

## **Ragam Dan Makna Kinesik Dalam Pertunjukan *Kintir* Sutradara Ibed Surgana Yuga**

Nanang Arisona, Surya Farid Sathotho  
Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jl. Parangtritis km. 6, Sewon, Yogyakarta  
E-mail: nanangarisona@isi.ac.id

### **ABSTRAK**

Penelitian tentang ragam dan makna kinesik ini bertujuan untuk mengkaji ragam gerak dan maknanya dalam pertunjukan *Kintir* oleh Kelompok Seni Teku Yogyakarta. Analisis ragam gerak meliputi gaya gerak dan *gesture* para tokoh. Analisis makna gerak meliputi analisis gerak ilustrasi, bahasa isyarat, ekspresi emosi, dan ekspresi karakter gerak. Analisis ragam gerak dilakukan dengan melakukan identifikasi terhadap bentuk, gaya, dan motif gerak yang dilakukan para pemain. Sedangkan analisis semiotik digunakan untuk menemukan makna kelindan gerak sepanjang pertunjukan berlangsung dengan mengambil segmentasi kinesik yang terdapat dalam tiga belas sistem tanda yang digagas Tadeus Kowzan. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat tiga ragam gerak yang memiliki perbedaan karakteristik, yaitu gerak realistik, gerak stilistik, dan gerak ikonik. Adapun analisis makna sistem kinesik menghasikan representasi tentang keagungan, keambiguan sikap, dan kekerasan terhadap anak-anak.

Kata Kunci: Ragam, makna, kinesik, *Kintir*.

### **ABSTRACT**

*Variety and Meaning of Kinesics in the Kintir Performance Directed by Ibed Surgana Yuga. The research on the variety and meaning of kinesics aims to examine the diversity of movements and their meanings in the Kintir performance by the Teku Art Group in Yogyakarta. The analysis of movement variety includes the styles and gestures of the characters. The analysis of movement meaning includes the analysis of illustrative movements, sign language, expressions of emotion, and character expressions in movement.*

*The analysis of movement variety involves identifying the forms, styles, and motifs of movements performed by the players. Meanwhile, semiotic analysis is used to uncover the meaning of the interweaving of movements throughout the performance by taking segments of kinesics found in the thirteen sign systems proposed by Tadeus Kowzan.*

*The results of the analysis show that there are three types of movements with different characteristics, namely realistic movement, stylistic movement, and iconic movement. As for the analysis of the kinesic system's meaning, it produces representations of majesty, ambiguity of attitude, and violence towards children*

Keywords: variety, meaning, kinesics, *Kintir*.

### **Pendahuluan**

Lazimnya pertunjukan teater berada dalam satu bentuk dan gaya ungkap yang tunggal,

stabil, dan tunduk pada konvensi yang dibangun. Realisme, misalnya, mengukuhkan permainan yang natural dengan lakon yang berbasis pada

kehidupan sehari-hari (Novianto, 2019). Stanislavski seorang tokoh yang melahirkan metode akting realis dengan teguh menjaga gaya realis sebagai konvensi yang dikukuh (Roose-Evans, 1989). Mayerhold, salah satu murid terbaiknya, menolak realisme sebagai sebuah kebenaran tunggal dan menawarkan gaya biomekanik sebagai sebuah bentuk negasi. Akan tetapi, sejujur pertunjukan kedua tokoh tersebut berada dalam jalur gaya yang dibangunnya.

Perkembangan teater akhir-akhir ini menolak pendekatan sebagaimana yang dilakukan Stanislavski dan Mayerhold. Dalam suatu pertunjukan terdapat beragam gaya ungkap adalah suatu hal yang lazim. Hal ini dapat ditemukan pada dalam pertunjukan *Kintir* (2009) yang dimainkan oleh Kelompok Seni dengan sutradara Ibed Surgana Yuga. *Kintir* merayakan berbagai gaya akting dan idiom-idiom pemanggungan yang menolak berada dalam satu gaya akting. Dialog para pemain memadukan dialog yang natural sekaligus melodius, gerak natural sekaligus stilistik dan simbolik. Demikian pula pada gerak, *gesture*, dan *movement* para pemain. Keragaman ungkapan ini digunakan untuk merepresentasikan kehidupan riil dan kehidupan para raja dan dewa-dewi pada narasi-narasi fiktif.

