
MEMBANGUN SUASANA MELALUI TATA CAHAYA PADA PANGGUNG PERTUNJUKAN

Mohamad Tohir

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Telkom Creative Industries School

Telkom University

Jalan Telekomunikasi No.1 Bojong Soang, Bandung

Abstrak

Keniscayaan hadirnya cahaya pada penataan panggung pertunjukan memungkinkan penonton menikmati sajian yang disuguhkan di atasnya, tak terkecuali pada pertunjukan teater, bahkan lebih dari itu, cahaya yang ditata dengan apik dapat membantu mengembangkan imajinasi penonton sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Tata cahaya merupakan bagian tanda yang melengkapi tanda-tanda yang tersusun secara sintagmatik dari pilihan arah, ruang, warna dan intensitasnya dalam konteks pertunjukan teater secara utuh. Tata cahaya hadir sekaligus memberi makna denotatif dari sebuah keadaan, namun setelah berinteraksi melalui relasinya dengan tanda-tanda lainnya (seperti penataan ruang, dialog dan akting para pemain), ia akan memberi makna konotatif dalam imajinasi penonton.

Melalui analisis semiotik, diharapkan pembaca bisa melihat bagaimana tata cahaya dapat memberikan makna konotatif yang membantu terciptanya suasana yang bisa membangkitkan imajinasi penonton sehingga pertunjukan dapat dinikmati secara utuh.

Kata Kunci: semiotika, tata cahaya, denotasi, konotasi

Pendahuluan

Teater adalah seni pertunjukan yang memiliki kemampuan untuk merepresentasikan realitas kehidupan sehari-hari dari sebuah kultur masyarakat, suatu peristiwa atau sebuah ide tertentu, melalui tanda-tanda budaya yang dipadatkan dalam durasi waktu tertentu. Representasi tersebut diungkapkan dalam bahasa visual dan verbal di atas panggung secara langsung (*live*) melalui pemeranan oleh para aktor, didukung dengan penataan panggung sebagai latar belakang dan suasana dari cerita yang dipentaskan. Suyatna Anirun (2002:3) lebih jauh menyatakan bahwa: "Teater terdiri dari segala jenis pertunjukan yang mengandalkan tubuh dan sukma manusia sebagai media, diusung oleh empat unsur dasar yang terdiri dari: ide dasar (naskah/lakon), pemain, tempat berlangsungnya permainan (panggung) dan penonton". Interpretasi sutradara terhadap naskah cerita merupakan sebuah ide dasar bagi terbangunnya sebuah bentuk pertunjukan, pemilihan pemain yang tepat sesuai dengan perannya, perhitungan terhadap kondisi panggung pertunjukan yang akan menjadi kanvas bagi penciptaan kreatifitasnya adalah hal penting untuk dipertimbangkan, bahkan perhitungan terhadap penonton, termasuk didalamnya adalah karakter, jumlah, dan jarak penonton dengan panggung, menjadi pertimbangan yang mutlak dilakukan oleh sutradara.

Di Indonesia, teater berkembang cukup pesat, berbagai gaya dan bentuk mulai dari yang realis sampai yang absurd, dari yang tradisional sampai bentuk yang modern, bahkan hingga bentuk-bentuk yang lebih mutakhir, namun apapun gaya dan bentuknya, pertunjukan teater memerlukan panggung sebagai sarana ekspresi bagi pergelaran karyanya, karena itu, panggung dan penataannya memegang peranan penting bagi terselenggaranya sebuah pertunjukan, bukan saja sebagai tempat, namun lebih jauh panggung ditata menjadi latar belakang cerita yang mendukung makna teks pertunjukan secara keseluruhan.

Pada dasarnya, sebuah pertunjukan yang tersaji di atas pentas akan dapat dinikmati oleh penonton jika disampaikan dengan baik, mulai dari penyajian alur cerita, *acting* para aktor, tata busana, tata rias wajah, tata suara/musik, penataan panggung, dan tidak terkecuali pada tata cahaya. Tata cahaya sebagai bagian dari tata panggung tidak hanya berfungsi sebagai penerangan saja, tetapi lebih jauh memberikan makna bagi terciptanya suasana sebuah pementasan.

Metode

Penelitian ini adalah upaya analisis semiotika terhadap tata cahaya pada panggung pertunjukan, bertujuan untuk membongkar makna yang ada dibalik tanda-tanda yang muncul di atas pentas, baik makna denotatif maupun konotatif. Pertunjukan yang dijadikan objek penelitian adalah *Julius Caesar* karya William Shakespeare, terjemahan Asrul Sani, disutradarai oleh Suyatna Anirun, produksi Studiklub Teater Bandung, yang dipentaskan pada bulan Juli tahun 1997 di Gedung kesenian Rumentang Siang Bandung, sebagai bentuk teater modern Indonesia beraliran realis.

Tata cahaya pada panggung pertunjukan dapat dipersepsi sebagai kumpulan dan susunan tanda-tanda berupa intensitas, warna, arah dan area pencahayaan sebagai objek-objek visual yang menciptakan suatu makna, maka untuk mengungkap makna yang ada dibalik tanda-tanda yang hadir di atas pentas tersebut digunakan analisis semiotika dari Roland Barthes yang mengkaji struktur tanda melalui: (1) aksis tanda yang melibatkan paradigma dan sintagma; (2) relasi tanda yang didominasi oleh metafora dan metonimi; (3) dan tingkatan tanda yang memberikan makna denotatif dan konotatif (Piliang. 2010).

Tata Cahaya

Pada panggung pertunjukan istilah 'tata cahaya' identik dengan penataan lampu untuk keperluan pertunjukan yang diatur dan dikoordinasikan sesuai dengan naskah cerita, dalam arti "cahaya bukan sekedar penerangan belaka namun dikaitkan dengan kepentingan untuk mencapai suatu kualitas penyajian, pemanfaatan gelap-terang dijadikan sebagai penguat perupaan yang secara inderawi memberikan ilusi tersendiri, memberikan respon dan kesan tersendiri" (Toekio.1990). Dengan demikian pencapaian kesan tentang tempat, waktu dan saat dari kejadian dapat terpenuhi.

