan kesatuan bentuk abstraksi. Dipertahankan terus.

d. Arswendy

Aku merasa seperti berlatih teater lagi. Sebagai semangat pencarian atau pencapaian termotifikasi lagi. Yang paling penting aku menjadi tambah percaya bahwa berteater itu membuat kita menjadi “muda” dan tidak khawatir akan menjadi tua. Teater itu seperti catur yang kelihatannya berulang-ulang tetapi kemung-kinannnya tidak pernah hilang (selalu ada), Prinsip Desa Kala Patra diterjemahkan oleh pemain-pemain Teater Mandiri tanpa disadari dalam dunia teater yang juga diaplikasikan dalam hidup kita sehari-hari.

e. Fien Herman

Proses dan pertunjukan *Zero* merupakan refleksi pencapaian “image”: dalam beberapa situasi/keadaan yang terjadi di penghuni bumi ini. Peperangan dan kedamaian, kekerasan dan kelembutan, kebrutalan dan keheningan yang membawa kita menuju suatu bentuk pemahaman akan tragedi-tragedi yang muncul dan tidak kunjung habisnya, selalu datang dan datang terus untuk itulah kita memerlukan suatu kerangka agar kebebasan berekspresi dapat mencapai tujuan yang mulia. Maju terus *Zero*.

f. Bei

Pementasan *Zero* ini dapat dipentaskan terus untuk membagi kepada yang belum menonton karena dari pementasan ini kita dapat mempelajari kesatuan dalam mengosongkan diri untuk mencapai tujuan kebersamaan.

g. Kardi

Zero itu fleksibel untuk sebuah pertunjukkan di ruang apapun, Isi *Zero* sangat pas dengan terror mental dan masih menarik untuk sekarang ini, karena pertunjukkan yang lain banyak dengan dialog seperti sinetron. Kalau *Zero* dipentaskan, hubungan yang didapat dengan audiennya langsung menyentuh rasa. Dimanapun *Zero* dipentaskan, sangat diminati terutama untuk kalangan luar negeri. Kalau ada tambahan pada *Zero* yaitu bagaimana cara seorang sutradara menambahkan ilustrasi puisi di dalam adegan tersebut khususnya pada awal adegan pembukaan, seperti di TUK maupun CIFET Cairo.

h. Agung Anom

Zero merupakan visualisasi pertunjukkan perang dan kedamaian tetapi yang ditampilkan dengan layar lebar sebagai background utamanya. Setiap kali pementasan *Zero* selalu mencari bentuk, corak, tekstur, ragam, pola, secara absurd agar tercipta adegan demi adegan secara harmoni. Dimanapun *Zero* dipentaskan akan terjadi hentakan-hentakan jiwa yang sangat mempengaruhi setiap visualisasi memori seseorang. Pemahaman visualisasi yang ditampilkan oleh *Zero* sarat dengan muatan “teror mental” dan langkah-langkah pencarian bentuk. tentang peperangan dan kedamaian, kekerasan dan kelembutan, kekacauan dan keheningan yang

2. Konteks Pertunjukan Teater *Zero*

Tontonan teater *Zero* di Praha, diawali dengan prolog dibawakan Putu Wijaya dalam bahasa Inggris, "*War is war, peace is peace, the two will never ever be related!*". Di negara pisahan Chekoslovakia tersebut, teater *Zero* diapresiasi dengan baik, dan menurut Jana Vozabova, mantan penerima Dharmasiswa di Indonesia, pertunjukan *Zero* mengundang decak kagum dari sekitar 300 penonton. Sementara itu, teater *Zero* menurut mantan Dubes Ceko untuk Indonesia, Jaroslav Olsa, mengatakan penampilan Teater Mandiri di Praha, “Sangat menarik, luar biasa, spektakuler.” Demikian pula Komentar Thomas Petru, salah satu mantan penerima Dharmasiswa RI juga mengakui bahwa, “Penampilan Teater Mandiri dengan teater *Zero*, sangat ekspresif dan mudah dimengerti, apalagi cerita itu merupakan refleksi kejadian yang tengah terjadi di mana-mana.” Pendapat para penonton tersebut makin meneguhkan bahwa *Zero* dapat dipahami dan