Tulisan ini akan menelusuri, mengidentifikasi, sekaligus melacak makna aspek *kinesik* yang meliputi gerak, isyarat, dan *gesture* para pemain (Aston & Savona, 1999). Dasar awal yang menuntun pada kajian *kinesik* ini adalah fenomena keragaman idiom gerak. Cara yang ditempuh adalah dengan menganalisis aspek *kinesik* dalam perspektif semiotik (Causse, 2022). Perspektif semiotik digunakan untuk menelisik sistem pemaknaan yang berkelindan dalam ragam gerak yang teraga sepanjang pertunjukan (do Nascimento, 2019).

## Pembahasan

### Pertemuan Santanu dengan Dewi Gangga

Lakon *Kintir* bersumber dari epos *Mahabharata* karya Nyoman S. Pendit, yakni episode “Dewabrata, Putra Santanu dan Dewi Gangga” yang mengisahkan pertemuan antara Santanu dan Dewi Gangga (Pendit, 2010).

Dikisahkan, Santanu terpesona dengan seorang perempuan jelita yang ditemuinya di dekat Sungai Gangga. Santanu berhasrat untuk menyuntingnya sebagai istri. Santanu tidak mengetahui bahwa sebenarnya perempuan itu adalah seorang bidadari kahyangan yang bernama Dewi Gangga.

Dewi Gangga bersedia dijadikan istri dengan mengajukan empat syarat. Pertama, Santanu tidak boleh bertanya tentang asal-usul Dewi Gangga. Kedua, Santanu tidak boleh menghalang-halangi semua yang dilakukan, tak terkecuali sesuatu yang buruk atau ganjil. Ketiga, Santanu tidak boleh marah dengan alasan apa pun. Keempat, Santanu tidak boleh mengatakan sesuatu yang mengganggu perasaan. Jika salah satu dari keempat syarat tersebut dilanggar, maka Dewi Gangga akan meninggalkan Santanu. Santanu menyanggupi keempat syarat yang diajukan oleh Dewi Gangga.

Akhirnya Santanu bahagia menikah Dewi Gangga. Kebahagiaan Santanu menjadi sempurna tatkala istrinya hamil. Saat tiba waktu melahirkan, Dewi Gangga berniat menyendiri tanpa diketahui Santanu. Ia ingin melahirkan anaknya dengan tenang di tepi sungai Gangga. Dewi Gangga dengan ketenangan yang luar biasa menghanyutkan bayi yang baru dilahirkan. Ia kemudian kembali ke kerajaan tanpa seorang bayi yang didambakan Santanu.

Santanu menyambut bergegas menyambut istrinya dengan hangat. Betapa kecewanya Santanu ketika melihat istrinya pulang tanpa membawa bayi. Amarahnya mulai timbul, tapi Santanu tidak bisa berbuat apa-apa. Ia terikat dengan sumpah dengan istrinya. Peristiwa serupa terulang sampai kelahiran anaknya yang ke tujuh. Santanu memendam amarahnya dan berusaha tersenyum menyambut kedatangan istrinya.

Ketika Dewi Gangga hamil yang kedelapan kali, Santanu tidak mampu menahan diri lagi. Santanu diam-diam mengikuti istrinya sampai di tepi sungai Gangga. Alangkah terkejutnya Santanu melihat istrinya mengangkat bayi yang baru dilahirkan tinggi-tinggi. Dengan sangat tenang hendak menghanyutkan anaknya ke sungai. Santanu lupa dengan sumpahnya. Tanpa berpikir panjang, Santanu mencegah istrinya membuang bayi ke sungai. Santanu melanggar sumpahnya. Santanu menghadapi kenyataan yang pahit. Ia ditinggalkan istrinya.