Menurut Kusnara (2010) pencahayaan pada tata panggung memiliki beberapa fungsi, meliputi:

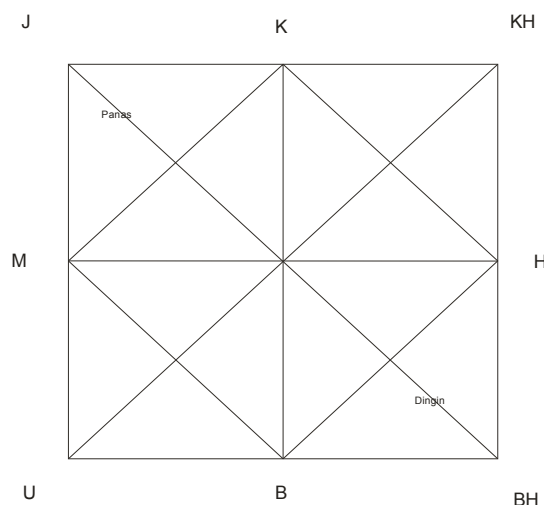
1. Penerangan: secara sederhana dapat dikatakan sebagai kemampuan untuk melihat apa yang terjadi di atas panggung. Pencahayaan tidak akan efektif jika penonton tidak bisa melihat karakter diatas panggung, kecuali memang dimaksudkan demikian.
2. Kesan bentuk: menguatkan persepsi terhadap kesan bentuk diatas panggung, terutama untuk elemen-elemen panggung yang bersifat tiga-dimensi.
3. Fokus: mengarahkan perhatian penonton ke area tertentu diatas panggung atau mengalihkan perhatian mereka dari sesuatu kepada sesuatu yang lain.
4. Menciptakan suasana: intensitas dan warna cahaya mampu menciptakan kesan/suasana (hati/jiwa). Cahaya lampu merah yang cerah memiliki efek yang benar-benar berbeda dari cahaya biru lembut.
5. Lokasi dan saat/waktu: menetapkan atau mengubah kesan ruang dan waktu. Cahaya biru dapat mengesankan waktu malam, sedangkan cahaya jingga dan merah dapat mengesankan saat matahari terbit atau terbenam.
6. Proyeksi elemen panggung: pencahayaan dapat digunakan untuk memproyeksikan pemandangan atau berfungsi sebagai latar belakang pemandangan di atas panggung.
7. Komposisi: pencahayaan dapat digunakan untuk membentuk komposisi dari area panggung dengan hanya menampilkan bidang panggung yang ingin diperlihatkan kepada penonton.

Warna

Dalam kehidupan sehari-hari warna sering digunakan untuk mengekspresikan suasana emosional, cita rasa, afiliasi politik, dan bahkan mungkin keyakinan agama, meski ekspresi itu bisa tidak sama pada beberapa negara dengan latar kebudayaan berbeda. Setiap warna memiliki karakteristik tertentu, yaitu ciri-ciri atau sifat-sifat khas yang dimiliki oleh warna. Secara garis besar sifat-sifat itu terbagi dalam dua golongan besar, yaitu warna panas dan warna dingin. Merujuk kepada Darmaprawira (2002), dalam sistem lingkaran warna Oswald, warna panas berpuncak pada warna jingga, warna dingin berpuncak pada warna biru kehijauan. Warna-warna yang dekat dengan jingga atau merah digolongkan kepada warna panas atau hangat dan warna-warna yang berdekatan dengan warna biru kehijauan termasuk golongan warna dingin atau sejuk.

Alasan dari penggolongan warna ini didasarkan pada arti simbolisnya. Keluarga warna merah sering diasosiasikan dengan matahari, darah, api yang memberi kesan panas atau merangsang emosi kejiwaan. Warna-warna langit, gunung, air yang kebiruan atau kehijauan memberikan

kesan sejuk dan tenang. Gambar 1 di bawah ini adalah skema warna panas dan dingin yang dibuat oleh Odgen Rood yang senada dengan teori Oswald.



Gambar 1. Skema warna panas dan dingin sistem Odgen Rood
Sumber: Darmaprawira (2002)

Pada sisi lain, warna mempunyai arti sebagai perlambangan, namun tidak semua orang mempunyai pengertian yang sama mengenai lambang yang dinyatakan dengan warna, berikut ini diuraikan beberapa warna yang memiliki nilai perlambangan secara umum yang dikutip dari Darmaprawira (2002):

1. Merah

Dari semua warna, merah adalah warna terkuat dan paling menarik perhatian, bersifat agresif. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, marah, berani, seks, bahaya, kekuatan, kejahatan, cinta dan kebahagiaan. Bendera perang pada zaman Romawi berwarna merah dan warna tersebut kini digunakan sebagai lambang anarkis, teroris, tanda tantangan dan balas dendam.

2. Merah keunguan

Warna merah keunguan mempunyai karakteristik mulia, agung, kaya, bangga (sombong), dan mengesankan. Warna ini diasosiasikan antara kombinasi warna merah dan biru. Sifatnya juga merupakan kombinasi dari kedua warna tersebut. Warna ini disukai oleh raja-raja zaman lampau.

3. Ungu

Karakteristik warna ini adalah sejuk, negatif, mundur, hampir sama dengan biru tetapi lebih tenggelam dan khidmat, mempunyai karakter murung dan menyerah. Warna ini dilambangkan dukacita, kontemplatif, suci, lambang agama.

4. Biru

Warna ini mempunyai karakteristik sejuk, pasif, tenang, dan damai. Goethe menyebutnya sebagai warna yang mempesona, spritual, monoteis, kesepian, saat ini memikirkan masa lalu dan masa mendatang. Biru merupakan warna perspektif, menarik kita kepada kesendirian, dingin, membuat jarak dan terpisah. Biru melambangkan kesucian harapan dan kedamaian.

5. Hijau

Warna hijau mempunyai karakter yang hampir sama dengan biru, dibandingkan warna lain, warna hijau relatif lebih netral. Pengaruh terhadap emosi hampir mendekati pasif; lebih

bersifat istirahat. Dalam penggunaannya biasanya warna hijau mengungkapkan kesegaran, mentah, muda, belum dewasa, pertumbuhan, kehidupan dan harapan, kelahiran kembali dan kesuburan.