pesannya dapat dikomunikasikan dengan cara diekspresikan lewat tontonan teater yang para aktor-aktrisnya berakting di dalam dan di balik kain sebagai wujud teater nonverbal yang menyatu dengan aspek visualisasi dan suasana dramatik. Perdamaian adalah suatu keadaan yang sangat dirindukan oleh manusia. Setiap upaya harus dilakukan untuk membangun perdamaian dan keadilan dalam hidup kita (Visser, 2004: 88). Jadi makna kontekstual pertunjukan Zero berkaitan dengan perlawanan melawan perang dan mengembalikan perdamaian dimulai dari diri sendiri, dari aktor, kreator dan masyarakat kota, desa, daerah konflik di Indonesia maupun dunia.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Riset teater dengan perspektif semiotika-sosial merupakan perpaduan teori semiotika dan sosiologi untuk mengkaji karya pertunjukan nonverbal yang memerlukan analisis ko-tekstual dan kontekstual. Analisis ko-tekstual dan kontekstual (Marco de Marinis) menguraikan elemen teater sehingga dapat diurai dan dijabarkan keterkaitan antar-elemen teater menjadi saling berkaitan dalam kesatuan intrinsiknya. Sesudah elemen Konsekuensi dari riset semiotika-sosiologi. Riset perpaduan yang menggabungkan analisis ko-tekstual, semiotika, dan kontekstual dalam konteks teater yang berpradigma interdisiplin dikenal sebagai riset semiotika-sosial. Penjelasan lanjutan dari riset semiotika-sosial adalah hubungan antara elemen-elemen tersebut dan bagaimana mereka saling terkait dalam kerangka riset teater dengan menghubungkan antara elemen riset berteori ko-tekstual, semiotika, dan kontekstual yang dipakai secara simultan.

Pada analisis ko-tekstual menganalisis hubungan antara teks utama (misalnya naskah, pertunjukan) dengan elemen-elemen lain seperti budaya, sejarah, dan konteks sosial yang melatarbelakangi karya tersebut. Penggunaan analisis ko-tekstual untuk memahami bagaimana teks teater berinteraksi dan dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya di mana karya itu diproduksi dan dipersepsikan. Sedangkan, semiotika teater sebagai studi tentang tanda, simbol, dan makna yang terkandung dalam karya teater, baik secara visual, verbal, maupun gerak. Semiotika teater untuk menguak dan mengungkap pesan tersembunyi, simbolisme, dan makna yang dibangun melalui elemen-elemen artistik dan tekstual dalam pertunjukan. Dan, hasil analisis kontekstual untuk memahami dan memaknai karya dalam kerangka konteks sosial, budaya, politik, dan sejarah yang melatarbelakangi terbentuknya karya

tersebut. Analisis kontekstual berfungsi memberikan pemahaman tentang bagaimana karya teater berfungsi sebagai refleksi atau respon terhadap kondisi sosial tertentu.

Riset semiotika-sosial berprinsip interdisipliner dan hubungan elemen-elemen ilmu terkait yang dipakai dalam kajian pendek pada artikel ilmiah atau riset untuk buku yang leboh panjang. Pendekatan semiotika sosial menggabungkan ilmu-ilmu dari bidang sastra, budaya, semiotika, sosiologi, antropologi, dan komunikasi untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif. Jadi hubungan sinergis antara analisis ko-tekstual memberi konteks sosial dan budaya yang melatarbelakangi karya, memperkaya pemahaman makna.

Semotik teater membantu mengidentifikasi dan menafsirkan tanda dan simbol yang digunakan dalam karya untuk menyampaikan pesan. Teori Kontekstual memastikan analisis tidak terlepas dari kondisi sosial dan budaya yang mempengaruhi penciptaan dan persepsi karya. Ketiga elemen: analisis ko-tekstual, semiotika, dan kontekstual saling melengkapi sehingga analisis ko-tekstual mempertemukan teks dengan konteks sosial budaya. Semiotika mengupas makna tanda dan simbol dalam karya, dan analisis kontekstual memberikan pemahaman terhadap kondisi sosial dan budaya yang memengaruhi karya tersebut. Dengan demikian, pendekatan semiotika-sosial untuk riset teater memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam dan kritis terhadap karya teater sebagai produk budaya yang dipengaruhi oleh dan sekaligus memengaruhi konteks sosialnya. Jadi riset semiotika-sosial merupakan bentuk riset teater yang mengintegrasikan analisis ko-tekstual, semiotika, dan kontekstual.