Sang Dewi sesungguhnya adalah Batari

Gangga yang dipuja para dewa dan manusia. Penyamarannya bermula dari *kutuk-pastu* Resi Wasistha terhadap delapan Wasu yang terpaksa dilahirkan di dunia, karena mencuri lembu Nandini. Para Wasu itu memohon kepada Dewi Gangga untuk bersedia menjadi ibunya. Melalui perjumpaannya dengan Raja Santanu, delapan *wasu* itu dilahirkan melalui rahim Dewi Gangga. Dewi Gangga akan mengasuh anaknya yang kedelapan dan memberikan kepada Raja Santanu jika bayi tersebut telah dewasa. Bayi tersebut kelak akan menjadi ksatria sakti yang bernama Bhisma.

Kutukan Resi Wasistha terhadap delapan Wasu bermula dari hilangnya lembu Nandini. Lembu Nandini adalah seekor sapi kesayangan Resi Wasistha. Berkat kesaktian Sang Resi, susu sapi Nandini dapat membuat hidup abadi bagi setiap orang yang meminumnya. Pada suatu hari, kedelapan Wasu berjalan-jalan di pegunungan bersama istri-istri mereka. Sesampai di pertapaan Resi Wasistha, mereka melihat lembu Nandini sedang makan rumput. Sementara, Resi Wasistha tidak ada di pertapaan. Para istri Wasu membujuk suaminya untuk menangkap lembu Nandini. Para Wasu melarang karena Resi Wasistha bisa marah dan mendatangkan *kutuk-pastu*. Para istri itu terus membujuk dan akhirnya para Wasu itu menangkap dan melarikan lembu Nandini.

Resi Wasistha murka melihat sapi kesayangannya hilang. Resi Wasistha mengutuk para Wasu yang mengambil sapinya. Kutukan itu mengantarkan para Wasu hidup di dunia sebagai manusia yang menderita. Mereka harus mencari seorang ibu yang bisa melahirkannya di dunia. Dewi Gangga bersedia untuk melahirkan delapan Wasu ke dunia menjadi awal pertemuannya dengan Santanu.

*Kintir* merupakan penafsiran atas kisah pertemuan antara Santanu dan Dewi Gangga yang diaktualisasikan dengan menghadirkan peristiwa-peristiwa masa kini yang memiliki kesejajaran naratif. Realitas masa kini yang diambil adalah kehidupan anak-anak dalam masyarakat rural dan urban yang penuh dengan kekerasan. Terutama adalah anak-anak yang secara ekonomi hidup dalam kemiskinan. Kehidupan anak-anak penjual asongan, pengemis, dan penjual koran beserta latar

belakang sosialnya sebagai potongan peristiwa yang silih berganti dihadirkan berdampingan dengan peristiwa dalam epos *Mahabharata*, khususnya episode ” Dewabrata, Putra Raja Santanu dan Dewi Gangga”.

Kehidupan anak-anak di pedesaan yang serba terbatas di angkat sebagai potongan peristiwa dramatik yang cukup penting. Ditambah dengan masih hidupnya kepercayaan terhadap makhluk halus yang menguasai alam pikiran masyarakat. Keduanya, kemiskinan dan mitos menjadi suatu bentuk kekerasan tersendiri terhadap anak-anak. Kekerasan yang paling riil diambil dari kenyataan tentang anak-anak yang hidup di jalanan. Mereka kehilangan haknya atas pendidikan dan kehidupan yang layak. Mempertahankan hidup di jalan-jalan yang penuh dengan kekerasan. Sementara, negara digambarkan sebagai suatu bentuk kekerasan lewat petugas-petugas satpol yang selalu menertibkan dan membatasi ruang gerak anak-anak tanpa memberikan ruang gerak baru yang lebih manusiawi.