6. Kuning

Warna kuning adalah kumpulan dua fenomena penting dalam kehidupan manusia, yaitu kehidupan yang diberikan oleh matahari di angkasa dan emas sebagai kekayaan bumi. Kuning adalah warna cerah, karena dilambangkan sebagai kesenangan dan kelincahan.

7. Putih

Warna putih memiliki karakter positif, merangsang, cemerlang, moderen, ringan dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni.

8. Abu-abu

Bermacam-macam warna abu-abu dengan berbagai tingkatannya melambangkan ketenangan, sopan, dan sederhana. Karena itu, warna abu-abu sering melambangkan orang yang telah berumur dengan kepasifannya, sabar, dan rendah hati. Abu-abu juga melambangkan intelegensia, juga mempunyai lambang keragu-raguan, tidak dapat membedakan mana yang lebih penting dan mana yang kurang penting. Karena sifat dari abu-abu yaitu netral, maka dilambangkan sebagai penengah dalam pertentangan.

9. Hitam

Warna hitam melambangkan kegelapan dan ketidak-hadiran cahaya, juga mengesankan kedalaman ruang. Hitam menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri, warna malam, dan selalu diindikasikan dengan kebalikan dari sifat warna putih atau berlawanan dengan cahaya terang. Sering juga dilambangkan sebagai warna kehancuran, atau kekeliruan. Umumnya warna hitam diasosiasikan dengan sifat negatif.

Dari uraian tadi dapat disimpulkan bahwa warna memiliki arti perlambangan yang tidak dapat dikesampingkan dalam hubungannya dengan penggunaannya.

Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mengkaji tentang tanda sebagai bagian dari kehidupan sosial, implisit didalamnya adalah prinsip bahwa semiotika sangat menyandarkan diri pada aturan main (*rule*) atau kode sosial (*social code*) yang berlaku di dalam masyarakat, sehingga tanda dapat dipahami maknanya secara kolektif, demikian yang disampaikan oleh Ferdinand de Saussure (1966). Dewasa ini ada kecenderungan yang memandang berbagai diskursus sosial, politik, ekonomi, budaya, seni, dan desain sebagai fenomena bahasa, karenanya seluruh praktik sosial itu dapat pula dipandang sebagai tanda, maka sangatlah dimungkinkan menggunakan semiotika sebagai metode pembacaan dalam berbagai cabang keilmuan.

Tanda

Elemen dasar pada semiotika adalah tanda, menurut Saussure *tanda* merupakan objek fisik dengan sebuah makna; atau sebuah *tanda (sign)* terdiri atas *penanda (signifier)* dan *petanda (signified)*. Penanda adalah citra fisik tanda seperti yang kita persepsi (seperti tulisan di atas kertas atau suara di udara); petanda adalah konsep mental yang diacukan penanda. Aturan main yang menjadi syarat adalah konsep mental yang sama pada semua anggota kebudayaan yang sama, juga dalam penggunaan bahasa yang sama.

Penanda + Petanda = Tanda

Gambar 2. Struktur tanda menurut Saussure
Sumber: Piliang. *Hipersemiotika*. 2010

Tanda dalam konteks strukturalisme bahasa tidak dapat berdiri sendiri, melainkan ada dalam relasi dan kombinasinya dengan tanda-tanda lain didalam sebuah sistem. Mengacu kepada bahasa sebagai sebuah struktur yang mempunyai aturan main tertentu (gramatikal, sintaksis), maka jika ingin memproduksi tanda sebagai ekspresi bermakna, siapapun haruslah mengikuti aturan main atau kode-kode sosial yang berlaku dalam masyarakat dimana tanda itu diproduksi dan dibaca. Saussure membaginya dalam dua aksis, yaitu:

1. Aksis paradigmatik (*paradigmatic*) yang merupakan perbendaharaan tanda atau kata yang dari kumpulannya dipilih salah satu untuk dipergunakan.
2. Aksis sintagmatik (*syntagmatic*) yaitu penyusunan dan pengkombinasian tanda-tanda yang terpilih berdasarkan aturan atau kode tertentu sehingga dapat menghasilkan sebuah ekspresi bermakna.

Dalam bahasa, dapatlah dikatakan bahwa kosa kata merupakan *paradigma* dan kalimat merupakan *sintagma*. Kata adalah pilihan dari begitu banyak kata-kata lainnya, kemudian kata disusun menjadi sebuah kalimat dalam aturan tata bahasa, maka kalimat menjadi *sintagma* kata-kata.

Tingkatan Tanda

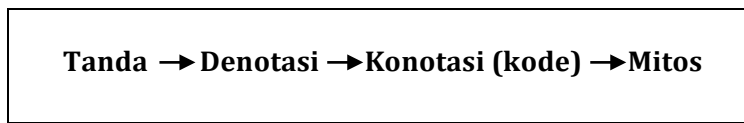
Pemaknaan dari sebuah teks hanya dimungkinkan bila tanda-tanda dikombinasikan dalam aturan tertentu, karena hubungan penanda dan petanda bukanlah terbentuk secara alamiah, melainkan terbentuk berdasarkan kesepakatan/konvensi, maka sebuah penanda membuka berbagai peluang bagi petanda atau makna.

Roland Barthes (dalam Piliang. 2010) mengembangkan dua tingkatan pertandaan (*staggered systems*), yang memungkinkan untuk dihasilkannya makna yang juga bertingkat-tingkat, yaitu tingkat denotasi (*denotation*) dan konotasi (*connotation*).

1. *Denotasi* adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, atau antara tanda dan rujukannya pada realitas, yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung, dan pasti. Makna denotasi (*denotative meaning*), dalam hal ini, adalah makna pada apa yang tampak.
2. *Konotasi* adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda, yang didalamnya beroperasi makna yang tidak eksplisit, tidak langsung, dan tidak pasti (artinya terbuka terhadap berbagai kemungkinan). Ia menciptakan makna-makna lapis kedua, yang terbentuk ketika penanda dikaitkan dengan berbagai aspek psikologis, seperti perasaan, emosi, atau keyakinan.