Teater Zero merupakan karya teater eksperimen Putu Wijaya yang menggunakan idiom non verbal dan visual

sehingga dapat diterima dalam lintas lingual dunia. Kualitas teater non verbal Zero sudah diakui dunia, setidaknya pada CIFET (*Cairo International Festival for Experimental Theater*) digelar 25–26 September 2005 di Kairo, Mesir juga memperoleh penghargaan *The Best Ensemble Works*. Kualitas pertunjukan Zero dengan idiom non verbal dan visual yang dominan memungkinkan dan dapat berkomunikasi dengan latar bahasa dan budaya yang berbeda-beda.

Analisis kontekstual teater Zero menunjukkan ada suasana dramatik yang kontemplatif tentang dunia batin para penggagas perang dan hati nurani yang selalu mendambakan perdamaian. Pertentangan dunia batin itu diwujudkan dalam segumpal kain yang menyerupai hati nurani manusia sehingga hal-hal yang terjadi di dalam batin itu tergambar dengan visualisasi yang menarik, penuh warna dan dinamika tetapi juga kontemplatif. Teater Zero menyuarakan perdamaian dengan teror yang lembut dan halus, tidak dengan teriakan dan suara yang melawan dengan kata-kata, tetapi suara batin manusia yang berbudi.

Semiotika teater Zero menunjukkan pada 14 aspek pendukung teater memiliki kesepadanan dalam makna, yaitu: kontemplasi, relung kalbu, kesakitan atau ketakutan, introspeksi, penindasan, selubung kalbu (nurani), damai, sunyi, manusia suci, manusia bebas, manusia tradisional, perang nurani, dan emosi perang batin. Makna teater Zero tersebut menegaskan bahwa pertunjukan tersebut kontemplatif yang membawa pesan perdamaian dalam kesunyian yang dilakukan manusia suci dan manusia bebas melakukan apa saja sebagaimana manusia tradisional dengan kearifan lokalnya sehingga tercipta kedamaian. Teater Zero merupakan ungkapan batin dan nurani paling dalam dari diri manusia yaitu menolak perang dan mendamba perdamaian abadi.

Sosiologi aktor Teater Mandiri yang mendukung Zero adalah mereka yang bekerja disektor informal seperti: juru parkir, pengojek, dan pedagang kelontong, serta pekerja serabutan dan artis. Mayoritas aktor sudah berkecimpung dengan Teater Mandiri pimpinan Putu Wijaya sejak 1973 sehingga sudah terbiasa dengan teater dan aneka bentuk pementasan eksperimental yang dilakukan Putu Wijaya. Kehidupan yang bersumber dari pendapatan sektor informal membuat diri mereka bisa menjaga hidup dan bermain teater di Teater Mandiri dengan sepenuh hati. Status sosial sebagai aktor meningkat karena sering membawanya ke luar negeri. Aaktor Teater Mandiri sangat didukung oleh pekerjaan di sektor informasinya, tetapi secara sosial ekonomi belum beruntung atau hidup pas-pasan sebagai aktor teater yang digelutinya selama 30 tahun.

B. Saran

Ko-tekstual memberi konteks sosial dan budaya yang melatarbelakangi karya, juga dapat memperkaya pemahaman makna. Semiotika-sosial dapat membantu mengidentifikasi dan menafsirkan tanda dan simbol yang digunakan dalam karya untuk menyampaikan pesan. Kontekstual memastikan analisis tidak terlepas dari kondisi sosial dan budaya yang mempengaruhi penciptaan dan persepsi karya.

Risiko pendekatan semiotika-sosial memungkinkan analisis yang lebih holistik dan kritis terhadap karya teater, serta mampu memahami makna yang lebih kaya dan kompleks. Keunggulan pendekatan sosiologi-sosial memungkinkan analisis yang lebih holistik dan kritis terhadap karya teater, serta mampu memahami makna yang lebih kaya dan kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Imran T., Bakdi Soemanto, dan Rachmat Djoko Pradopo (1985), *Memahami Drama Putu Wijaya: Aduh*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depdiknas
- Ahimsa-Putra, Shri Heddy. 1997. "Sebagai Teks dalam Konteks – Seni dalam Kajian Antropologi Budaya", makalah dalam *Seminar Seni Abad XXI* diseenggarakan oleh Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, BP ISI Yogyakarta, 26 Juli.