#### **Ragam dan Makna Kinesik**

Pertunjukan *Kintir* dibuka oleh tukang cerita yang mewartakan pertunjukan akan dimulai. Tukang Cerita mengambil tempat di panggung bawah yang paling dekat dengan penonton. Pola gerak diambil dari sistem gerak keseharian menciptakan suasana yang akrab antara tontonan dan penonton. Pola perpindahan (*move*) yang pendek dengan kecenderungan mendekat dengan penonton menjadi tanda keakraban. Pola perpindahan yang pendek menghapuskan jarak sosial dan mengubahnya menjadi jarak personal. Jarak personal menurut Edward Hall (Laurens, 2004, p. 112), adalah jarak untuk percakapan yang akrab. Jarak personal sekaligus mencerminkan pola kehidupan masyarakat agraris sebagaimana kandungan teks *Kintir*.

Adegan berikutnya adalah munculnya Wasu dan Istrinya yang berjalan lambat dengan posisi tubuh membungkuk menopang tubuh Istri Wasu yang terlentang di punggung Wasu. Dua telapak kaki Istri Wasu sejajar di atas kepala dengan lutut terbuka. Tangan Wasu tergantung dengan jari-jari mengepal di tekuk ke bawah. Kepala Wasu bergerak lambat ke kanan dan ke kiri dengan irama yang teratur. Langkah itu membentuk pola lantai lengkung. Ekspresi wajah datar, tidak tampak tarikan-tarikan garis pada anatomi wajah.

*Gesture* tubuh Wasu dan Istri Wasu merepresentasikan suatu *gesture* stilistik. Melalui representasi ini tampak bahwa adegan ini merepresentasikan tiga tokoh, yaitu Wasu, Istri Wasu, dan lembu Nandini. Komposisi dua pemain yang saling menopang dengan gerakan lembut merupakan *gesture* ikonik. Komposisi tubuh merepresentasikan kontur dengan pola seekor lembu. Posisi lutut yang terbuka membentuk segi tiga merupakan pola kepala lembu dengan tanduknya. Posisi membungkuk dengan gerakan tangan berayun teratur menandakan empat kaki lembu. Hal tersebut dapat dilihat dari irama gerak yang pelan, lembut, dan pola yang teratur. Jika gambar disejajarkan secara utuh, maka akan ditemukan pola-pola garis membentuk anatomi seekor lembu. *Gesture-gesture* ikonik lembu Nandini sekaligus bersifat *paradigmatik* sebagaimana gagasan Saussure (Nöth, 1991).

Ikon adalah tanda yang acuannya memiliki hubungan kemiripan (Sahid, 2000, p. 6). Ikonositas membuktikan bahwa persepsi manusia sangatlah tinggi terhadap pola-pola berulang dalam warna, bentuk, dimensi, gerakan, bunyi, rasa, dan seterusnya (Danesi, 2010, p. 40). Bekerjanya tanda yang bersifat ikonik dan *paradigmatik* menjadi suatu pola ungkap baru di mana dua pemain menggambarkan tiga tokoh secara serentak. Dapatlah disimpulkan bahwa dua tokoh yang berdialog adalah Wasu dan istrinya, sementara tubuh mereka adalah representasi dari lembu Nandini.

*Gesture* dan gerak lembu Nandini berubah tatkala terdengar kutukan Resi Wasistha. Lembu itu membuat gerakan pendek dengan mengubah orientasi pose ke belakang dengan gerakan keras, cepat, dan kuat. Gerakan keras, cepat, dan kuat muncul sekejap sebagai reaksi atas *kutuk-pastu* Resi Wasistha. Gerakan ini menjadi tanda perubahan adegan sekaligus transisi dari representasi lembu Nandini menjadi tokoh Wasu yang dikutuk.

Ketika lampu kembali menyala yang tampak adalah tokoh Wasu. Tokoh Wasu mencari ibu untuk dapat melahirkan dirinya ke bumi. *Gesture* berubah menjadi lebih dinamis dengan bentuk-bentuk yang lebih bervariasi. Tubuh merangkak dan meringkuk dengan gerakan cepat dan kuat. Pola-pola gerakan yang direpresentasikan tampak

dinamis dengan perubahan-perubahan cepat. Gerakan berorientasi pada level bawah. Penampilan level-level terbaca sebagai tanda makhluk yang rendah dan tidak bermartabat. Suatu gambaran yang diidentikkan dengan binatang.