Selain itu, Roland Barthes (1973) juga melihat makna yang lebih dalam tingkatannya, akan tetapi lebih bersifat konvensional, yaitu makna-makna yang berkaitan dengan mitos. *Mitos* dalam pemahaman semiotika Barthes adalah pengkodean makna dan nilai-nilai sosial (yang

sebetulnya arbitrer atau konotatif) sebagai sesuatu yang dianggap alamiah. Tingkatan tanda dan makna dari Barthes ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Tingkatan tanda dan Makna
Sumber: Piliang. *Hipersemiotika*. 2010

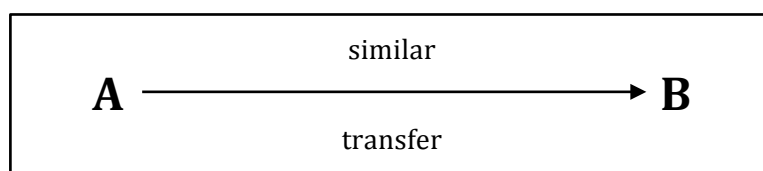
Relasi Antar Tanda

Tanda pada prakteknya mempunyai interaksi dengan tanda lainnya, meskipun bentuk interaksi pada tanda-tanda ini sangat luas, namun ada dua bentuk interaksi utama yang dikenal dengan metafora (*metaphor*) dan metonimi (*metonymy*).

Piliang (2010) menjelaskan bahwa metafora adalah sebuah interaksi tanda yang didalamnya sebuah tanda dari sebuah sistem digunakan untuk menjelaskan makna untuk sebuah sistem yang lainnya. Misalnya penggunaan metafora *kepala batu* untuk orang yang tidak mau diubah pikirannya (keras kepala). Sedangkan metonimi adalah interaksi tanda, yaitu sebuah tanda diasosiasikan dengan tanda lainnya, yang didalamnya terdapat hubungan bagian (*part*) dengan keseluruhan (*whole*). Misalnya tanda botol minuman keras (bagian) untuk mewakili *pemabuk* (total). Atau tanda *mahkota* untuk mewakili konsep tentang *kerajaan*.

Dalam sistem pertandaan, tanda individual memperoleh makna dari nilai yang dimilikinya. Tanda selalu memunculkan tanda yang lainnya, atau dalam kumpulan paradigmatis dan rangkaian sistem sintagmatik, tanda dapat berhubungan dengan/atau menggantikan satu sama lainnya. Cara yang paling mudah bagaimana satu tanda dapat menggantikan tanda lainnya adalah dengan sebuah perbandingan atau biasa disebut dengan metafora.

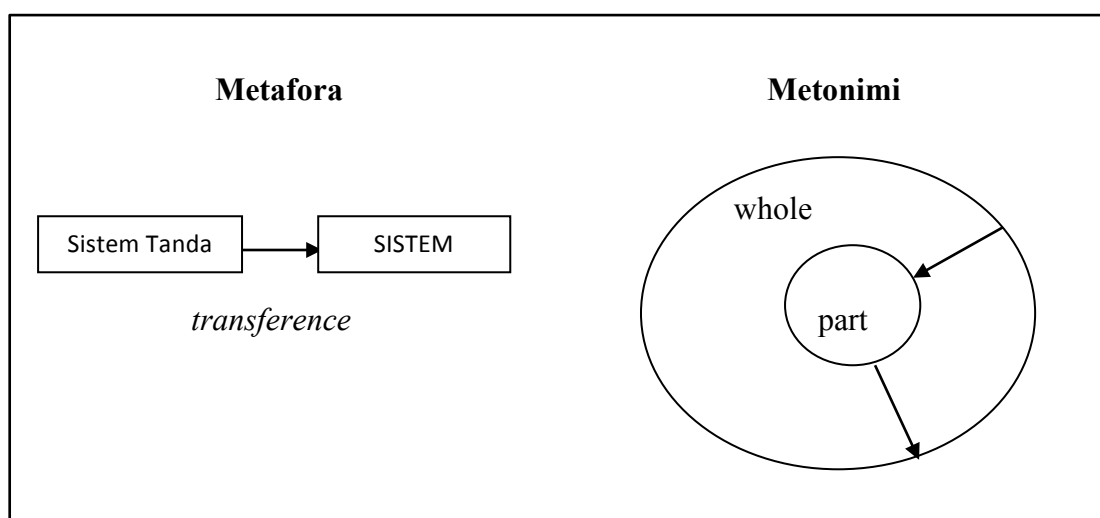
Ciri lain dari metafora adalah pengambil-alihan (*replacement*), dan penggantian (*substitution*), yakni mengambil alih satu/beberapa sifat yang sama dari suatu tanda untuk dipindahkan kepada tanda lainnya, sehingga muncul sifat baru sebagai pengganti sifat sebelumnya. Sebagai contoh dalam penggunaan bahasa sehari-hari kita sering menggunakan frasa “kepala batu”, maknanya simbolik, yakni orang yang susah diubah pendiriannya (keras kepala). Sifat batu yang keras *dipindahkan* sehingga menjadi sifat manusia, seperti yang terlihat pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 4. Cara kerja metafora

Selain metafora, dalam ilmu bahasa ada istilah lain yang bisa disejajarkan dengannya, yakni *metonimi*. Menurut Thwaites (2009): “*Metonimi* adalah asosiasi pelbagai peristilahan. Satu tanda diasosiasikan dengan tanda lain yang ditandakannya sebagian, keseluruhan, salah satu fungsi atau atributnya, atau konsep yang berkaitan dengannya”. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Fiske (2007): “definisi dasar metonimi adalah membuat bagian menjadi wakil untuk keseluruhan”. Penting untuk digaris bawahi, apa yang dikatakan oleh Fiske selanjutnya, bahwa *representasi realitas pastilah menggunakan metonimi*: kita memilih satu bagian ‘realitas’ untuk menunjukkan keseluruhan realitas. Latar perkotaan dalam sebuah serial

kriminal di televisi adalah metonimi – gambar jalan tidaklah dimaksudkan untuk menunjukkan jalan itu sendiri melainkan sebagai metonimi untuk jenis tertentu kehidupan kota – kumuhnya pusat kota, baik pinggiran kota, atau canggihnya pusat kota.