- Aurlia, Luki & Putu Fajar Arcana (2004), "'Zero' Mengakhiri Paradoks Manusia", dalam *Kompas*, Jakarta, 22 Pebruari
- Bodgan & Taylor. (1993), *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Brockett, Oscar B. (1988), *The Essential Theatre*, Fourth Edition, Fort Worth, Chicago, San Francisco: Holt Rinehart and Winston, Inc.
- Budiman, (1999), *Kosa Semiotika*, Yogyakarta: LkiS.
- Danim, Sudarwan. (2002), *Menjadi Peneliti Kualitatif*, Bandung: Pustaka Setia.
- Duvignaund, Jean (1972) *Sociology of Art*, transl. English by Timothy Wilson, London: Paladin. (*Sosiologi Seni* terj. Y. Sumandiyo Hadi & Christianto Rich, ISI Yogyakarta, 1998)
- Elam, Keir. (1991), *The Semiotics of Theatre and Drama*, London and New York: Routledge.
- Faruk. (1994), *Sosiologi Sastra*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fischer-Lichte, Erica. (1992), *The Semiotics of Theatre*, Blomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Hauser, Arnold. (1982), *The Sociology of Art*, Chicago & London: The Univesity of Chicago Press.
- Hoed, Benny Hoedono. (1992) "Dampak Komunikasi Periklanan: Sebuah Ancangan Semiotika" dalam Seminar Semiotika oleh Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya LPUI dengan Lingkaran Semiotika Jakarta, 21-22 Desember.
- . (2001) "Dampak Komunikasi Periklanan: Sebuah Ancangan dari Segi Semiotika" dalam

- Semiotik Mengkaji Tanda dalam Artifak*, E. K. M. Masimambow & Rahayu S. Hidayat, ed. Jakarta: Balai Pustaka bekerja sama dengan Yayasan Adhikarya IKAPI dan The Ford Foundation.
- Kamal, Musthofa. 2009. "Makna dan Fungsi Pementasan Wayang Topeng Malangan dengan Lakon Walangwati-Walangsumirang Kajian Semiotika Teater dan Sosiologi Teater" Tesis Pengkajian Seni untuk memenuhi prasyarat mencapai derajat Magister dalam bidang Seni, Minat Utama Seni Drama/Teater, Yogyakarta: Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Barba, Eugene & Nicola Savaresse. 1985. *Anatomie de l'acteur*. France: Bouffonneries Contrastes.
- Marinis, Marco de. (1993), *The Semiotics of Performance*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Muhadjir, Noeng. (2000), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Moleong, (2008), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya, Cetakan ke-4
- Ndraha, Tazliziduhu, (1985), *Research : Teori Metodologi Administrasi*, Jakarta: Bina Aksara.
- Noth, Winfried. (1990), *Handbook of Semiotic*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- . (2006), *Semiotik*, terj. Dharmojo, dkk. Abd. Syukur Ibrahim, ed., Surabaya: Universitas Airlangga Press.
- Patton, Michael Quinn. (2009), *Metode Evaluasi Kualitatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Pradopo, Rachmat Djoko. (1998) "Semiotika: Teori, Metode, dan Penerapannya" dalam Jurnal Humaniora No. 7 bulan Januari-Maret 1998, Yogyakarta: Fakultas Sastra Universitas Gadjah Mada.
- Purwanto. (1985), "Konsep Teater Putu Wijaya: Tinjauan Intrinsik atas *Tiga Lakon: Aduh, Dag Dig Dug, dan Edan*", Skripsi S-1 Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, Yogyakarta: ISI Yogyakarta
- Ratna, Nyoman Kutha. (2004), *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sahid, Nur. (2004), *Semiotika Teater*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogya-karta.
- . (2008), *Sosiologi Teater*, Yogyakarta: Prasista.
- Shevtsova, Maria. (1989), "The Sociology of Theatre, Part One: Problem and Prespective" dalam *Teatre Quartely*, Vol. V No. 17 Februari, New York: Cambridge University Press.
- , (2002) *The Routledge Reader in Theatre and Performance Studies* London & New York : Routledge.
- Soemanto, Bakdi. (2005), "Teater Putu" makalah pada diskusi di Jakarta (Teater Utan Kayu), 12 Januari 2005.
- Sugiyono. (2005), *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Teeuw, A. (1984), *Sastra dan Ilmu Sastra*, Jakarta: Pustaka Jaya.