*Gesture-gesture* yang berada pada level rendah didukung dengan intensitas yang kuat. Intensitas gerakan yang kuat menjadi pijakan untuk melakukan perubahan gerak yang cepat. Pada fase tertentu tubuh meringkuk yang diikuti pelepasan energi sehingga tampak luluh. Gerakan alih-alih dari kuat, dinamis, cepat menuju luluh menunjukkan kegelisahan yang beralih ke sikap pasrah penuh penyesalan. *Gesture*, gerak, dan mimik mencerminkan kondisi seorang manusia yang berada dalam fase ketidakberdayaan.

Ketidakberdayaan tokoh Wasu dikukuhkan dengan permohonannya kepada Dewi Gangga agar bersedia melahirkan dirinya ke dunia. Posisi kepala tertunduk penuh kepasrahan. Kedua kaki ditekuk dengan kaki ke belakang sebagai tumpuan. Posisi menghadap lurus ke arah Dewi Gangga dengan orientasi diagonal. *Gesture* ini tampak menunjukkan sikap penghormatan sekaligus permohonan. Dewi Gangga menjadi pusat kekuatan relasi antara dewi dan manusia.

Relasi antara dewi dan manusia seketika berubah dengan perubahan *gesture*, gerak, irama, dan intensitas tanpa didukung perubahan tanda yang lain. Dewi Gangga yang berdiri anggun tiba-tiba tangannya membuat gerakan-gerakan kecil yang menandakan kebimbangan dan kegelisahan. Ekspresi wajah turut berubah, dari tenang menjadi gelisah. Pancaran keanggunan seorang Dewi Gangga lenyap seketika berubah menjadi seorang gadis yang ditinggal kekasihnya. Sementara, Wasu yang sujud memohon kepada Dewi Gangga berubah menjadi tempat duduk. Aspek *kinesik* dengan perbedaan ragam dan motif mengubah tokoh tanpa kehadiran tanda-tanda lain.

Representasi *kinesik* dengan ragam dan motif berbeda dapat ditemukan pula dalam adegan pertemuan Santanu dan Dewi Gangga. Karakter Santanu dan Dewi Gangga direpresentasikan dengan gerak-gerak yang distilir dengan acuan ragam gerak tari Jawa. Tokoh Dewi Gangga mengembangkan motif gerak tari klasik Jawa. *Gesture* dan gerak tokoh Dewi Gangga mengembangkan sikap *tancep*. Gerakan tangan

tokoh Dewi Gangga tampak lembut dengan mengambil motif-motif gerak tari Jawa klasik, seperti *ngithing*, *ngeruji*, dan *ukel*. Gerak tokoh Dewi Gangga menunjukkan irama yang lambat dengan intensitas penghayatan gerak yang tinggi. Gerak tokoh Santanu bertolak dari dasar tari klasik Jawa yang sama. *Gesture* dan gerak Santanu dan Dewi Gangga menandakan sikap keanggunan dan keagungan.

Motif-motif gerak tari klasik Jawa tidak sepenuhnya diambil dan ditampilkan apa adanya. *Gesture* dan gerak diolah dengan komposisi-komposisi baru berdasarkan muatan peristiwa. Saat Santanu mulai diombang-ambingkan perasaannya oleh Dewi Gangga, gerakan bergerak dalam irama yang lebih dinamis. Komposisi-komposisi berada pada orientasi garis-garis yang tidak simetris. Hal ini menandakan pergerakan suasana hati yang tidak stabil. Demikian juga saat Santanu tidak kuat menahan hasratnya untuk memining Dewi Gangga, tercipta komposisi-komposisi yang meletakkan tubuh Dewi Gangga pada level atas.

Gerakan-gerakan putar dengan intensitas tinggi muncul pada puncak ketidakberdayaan Santanu menahan hasratnya memining Dewi Gangga. Gerakan-gerakan Santanu memosisikan tubuh Dewi Gangga sebagai sosok yang dipuja. Hal tersebut tampak dari *gesture-gesture* Santanu yang menopang tubuh Dewi Gangga. Tubuh Santanu yang kokoh dengan *gesture-gesture* yang menandakan kegagahan dan kewibawaan menjadi penopang yang bagi kelembutan dan keanggunan tubuh Dewi Gangga.