Gambar 5. Perbedaan Cara kerja Antara Metafora dan Metonimi

Bila metafora berjalan melalui sifat-sifat penggantian posisi (*transposisi*) dari suatu bidang realitas ke bidang realitas yang lain, maka metonimi bekerja untuk mengasosiasikan makna pada bidang yang sama (Fiske. 2007).

Ciri lain dari metonimi adalah pepadatan (*condensation*) sebagai padanan dari prinsip pemindahan (*transfer*) dalam metafora. Prinsip kondensasi ini sangat kentara pada film dan TV. Durasi waktu dalam satu tayangan TV sebenarnya adalah pepadatan dari sekian waktu yang panjang dalam realitas sebenarnya. Demikian pula tampilan kondisi/situasi sebuah tempat tertentu dalam adegan di TV/Film merupakan penjelasan tentang kondisi dan situasi yang lebih besar (misalnya: Shot jalan Bronx di kota New York yang penuh dengan bandit- bandit menjelaskan tentang kriminalitas pada umumnya), atau sebuah adegan yang menggambarkan kerja mesin-mesin di sebuah pabrik melambangkan dunia industri. Tujuan dari metonimi dalam contoh-contoh tersebut adalah untuk memperlihatkan sebuah konsep/gagasan yang lebih besar dari sekedar apa yang terlihat di layar kaca.

Analisis Semiotik Tata Cahaya Panggung Pertunjukan

Pada tulisan ini, bahasan hanya dilakukan pada tata cahaya yang muncul pada tata panggung Babak I saja, contoh bahasan ini diharapkan dapat mewakili metode analisis semiotik tata cahaya panggung pertunjukan teater Indonesia pada studi kasus pementasan drama 5 Babak *Julius Caesar* secara keseluruhan.

Babak I terdiri atas tiga adegan, di dalam naskah disebutkan bahwa latar kejadian ada di luar ruangan, yaitu di sebuah jalan (adegan 1), di lapangan umum (adegan 2) dan pada adegan 3 tidak dideskripsikan dengan jelas, namun pada keseluruhan adegan dalam babak ini, Anirun (sutradara) menggunakan tata panggung yang sama, hanya berbeda pada pengaturan tata cahaya seperti pada gambar berikut di bawah ini:



Gambar 6. Tata Panggung Babak I
Adegan dan 2
Sumber: dok. STB



Gambar 7. Tata Panggung Babak I
Adegan 3
Sumber: dok. STB

Adegan 1 menceritakan beberapa orang prajurit sedang mengusir sekelompok massa yang hendak menyongsong kedatangan Caesar beserta rombongannya dari jalanan yang akan dilewati rombongan tersebut.

Adegan 2 bercerita tentang Caesar dan rakyatnya yang sedang melakukan pesta pada perayaan *Lupercal* di sebuah lapangan. Keterangan mengenai perayaan ini didapat dari dialog yang diucapkan oleh Marullus (Shakespeare. 1997: 2):

Marulus : *"Apa boleh kita lakukan? Kau tahu hari ini pesta Lupercal"*.

Tata panggung pada Babak I Adegan 1 dan 2 dibuat sama persis, seperti yang terlihat pada gambar 6 di atas, terdiri dari unsur-unsur tanda yang disusun dengan memanfaatkan mitos (yang digunakan sebagai tanda denotatif) tentang kota Roma melalui bangunan-bangunannya yang megah berdiri kokoh di atas tiang-tiang yang berukir indah sebagai berikut: empat buah tiang gaya Korinthia, lantai yang ditinggikan, tiga buah patung, dan layar belakang yang dibiarkan gelap (hitam), tata cahaya pada kedua adegan ini menggunakan cahaya putih yang menyinari seluruh area panggung secara rata.

Adegan 3 bercerita tentang Casca, Cassius dan Cinna yang sedang merencanakan sebuah konspirasi politik dalam menentang Caesar pada suatu malam dalam cuaca buruk, tata panggung persis sama dengan penataan adegan sebelumnya, dengan pembeda pada penataan cahayanya yang dibuat relatif gelap dengan sapuan cahaya biru, hijau dan sesekali terlihat cahaya kilat dengan menggunakan intensitas rendah pada keseluruhan pencahayaan, seperti terlihat pada gambar 7 di atas.

Aksis Tanda

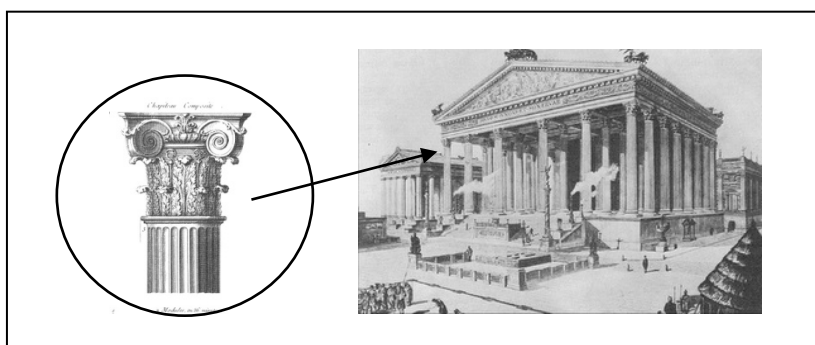
Dipilihnya warna cahaya putih yang menyebar rata ke seluruh area panggung pertunjukan pada babak I adegan 1 dan 2 ini adalah contoh pilihan *paradigmatik* atau pilihan dari sebuah *sistem* seperti yang dikemukakan oleh Roland Barthes (Piliang. 2010), warna cahaya ini merupakan salah satu pilihan dari sekian banyak warna cahaya lampu yang dapat digunakan, begitu juga dengan pilihan warna cahaya lampu pada adegan 3, warna biru dan hijau adalah pilihan yang diambil untuk adegan ini.