- Utari, F. Dewi Ria. (2004), "Pentas Teater Mandiri: Zero Pertempuran di Balik Kain" dalam *Koran Tempo*, Jakarta, 26 Februari.
- Veronita, (2008), "Tinjauan pada Gaya Pertunjukan Putu Wijaya dalam Teater Mandiri (Studi Kasus pada Pertunjukan Zero dan Zoom)", Skripsi Diajukan Sebagai Pertanggungjawaban untuk Meraih Gelar Sarjana Seni Teater – Strata 1 Program Studi Seni Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Kesenian Jakarta, Jakarta : Institut Kesenian Jakarta.
- Widodo, Erna dan Muktar (2002), *Konstruksi Ke Arah Penelitian Deskriptif*, Yogyakarta: Avyrouz
- Wijaya, Putu. (1980), "Bertolak dari Yang Ada" dalam *Temu Teater 80*, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- . (2003), "Zero di Taipeh" dalam *Pikiran Rakyat*, 13 Desember, Bandung: Pikairan Rakyat.
- . (2006), Tradisi Baru Teater Indonesia" dalam *Perjalanan Kesenian Indonesia Sejak Kemerdekaan: Perubahan dalam Pelaksanaan, Isi dan Profesi*, Philip Yampolsky, Ed., Jakarta-Singapore: Equinox.
- . (2008), "Menggedor Phara dengan Zero" dalam rubrik *Khasanah*, Lembaran Khusus Budaya, Bandung: Pikiran Rakyat, 12 Juli, h. 29.
- . (2009), "Peta Teater Indonesia Bertolak dari Tradisi" dalam *Melakoni Teater: Sepilahan Tulisan Tentang Teater*, Ign Arya Sanjaya, ed. Bandung: Hivos dan Studi Klub Teater Bandung.
- Wolff, Janet. (1981), *The Social Production of Art*, New York: St. Marthin's Press
- Wellek, Rene, & Austin Warren, (1989), *Teori Kesusastraan*, terj. Melani Budianta, Jakarta: PT Gramedia

- Yudiaryani. (2000), "Puitika Teater Perempuan: Menggugat Tragedi Kekerasan Aristoteles Melalui Bahasa Feminin", dalam *Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, No. VIII/04-April 2000, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- . (2002), *Panggung Teater Dunia Perkembangan dan Perubahan Konvensi*, Yogyakarta: Pustaka Gondho Suli.
- . (2008), "Analisis Tekstual Pertunjukan Marco de Marinis (Tek-Konteks-Interteks)", dalam *Ekspresi Jurnal Penelitian dan Penciptaan Seni*, Vo. 1, April 2008
- . (2009), "Pelestarian Tradisi Lisan bagi Pertunjukan Teater" dalam *Melakoni Teater: Sepilahan Tulisan Tentang Teater*, Ign Arya Sanjaya, ed., Bandung: Studiklub Teater Bandung dan Hivos.
- Zidan, Abdul Rozak Zidan, Anita K. Rustapa, & Hani'ah, (2004) *Kamus Istilah Sastra*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Zoest, Aart van. (1993), *Semiotika Tentang Tanda, Cara Kerjanya, dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*, Jakarta: Yayasan Sumber Agung.

GLOSARIUM

Analisis

Proses memecah dan mengkaji bagian-bagian suatu karya atau fenomena secara kritis untuk memahami struktur, makna, dan hubungan antar unsur di dalamnya.

Argumentasi

Serangkaian alasan dan bukti yang digunakan untuk membangun atau mendukung sebuah pendapat atau posisi tertentu dalam sebuah diskusi atau karya.

Alegori

Penggambaran simbolik atau metaforis dari ide, konsep, atau cerita yang lebih luas, biasanya melalui representasi figuratif yang menyampaikan makna moral atau sosial.

Aksi

Segala bentuk tindakan fisik atau gerak yang dilakukan oleh aktor atau karakter dalam sebuah pertunjukan teater untuk menyampaikan cerita atau emosi.

Aransemen

Pengaturan ulang atau penyusunan unsur-unsur musikal, visual, atau naratif dalam sebuah karya seni agar sesuai dengan tujuan artistik tertentu.

Biografi

Kisah hidup seseorang yang mencakup latar belakang, pengalaman, dan perjalanan hidupnya yang biasanya digunakan sebagai bahan analisis karakter atau tokoh.

Character**(Karakter)**

Kepribadian, sifat, dan identitas yang dimiliki oleh tokoh dalam karya seni atau cerita, yang membentuk perilaku dan perannya dalam narasi.