Sosok Dewi Gangga direpresentasikan dengan *gesture-gesture* lembut dan gerak-gerak dengan tempo lambat dengan ritme cenderung konstan. Pola-pola lantai yang dipakai berorientasi pada garis-garis lengkung. Pilihan *gesture* dan pola gerak ini selaras dengan pola tuturan yang puitis sebagaimana kutipan dialog berikut.

SANTANU:

Kurasa aku sedang memandang sungai. Ya, memang sungailah yang menyosok di depanku.

DEWI GANGGA:

Oh, mata yang cemerlang. Tuan benar-benar bisa melihat sungai dariku ini.

Irama gerak yang ditampilkan Dewi Gangga

menyiratkan aliran sungai yang tenang. Motif dan irama gerak Dewi Gangga membangun relasi dengan dialog yang bersifat metaforis.

Dalam konsep semiotika Saussure kata-kata itu dihadirkan sebagai metafora. Secara tradisional metafora didefinisikan sebagai penggunaan sebuah kata atau frasa untuk tujuan pernyataan kemiripan di antara keduanya (Danesi, 2010, p. 165). Perbandingan dilakukan terhadap dua hal yang berbeda, tetapi memiliki kualitas-kualitas yang bisa menggantikan salah satunya agar sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Kelindan aspek *kinesik* dan dialog dalam adegan Santanu dan Dewi Gangga membangun makna metaforis sungai Gangga.

Bagi masyarakat India, sungai Gangga tidak hanya dianggap sebagai sungai yang indah, tetapi sungai yang suci. Di mana di sungai sering diselenggarakan berbagai macam ritual. Penyejajaran sungai Gangga dengan kecantikan perempuan membawa pada suatu metafora yang menampung kompleksitas perempuan yang tak lain adalah jelmaan Dewi Gangga. Maknanya sosok Dewi Gangga tidak hanya cantik, tetapi memiliki kelebihan sebagai seorang dewi.

Jika ditarik pada satu kesimpulan, maka sungai Gangga tidak hanya memiliki kualitas keindahan (cantik), tetapi juga kualitas transendental (ritual). Dua nilai ini juga melekat pada Dewi Gangga yang tidak hanya memiliki kecantikan (keindahan), tetapi juga seorang dewi penguasa sungai Gangga (transendental). Dalam diri perempuan cantik jelmaan Dewi Gangga itu melekat dua hal, manusia dan dewi. Demikian juga pada sungai Gangga melekat dua hal, yaitu sungai fisik dan sungai yang suci.

Aspek *kinesik* dengan pola gerak natural dan stilistik dapat ditemukan pada adegan-adegan lain dalam pertunjukan *Kintir*. Antara gerakan yang natural dengan gerakan yang distilir tampil bergantian untuk menggambarkan tokoh yang berbeda. Terutama untuk membuat pembeda antara tokoh yang bersumber dari dunia riil dengan tokoh yang berasal dari epos *Mahabharata*. Penggambaran tokoh yang berasal dari epos *Mahabharata* tidak hanya ditampilkan dengan gerakan yang distilir, tetapi juga komposisi gerak dua pemain yang diluluhkan menjadi satu kesatuan tunggal.

Hal tersebut dapat ditemukan pada tokoh

Ibu Bertangan Empat yang dimainkan oleh dua pemeran. Komposisi dua pemain yang saling mendukung dalam membuat *gesture* menjadi representasi dari sosok ibu yang memiliki tangan empat. Gerakan-gerakannya tegas, kuat, dan berada dalam tempo yang dinamis. Perpaduan antara gerak tegas, kuat, dan tempo dinamis menandakan sikap dalam medan peperangan. Sosok ibu bertangan empat tampak kokoh pantang menyerah dengan latar belakang semburan api.