Susunan tanda pada Babak I Adegan 1 dan 2 berupa empat buah tiang yang berdiri di atas lantai yang ditinggikan, tiga buah patung, layar hitam pada bagian belakang dan cahaya putih yang

menyinari seluruh areal panggung, merupakan susunan *sintagmatik* dari tata panggung drama *Julius Caesar*, susunannya yang mengikuti aturan atau kode-kode dalam konteks penataan panggung memiliki kesamaan seperti susunan kata-kata dalam sebuah kalimat. Sedangkan pada Adegan 3, susunan *sintagmatik*-nya dirubah dengan mengganti cahaya putih menjadi relatif gelap dengan sapuan cahaya biru, hijau dan sesekali muncul kilatan cahaya putih dari lampu kilat.

Relasi Tanda

Susunan dari tanda-tanda berupa peninggian lantai pada bagian *up stage*, tiang-tiang Romawi, patung-patung, layar hitam, dan cahaya putih (adegan 1 dan 2) / cahaya biru, hijau dan lampu kilat (adegan 3), pada setiap adegan-nya, satu sama lain saling berelasi menciptakan kesan tempat di depan sebuah bangunan pada waktu dan keadaan tertentu. Tiang-tiang dengan gaya Corinthian yang diletakkan diatas lantai yang ditinggikan, diperkuat dengan hadirnya patung-patung prajurit dan pembawa guci, elemen-elemen tanda ini saling berelasi dan bekerja secara *metonimi* mewakili bangunan-bangunan di kota Roma. Tiang-tiang Korinthia adalah satu bagian 'realitas' untuk menunjukkan keseluruhan realitas sebuah bangunan yang merepresentasikan kota Roma, seperti contoh pada Gambar 8 di bawah ini:



Gambar 8 Cara kerja metonimi - Tiang mewakili Gedung
Sumber: opiarch.blogspot.com/23:10/23mei2011

Cahaya putih yang muncul pada adegan 1 dan 2 dari arah depan dengan sudut kemiringan $\pm 45^\circ$, mewakili cahaya matahari yang merepresentasikan waktu sekitar pukul 9 pagi, juga mewakili keceriaan sebuah perayaan (pesta *Lupercal*).

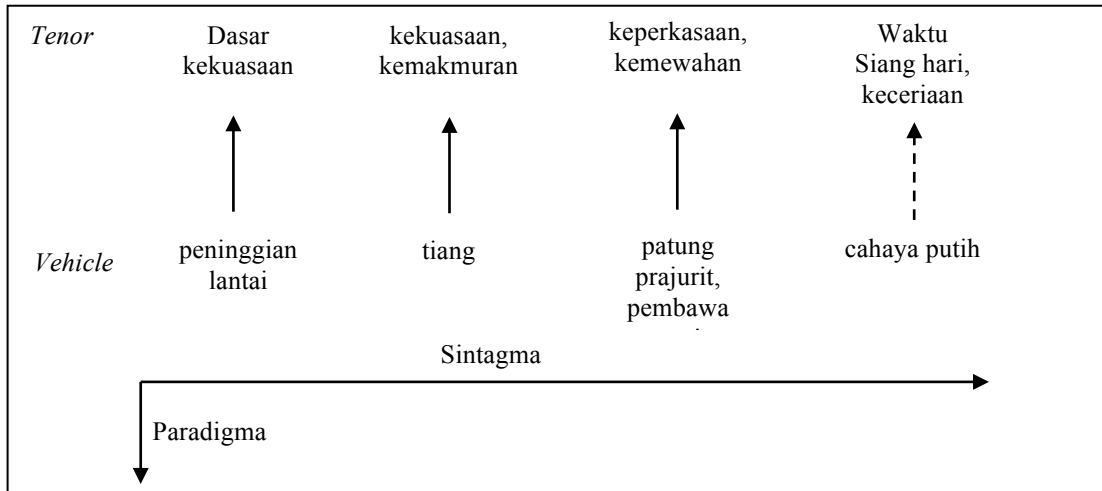
Sedangkan pada adegan 3, penataan cahayanya yang dibuat relatif gelap dengan sapuan cahaya biru dan hijau menggunakan intensitas rendah dari sudut yang sejajar dengan mata, dan sesekali terlihat cahaya kilat mengasosiasikan suasana malam hari yang sepi, dingin, cuaca yang buruk/hujan, seolah penuh dengan kejahatan yang siap menyusup dalam gelap.

Selain sifatnya yang metonimis kumpulan tanda-tanda tersebut juga merupakan *metafora* dari berbagai hal yang melatar belakangi cerita yang dipentaskan. Relasi metafora Babak I Adegan 1 dan 2 dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Peninggian lantai merupakan transposisi metaforik sebagai dasar dari kekuasaan.
2. Tegaknya tiang-tiang bangunan merupakan transposisi metaforik dari tegaknya kekuasaan.
3. Mewahnya kapital tiang langgam Korinthia adalah transposisi metaforik dari sebuah kemakmuran.
4. Patung pahlawan/prajurit adalah transposisi metaforik dari keperkasaan bangsa Romawi.
5. Patung pembawa guci merupakan transposisi metaforik dari kemewahan.
6. Cahaya putih menyatakan waktu siang hari, juga mewakili keceriaan.