Dominasi

Pengaruh atau kekuasaan yang kuat dari satu unsur, karakter, atau ide dalam karya yang menonjol atau mengontrol unsur lain.

Dramatik

Segala hal yang berkaitan dengan unsur drama, termasuk konflik, ketegangan, emosi, dan intensitas yang membentuk suasana teater.

Edukasi

Proses penyampaian pengetahuan, nilai, atau moral melalui karya seni atau pertunjukan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran penonton.

Fantasi

Karya atau unsur yang bersifat imajinatif dan tidak realistis, sering digunakan untuk menciptakan dunia yang ajaib, magis, atau tidak terbatas oleh kenyataan.

Gerak

Segala bentuk pergerakan fisik yang dilakukan oleh aktor atau karakter dalam pertunjukan teater untuk menyampaikan makna atau emosi.

Gesture**(Isyarat)**

Gerakan tangan, wajah, atau tubuh yang digunakan untuk mengekspresikan perasaan, niat, atau pesan secara non-verbal.

Gimik

Elemen atau aksi yang bersifat menarik perhatian, biasanya

bersifat hiburan atau kejutan, untuk menambah daya tarik pertunjukan.

Heroik

Ciri atau tindakan yang menunjukkan keberanian, keagungan, dan pengorbanan yang luar biasa, sering dikaitkan dengan tokoh pahlawan.

Intuisi

Kemampuan untuk memahami atau merasakan sesuatu secara langsung dan tiba-tiba tanpa melalui proses berfikir yang sadar, sering digunakan dalam pengambilan keputusan artistik.

Intensitas

Kedalaman atau kekuatan emosi, suasana, atau ekspresi yang ditampilkan dalam karya atau pertunjukan untuk menimbulkan dampak yang kuat.

Improvisasi

Proses menciptakan atau melakukan sesuatu secara spontan tanpa persiapan sebelumnya, sering digunakan dalam pertunjukan teater untuk menambah keaslian dan dinamika.

Impresi

Kesan atau pengaruh yang ditinggalkan oleh karya atau pertunjukan terhadap penonton, biasanya berkaitan dengan perasaan dan penafsiran subjektif.

Interdisiplin

Pendekatan yang menggabungkan dan memadukan berbagai disiplin ilmu untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan holistik terhadap suatu fenomena atau karya.

Jarak

Estetik

Jarak yang sengaja dipertahankan antara karya seni dan

penontonnya agar penonton dapat mengamati dan menginterpretasi karya secara kritis dan objektif, sambil tetap merasakan keindahan dan maknanya.

Joker

Elemen atau tokoh dalam pertunjukan yang berfungsi sebagai penghilang ketegangan, memberi humor, atau sebagai unsur kejutan yang menambah dinamika pertunjukan.

Korpus

Kumpulan teks, data, atau karya yang menjadi dasar analisis atau kajian tertentu dalam studi ilmiah atau seni.

Khatarsis

Pengalaman emosional mendalam yang dialami penonton saat menyaksikan karya seni, yang menimbulkan pembersihan atau pelepasan emosi melalui proses penyegaran psikologis.

Legasi

(Legacy)

Warisan budaya, nilai, atau pengaruh yang ditinggalkan oleh karya, tokoh, atau peristiwa yang masih berpengaruh dan dihargai hingga saat ini.

Mimesis

Konsep imitasi atau peniruan terhadap kehidupan nyata dalam karya seni, yang bertujuan mencerminkan realitas secara autentik.

Multikultur

Situasi, kondisi, atau karya yang melibatkan keberagaman budaya, etnis, atau latar belakang sosial dalam satu konteks tertentu.

Makna

Isi, pesan, atau interpretasi yang terkandung dalam karya

seni, tanda, atau peristiwa yang memberikan pemahaman kepada penonton atau pembaca.

Notifikasi

Pemberitahuan atau pesan yang menyampaikan informasi penting, biasanya melalui perangkat teknologi atau media komunikasi.

Opera

Karya seni teater yang menggabungkan unsur musik, drama, dan seni visual secara lengkap, biasanya disajikan dalam bentuk pertunjukan musikal.

Pertunjukan

Kegiatan seni atau hiburan di mana karya seni disajikan secara langsung kepada penonton di panggung atau tempat tertentu.

Penonton

Orang yang menyaksikan atau menghadiri sebuah pertunjukan seni, teater, film, atau acara lainnya.