Tokoh Seorang Ibu Bertangan Empat merepresentasikan peristiwa yang besar, yaitu perang Kurushetra. Perang tidak dihadirkan dengan jumlah pasukan yang besar, tetapi tanda-tanda *gesture* dan gerak. Latar belakang semburan api memperkuat suasana peperangan yang dibangun. Semburan api berkobar-kobar ke angkasa silih berganti menjadi tanda penting suasana peperangan besar yang dihadirkan.

Peperangan di Kurushetra berakhir. Adegan berpindah pada peristiwa kehidupan di jalanan. Peristiwa ini direpresentasikan dengan tokoh Seorang Ibu Yang Lain berdiri di bawah hujan membawa obor. Tokoh anak berdiri membelakangi tokoh Seorang Ibu Yang Lain. Adegan ini digambarkan dengan gerakan yang minim. *Gesture* tokoh Ibu Yang Lain memegang obor dengan posisi diagonal. Tangan tokoh ibu berpegang pada bambu yang menopang dinding rumah anyaman bambu. Tokoh ini hanya diam terpaku yang menggambarkan ketidakberdayaan menghadapi kekerasan yang terjadi di jalan raya.

Peristiwa yang menggambarkan anak-anak tidak hanya terjadi dalam wilayah masyarakat urban. Permasalahan anak-anak juga muncul dalam masyarakat agraris. Digambarkan anak-anak desa yang bermain di sungai. Berbeda dengan anak-anak di kota, anak-anak di desa diwarnai dengan bermain-main dengan gembira. Mereka menampilkan gerak-gerak yang lincah dan garis-garis mimik tertarik ke atas. Tarikan garis ke atas menunjukkan kegembiraan. Kegembiraan itu didukung dengan irama gerak yang dinamis.

Penggambaran gerak lincah anak-anak tidak berlangsung lama. Tokoh yang bernama Antok tiba-tiba hilang. Adegan hilangnya Antok digambarkan dengan dua tokoh anak tablo. Sementara, tokoh Antok berganti peran menjadi

tukang cerita yang mengisahkan sejarah peranan sungai dalam kehidupan manusia. Pergantian tokoh ini digambarkan dengan perubahan *gesture*, yakni dari *gesture* yang energik menjadi *gesture* yang tenang dengan tubuh tegak yang konstan. *Gesture* ini menandakan perubahan dari keriang menjadi serius.

Tokoh dua anak menghentikan tablo ketika tokoh pencerita meninggalkan ruang pertunjukan. *Gesture* anak-anak berubah ketika Antok hilang. *Gesture* tubuh yang terbuka dengan tegangan yang dinamis berubah menjadi *gesture* yang menutup. Perubahan ini menandakan peralihan emosi dari gembira menjadi kecemasan. Kecemasan menjadi meningkat ketika Antok benar-benar hilang. Peningkatan kecemasan menjadi ketakutan ini diikuti dengan *gesture* tangan yang merapat di dada. Didukung dengan gerak langkah yang cepat meninggalkan sungai. Ketakutan itu ditimbulkan oleh keyakinan mereka bahwa Antok hilang dibawa roh-roh halus penghuni sungai.

Hanyutnya Antok di sungai menunjukkan bahwa anak-anak dalam lingkungan agraris juga tidak luput dari bahaya. Jika dalam masyarakat urban, anak-anak jalanan berada dalam ancaman penertiban kota, maka anak-anak di lingkungan pedesaan berada dalam kungkungan alam yang diliputi mitos-mitos tentang kekuatan makhluk halus.

Roh-roh halus digambarkan dengan munculnya sosok bertopeng dengan rambut gimplal. Gerakannya dinamis. Pola pergerakan tajam dengan gerakan-gerakan yang ekstrem, misalnya melompat, memanjat tiang, dan berguling. Beberapa sosok *dbemit* bergelantungan di tiang-tiang dengan kepala di bawah. *Dbemit-dbemit* yang lain melakukan gulingan depan, gulingan samping, dan bersalto. Gerakan-gerakannya cenderung kasar. *Gesture* dan gerak para *dbemit* menggambarkan pesta pora para *dbemit*. Adegan ini menandakan keberhasilan para *dbemit* menghanyutkan Antok di sungai.