Bagan 1 di bawah ini menjelaskan pilihan tanda menurut aksis paradigmatik yang disusun dalam aturan sintagmatik tata panggung yang sekaligus menjelaskan transposisi metaforik tanda-tanda yang hadir diatas panggung sebagai berikut:

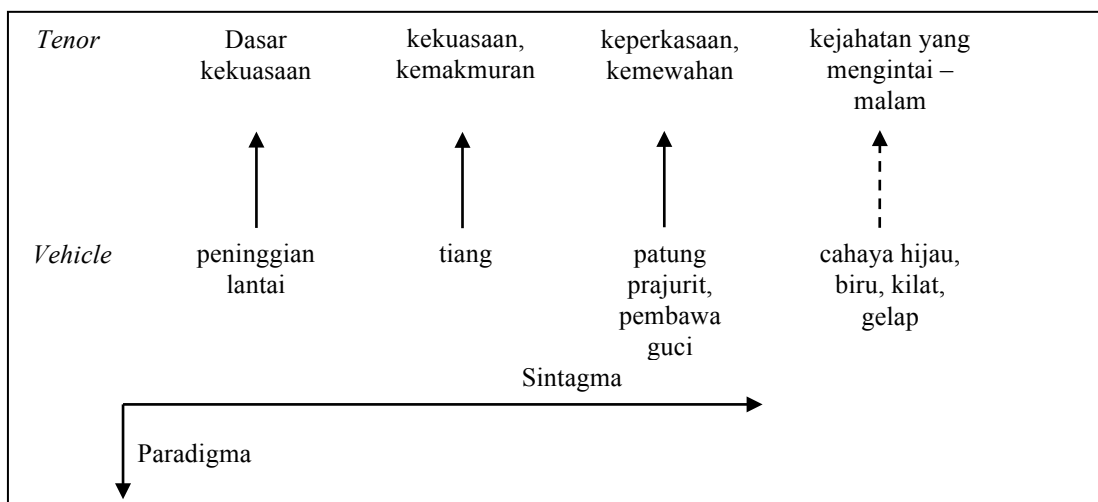
Bagan 1. Struktur Tanda Babak I Adegan 1 dan 2



Pada Babak I Adegan 3, secara umum relasi tandanya persis sama dengan adegan sebelumnya, yang membedakan hanya pada tata cahayanya saja:

1. Kegelapan merupakan asosiasi dari waktu malam hari.
2. Cahaya biru adalah asosiasi dari kondisi sepi dan perasaan dingin.
3. Cahaya hijau adalah asosiasi dari sebuah kejahatan dan kebencian.
4. Cahaya kilat adalah asosiasi dari cuaca buruk/hujan.

Bagan 2. Struktur Tanda Babak I Adegan 3



Bagan 2 di atas menjelaskan pilihan tanda menurut aksis paradigmatik yang disusun dalam aturan sintagmatik tata panggung yang sekaligus menjelaskan transposisi metaforik tanda-tanda yang hadir diatas panggung. Perbedaan tata cahaya menyebabkan perbedaan pada pembacaan dan pemaknaan tanda.

1. Tingkatan Tanda

Secara langsung dan spontan, elemen-elemen tanda pada Babak I Adegan 1, 2 dan 3 memberikan makna *denotatif* melalui pilihan paradigmatik dan susunan sintagmatik, juga melalui relasi metonimi dan metafora tentang sebuah tempat di kota Roma. Namun dibalik itu semua, melalui kombinasi, interaksi dan relasinya, tanda-tanda tadi menyembunyikan makna lain, yaitu makna *konotatif* tentang suatu keadaan.

Setelah dihubungkan dengan konteks cerita, tata panggung pada Babak I Adegan 1 dan 2 didapat makna konotatif tentang Roma sebagai negeri yang dibangun diatas tegaknya pemerintahan yang kuat dan perkasa (tegaknya tiang-tiang dan berdirinya patung-patung prajurit), sehingga kemakmuran dapat dicapai (hiasan pada kepala tiang, patung pembawa guci dan cahaya putih yang terang), sedangkan pada Adegan 3 makna *konotatif*-nya berbeda akibat dari perbedaan tata cahaya yang digunakan, yaitu tentang Roma sebagai negeri yang dibangun diatas tegaknya pemerintahan yang kuat dan perkasa (tegaknya tiang-tiang dan berdirinya patung-patung prajurit), namun dibalik tegaknya kekuasaan dan kemakmuran negeri, selalu ada kejahatan yang siap mengintai dalam kegelapan (panggung yang relatif gelap, cahaya biru, hijau dan cahaya kilat yang muncul sesekali).

2. Proses Semiotisasi

Tata panggung bukanlah teks yang berdiri sendiri, ia merupakan bagian dari teks secara keseluruhan dari sebuah pementasan, keterkaitan teks tata panggung pada konteks pementasan dan naskah drama merupakan hal yang saling mempengaruhi. Elam (1980: 27-29) menyebutkan bahwa proses bagaimana manusia menafsirkan tanda-tanda disebut sebagai proses semiotisasi. Untuk semiotika teater, yang diberi tanda adalah semua yang berada diatas panggung, namun tulisan ini hanya membahas tata cahaya sebagai bagian yang mendukung konteks pertunjukan secara keseluruhan. Dalam proses menafsirkan, Elam mengingatkan bahwa tanda selalu mengandung makna ganda, yaitu denotatif dan konotatif.

Dari uraian diatas, proses semiotisasi yang terjadi dalam pertunjukan *Julius Caesar* Babak I Adegan 1, 2, dan 3 dirangkum dalam Tabel di bawah ini:

Tabel 1. Proses Semiotisasi Pertunjukan *Julius Caesar*

No	Babak/ Adegan	Visualisasi tanda	Relasi	Denotasi	Konotasi	Makna
1	I/1,2	Peninggian level pada <i>upstage</i>	Metonimi Metafora	Lantai bangunan	Dasar kekuasaan	Roma adalah negeri makmur yang berdiri diatas tegaknya kekuasaan
		Tiang <i>Corinthian</i>	Metonimi Metafora	Bangunan di Roma	Tegaknya kekuasaan	
		Patung prajurit	Metafora	Patung prajurit	Keperkasaan	
		Patung pembawa guci	Metafora	Patung pembawa guci	kemakmuran	
		Layar hitam	Metonimi	Layar hitam	Kedalaman ruang	
		Cahaya putih	Metafora	Cahaya putih	Siang hari Keceriaan	
2	I/3	Peninggian level pada <i>upstage</i>	Metonimi Metafora	Lantai bangunan	Dasar kekuasaan	Ada kejahatan yang mengintai dibalik tegaknya kekuasaan
		Tiang <i>Corinthian</i>	Metonimi Metafora	Bangunan di Roma	Tegaknya kekuasaan	
		Patung prajurit	Metafora	Patung prajurit	keperkasaan	
		Patung pembawa guci	Metafora	Patung pembawa guci	kemakmuran	