Reduplikasi

Penggandaan atau penyalinan karya seni, teks, atau unsur tertentu secara identik atau serupa untuk tujuan pengkajian atau reproduksi.

Repetisi

Pengulangan unsur tertentu dalam karya seni atau pertunjukan yang berfungsi menegaskan makna, menciptakan ritme, atau menambah efek dramatis.

Reinterpretasi

Proses memberi makna baru atau memodifikasi karya lama dengan sudut pandang atau pendekatan yang berbeda.

Struktur

Susunan bagian-bagian pembentuk karya seni, teks, atau

sistem yang membentuk keseluruhan dan memberikan kerangka kerja dalam memahami karya tersebut.

Sinopsis

Ringkasan singkat dari isi cerita, karya seni, atau pertunjukan yang menggambarkan gambaran umum secara garis besar.

Sejarah

Peristiwa dan perkembangan waktu lampau yang menjadi latar belakang dan konteks terbentuknya karya seni atau fenomena tertentu.

Strata

Lapisan-lapisan sosial, budaya, atau hierarki yang ada dalam masyarakat, yang memengaruhi dan membentuk karya atau fenomena tertentu.

Sosial

Berhubungan dengan masyarakat dan kehidupan berkelompok, termasuk aspek hubungan antarindividu dan struktur sosial.

Tanda

Sesuatuyang menjadi representasi atau simbol dari sesuatu yang lain, yang mengandung makna tertentu dalam komunikasi.

Tontonan

Segala sesuatu yang dapat dilihat dan dikonsumsi oleh penonton, termasuk film, pertunjukan, atau acara yang disajikan untuk hiburan.

Unik

Memiliki karakteristik yang istimewa dan berbeda dari yang lain, tidak umum atau tidak biasa.

Variasi

Perbedaan atau keberagaman dalam bentuk, gaya, atau

unsur dalam karya seni atau pertunjukan yang menciptakan kekayaan dan dinamika.

Wawasan

Pandangan, pengetahuan, atau pemahaman yang luas dan mendalam tentang suatu hal yang memperkaya interpretasi dan analisis.

Zero

Konsep angka nol yang sering digunakan sebagai titik awal, titik kosong, atau sebagai simbol untuk memulai sesuatu dari awal dalam berbagai konteks.

SOAL UJIAN

A. Soal Bab 1 Pertanyaan tentang Istilah dan Konsep Dasar

1. Apa yang dimaksud dengan teori dalam konteks ilmu pengetahuan atau seni? Jelaskan secara singkat.
2. Jelaskan pengertian metode dalam proses penelitian atau studi. Bagaimana peran metode dalam memperoleh data dan informasi?
3. Definisikan riset dan sebutkan tiga tujuan utama dari melakukan sebuah riset.
4. Apa itu analisis dalam konteks studi atau penelitian? Berikan contoh penggunaannya dalam kajian teater.
5. Jelaskan perbedaan antara pendekatan interdisipliner dan monodisiplin. Berikan contoh masing-masing dalam konteks kajian teater.
6. Apa yang dimaksud dengan pendekatan multidisipliner? Bagaimana pendekatan ini berbeda dari interdisipliner?
7. Dalam kajian teater, apa yang dimaksud dengan wilayah kajian? Sebutkan dan jelaskan dua contoh wilayah kajian dalam teater.
8. Berikan definisi tentang 'arti riset' dan 'teori kajian teater' (jika ini merujuk pada istilah tertentu, silakan koreksi atau berikan penjelasan sesuai konteks).

9. Mengapa penting untuk memahami berbagai pendekatan (interdisipliner, multidisipliner, monodisiplin) dalam studi teater?
 10. Jelaskan bagaimana analisis dapat digunakan dalam menafsirkan sebuah pertunjukan teater.
- B. Soal Bab 2 Pertanyaan untuk Soal Tentang Konsep dalam Riset Teater
1. Apa yang dimaksud dengan objek material dalam penelitian teater? Berikan contohnya.
 2. Jelaskan pengertian objek formal dalam konteks riset teater dan berikan contohnya.
 3. Apa yang dimaksud dengan masalah penelitian dalam studi teater? Mengapa penentuan masalah penting dalam riset?
 4. Sebutkan dan jelaskan minimal dua kategori dalam riset, serta berikan contohnya dalam kajian teater.
 5. Apa yang dimaksud dengan novelty (kebaruan) dalam riset teater? Mengapa aspek ini penting?
 6. Jelaskan pengertian 'state of the art' dalam riset teater dan bagaimana hal ini mempengaruhi posisi penelitian kita terhadap karya atau studi sebelumnya.
 7. Mengapa perlu menentukan objek material dan objek formal saat merancang penelitian teater?
 8. Berikan contoh masalah penelitian yang relevan dalam kajian teater modern.