Permasalahan anak-anak tidak seluruhnya berakhir dengan hal yang tragis. Satu anak dari delapan anak mampu bertahan hidup. Sisanya menempuh kehidupan yang tidak menentu. Tujuh anak dari tokoh Seorang Ibu, berkeliaran di jalan raya dengan nasib yang buruk. Hanya seorang anak yang mampu mandiri dan menghidupi ibunya. Tujuh anak Dewi Gangga dialirkan ke

Sungai Gangga, sementara satu anak menjadi tokoh yang bernama Bhisma. Sosok Bhisma digambarkan sebagai sosok yang sakti, memiliki keterampilan dan keahlian berperang.

Pada akhir pertunjukan, Bhisma tampil sebagai sosok yang tegar menghadapi berbagai macam rintangan. Bhisma menjadi manusia tangguh dalam segala medan peperangan. Sosok Bhisma pada akhir cerita ditampilkan dengan *gesture-gesture* seorang ksatria dalam peperangan. Gerakan-gerakannya merupakan gerakan-gerakan silat yang lembut, tetapi penuh tenaga. Sosok Bhisma pertama tampil dalam *gesture* seorang ksatria yang sedang berlatih *kanuragan*. Gerakannya mengalir dengan posisi kuda-kuda yang mantap. Gerakan-gerakan ini menandakan sosok seorang ksatria.

Gerakan-gerakan Bhisma bertambah cepat dengan intensitas kekuatan yang bertambah tatkala batu-batu tercurah dari atas. Tudung logam turun seakan menekan Bhisma. Gerakan-gerakan Bhisma berinteraksi dengan suara batu-batu yang menghantam tudung logam. Latar belakang Bhisma berupa kobaran api yang besar. Gerakannya makin kuat dan cepat sebelum akhirnya roboh ke tanah. Gerakan-gerakan ini menandakan gugurnya Bhisma di Kurushetra.

## Simpulan

Model analisis *kinesik* dengan perspektif semiotik menunjukkan terdapat tiga ragam gerak, yaitu realistik, stilistik, dan ikonik. Gerak realistik digunakan untuk merepresentasikan peristiwa riil sehari-hari. Adegan stilistik diwujudkan dalam bentuk pola-pola gerak tari yang diselipkan di antara gerak simbolik. Sedangkan gerak ikonik difungsikan untuk merepresentasikan lembu Nandini. Adapun analisis makna sistem kinesik menghasilkan representasi tentang keagungan yang dapat dilihat pada aspek kinesik yang ditampilkan oleh Santanu dan Bhisma. Demikian pula keambiguan sikap yang muncul pada Santanu. Sisi lain adalah representasi kekerasan yang dialami anak-anak.

## Kepustakaan

- Aston, E., & Savona, G. (1999). *Theatre As Sign-System A Semiotics of Text and Performance*. Routledge.
- Causse, G. (2022). The gesture: from aesthetic to kinesic. *Forum Philosophicum*, 27(2). <https://doi.org/10.35765/forphil.2022.2702.09>
- Danesi, M. (2010). *Pesan, Tanda, dan Makna*. Jalasutra.
- do Nascimento, R. A. (2019). Iuri lótmán e a semiótica do teatro / yuri lotman and the semiotics of theatre. *Bakhtiniana*, 14(3), 199–219. <https://doi.org/10.1590/2176-457339181>
- Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Grasindo.
- Nöth, W. (1991). *Handbook of Semiotics*. Indiana University Press.
- Novianto, W. (2019). Dramaturgi Teater Realisme Siasat Dramatik dan Artistik Mencipta Ilusi Realitas. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 10(2). <https://doi.org/10.33153/acy.v10i2.2282>
- Pendit, N. S. (2010). *Mahabharata*. Gramedia.
- Roose-Evans, J. (1989). *Experimental Theatre; from Stanilavsky to Peter Brook*. Routledge.
- Sahid, N. (2000). *Drama-drama Rendra dan Pengaruhnya terhadap Teater Kontemporer: Tinjauan Strukturalisme Genetik [Rendra's plays and their influence on contemporary theater: an overview of genetic structur]*.