	Layar hitam	Metonimi	Layar hitam	Kedalaman ruang
	Cahaya biru	Metafora	Cahaya biru	Sepi, dingin
	Cahaya hijau	Metafora	Cahaya hijau	Dingin, jahat
	Cahaya kilat	Metafora	Cahaya kilat	Hujan
	Panggung gelap	Metafora	kegelapan	Malam hari

Proses semiotisasi terjadi ketika penonton melihat pertunjukan melalui kumpulan dan kombinasi tanda yang saling berelasi dan berinteraksi satu sama lainnya. Metafora mengambil peran dalam pengambil alihan (*replacement*), dan penggantian (*substitution*), yakni mengambil alih satu/beberapa sifat yang sama dari suatu tanda untuk dipindahkan kepada tanda lainnya, sehingga muncul sifat baru sebagai pengganti sifat sebelumnya. Demikian halnya dengan metonimi, sebuah tanda diasosiasikan dengan tanda lainnya, yang didalamnya terdapat hubungan bagian (*part*) dengan keseluruhan (*whole*). Panggung itu sendiri merupakan sebuah metonimi dari kehidupan yang sesungguhnya, karena tidak mungkin memindahkan latar belakang sebuah kehidupan yang dibawakan dalam sebuah cerita ke atas panggung secara utuh.

Makna denotatif didapat secara langsung dan spontan dari tanda-tanda yang tampak di atas panggung berupa objek-objek, cahaya dan warnanya yang diatur dalam intensitas tertentu, juga arah dan sebarannya yang merujuk pada realitas dalam kebutuhan naskah cerita, yang menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti.

Makna konotatif didapat dari relasi dan interaksi antar tanda, dapat diilustrasikan dengan susunan objek-objek yang hadir di atas panggung yang dikombinasikan dengan pencahayaan (intensitas, arah, sebaran, warna). Perasaan tentang suasana yang berbeda akan muncul manakala kombinasi tanda-tanda tadi diubah dari satu kombinasi tanda kepada kombinasi tanda lainnya.

Dengan demikian, tata cahaya panggung pertunjukan merupakan bagian dari kumpulan dan kombinasi tanda-tanda yang melibatkan aksis tanda, relasi dan interaksinya dengan tanda-tanda lain dalam aturan atau kode-kode tertentu sehingga dapat dimaknai baik secara denotatif maupun konotatif.

Kesimpulan

Hasil penelitian melalui analisis semiotika pada tata panggung pertunjukan *Julius Caesar* produksi Studiklub Teater Bandung, disutradarai oleh Suyatna Anirun, yang dipentaskan pada bulan Juli 1997 di Gedung Kesenian Rumentang Siang Bandung, menunjukkan bahwa tata cahaya dalam tata panggung pertunjukan saling berelasi dalam membangun dan mendukung makna teks pertunjukan secara keseluruhan melalui:

Pertama, tanda-tanda visual dari tata cahaya berupa intensitas, arah, sebaran dan warna dipilih dari aksis paradigmatis yang disusun menurut susunan sintagmatik dalam kode-kode yang berlaku pada sebuah pertunjukan teater, sehingga susunannya dapat dibaca/difahami sebagai sesuatu yang memberikan kesan suasana dan waktu sesuai dengan konteks cerita yang dipentaskan.

Kedua, tanda-tanda visual dalam tata cahaya pada panggung pertunjukan saling berelasi dalam membangun dan mendukung makna teks pertunjukan secara keseluruhan melalui: metafora yang mengambil peran dalam pengambil alihan (*replacement*), dan penggantian (*substitution*), yakni mengambil alih satu/beberapa sifat yang sama dari suatu tanda untuk dipindahkan kepada tanda lainnya, sehingga muncul sifat baru sebagai pengganti sifat sebelumnya; dan

metonimi yang berperan dalam merepresentasikan realitas keatas panggung dengan mengasosiasikan sebuah tanda dengan tanda lainnya, yang didalamnya terdapat hubungan bagian (*part*) dengan keseluruhan (*whole*).

Ketiga, tanda-tanda dimaknai melalui dua tingkat pemaknaan: pertama, makna denotatif yang didapat dari pembacaan secara langsung atas tanda-tanda yang tampak di atas panggung berupa objek/benda termasuk didalamnya tata warna dan cahaya yang diatur intensitas dan sebarannya, yang menghasilkan makna eksplisit, langsung dan pasti; dan kedua, makna konotatif yang didapat dari relasi dan interaksi antar tanda dengan konteks pertunjukan yang menghasilkan pemaknaan tingkat selanjutnya berupa makna tersembunyi (makna konotatif) yang ada dibalik makna denotatif.

Kesan tentang tempat dibangun dari susunan tanda-tanda yang berelasi melalui metonimi, sebab tidak mungkin menghadirkan realitas tempat yang sesungguhnya ke atas panggung. Sedangkan metafora digunakan sebagai pengandaian dari situasi-situasi tertentu yang dapat memperkuat adegan yang dimainkan.

Kesan suasana dan waktu kejadian dari peristiwa, lebih banyak didukung oleh pengaturan tanda melalui tata cahaya dan warnanya. Intensitas, sebaran, arah/sudut dan warna cahaya cukup efektif dalam membangkitkan emosi penonton.

Daftar Pustaka

1. Anirun, Suyatna.(2002): *Menjadi Sutradara*. Bandung. STSI Press.
 2. Danesi, Marcel (2010): *PESAN, TANDA DAN MAKNA Buku Teks Dasar Mengenal Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta. Jalasutra.
 3. Elam, Keir (1980): *The Semiotics Of Theatre And Drama*. New York. Methuen & Co. Ltd.
 4. Fiske, John (2007): *Cultural And Communication Studies*. Yogyakarta. Jalasutra.
 5. Kusnara, Adang (2010): *Tata Teknik Pentas, Bahan Ajar*. Bandung. Jurusan Tari STSI.
 6. Piliang, Yasraf Amir (2010): *Hipersemiotika*. Yogyakarta. Jalasutra.
 7. Toekio M., Soegeng (1990): *Tata Ruang Pentas*. Surakarta. PT Tri Tunggal Tata Fajar.
-