9. Bagaimana kategori riset dapat memandu peneliti dalam memilih metode dan pendekatan yang tepat dalam studi teater?
10. Jelaskan hubungan antara novelty dan state of the art dalam konteks pengembangan penelitian di bidang teater?

C. Soal Bab 3 Analisis dalam Studi Teater

1. Jelaskan pengertian analisis ko-tekstual dan berikan contoh penerapannya dalam kajian teater.
2. Apa yang dimaksud dengan analisis kontekstual? Bagaimana pendekatan ini berbeda dari analisis ko-tekstual?
3. Definisikan semiotika dan jelaskan peran semiotika dalam menganalisis pertunjukan teater.
4. Siapa T. Kowzan dan apa kontribusinya dalam bidang analisis semiotika teater? Jelaskan konsep semiotik menurut T. Kowzan.
5. Jelaskan perbedaan antara makna denotatif dan makna konotatif. Berikan contoh dalam konteks simbol atau visual dalam teater.
6. Bagaimana pendekatan sosiologi dapat digunakan dalam analisis teater? Sertakan satu contoh analisis sosiologis terhadap sebuah karya teater.
7. Dalam analisis semiotika teater, apa yang dimaksud dengan tanda, ikon, indeks, dan simbol? Berikan contoh dari masing-masing dalam sebuah pertunjukan teater.

8. Mengapa penting melakukan analisis semiotika dalam memahami makna pesan yang terkandung dalam sebuah pertunjukan teater?
9. Jelaskan langkah-langkah yang biasanya dilakukan dalam analisis semiotika teater berdasarkan pendekatan T. Kowzan.
10. Berikan sebuah contoh bagaimana makna konotatif dapat memperkaya interpretasi sebuah adegan dalam pertunjukan teater.

D. Soal Bab 4 Pertanyaan Terkait Analisis Tekstual,
Kontekstual dan Semiotika

1. Jelaskan pengertian simbol dan berikan contoh simbol yang sering digunakan dalam pertunjukan teater.
2. Apa yang dimaksud dengan tanda dalam semiotik? Berikan perbedaan antara tanda dan simbol dengan contohnya.
3. Definisikan penanda dan petanda menurut teori semiotik. Bagaimana keduanya berperan dalam proses interpretasi karya seni teater?
4. Jelaskan pengaruh konteks sosial terhadap interpretasi simbol dan tanda dalam sebuah pertunjukan teater.
5. Bagaimana konteks budaya (budaya) mempengaruhi makna dari simbol dan tanda yang digunakan dalam karya teater?

TENTANG PENULIS

Terlahir sebagai Lephen Purwraharja, dan sejak SD diganti Purwanto merupakan kelahiran Yogyakarta, dan kini sedang menyelesaikan Program S-3 Kajian Budaya Seni dan Masyarakat di Pascasarjana Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Pendidikan S-1 Teater (Dramaturgi) di Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta, dan S2 Magister Seni di ISI Yogyakarta, dan S2 Kajian Pariwisata, Sekolah Pascasarjana, UGM Yogyakarta. Kini tinggal di Sanggar Sastra Pujangga Semesta, Jl Jomboran No. 8 RT 13, Sidoarum Godean Yogyakarta. IG lephenp dan Facebook Lephen Purwanto. NIDN 0003026504



**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
PROGRAM S-1 TEATER**

Buku ajar “RISET TEATER PRESPEKTIF SEMIOTIKA-SOSIAL: Teori, Metode, dan Analisis Ko-Tekstual & Kontekstual (Marco de Marinis)” disusun untuk menunjang materi mata kuliah Kritik Teater dan Seni Pertunjukan (2 SKS) disusun oleh ‘Lephen’ Purwanto, dosen Prodi S-1 Teater Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Yogyakarta dengan NIDN 0003026504 sejak 2011, beliau ada
WA +62 818515154
email: lephenpurwanto@gmail.com



**Kritik seni teater dan
pertunjukan dimaknai dengan
semiotika-sosial sehingga
elemen teater atau
pertunjukan dapat dievaluasi
serta dimaknai lebih
mendalam dan kontekstual**