BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni pertunjukan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki peran penting dalam membentuk identitas masyarakat Indonesia. Keberadaannya tidak hanya dipandang sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi budaya yang memuat nilai, norma, kepercayaan, dan pandangan hidup masyarakat pendukungnya. Melalui pertunjukan, suatu komunitas dapat menyampaikan pengalaman sosial, sejarah, hingga kritik terhadap realitas kehidupan dalam bentuk yang komunikatif dan mudah dipahami. Seni pertunjukan tradisional dapat dipahami sebagai sistem komunikasi yang memanfaatkan berbagai tanda untuk membangun makna. Setiap elemen yang ditampilkan memiliki fungsi representatif terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat. John Fiske menjelaskan bahwa komunikasi merupakan proses produksi dan pertukaran makna melalui sistem tanda yang dipahami berdasarkan kode-kode budaya yang hidup di tengah masyarakat. Seni pertunjukan tradisional tidak hanya menjadi ruang ekspresi artistik, tetapi juga menjadi media yang merepresentasikan realitas sosial melalui berbagai simbol yang dapat dimaknai oleh penonton [1].

Dalam kajian budaya, pertunjukan tidak hanya dipahami sebagai rangkaian aktivitas estetika, tetapi juga sebagai teks budaya yang dibangun melalui berbagai unsur verbal dan nonverbal. Bahasa, gerak tubuh, ekspresi wajah, musik, tata rias, kostum, tata panggung, hingga properti pertunjukan merupakan tanda yang saling berkaitan dalam menghasilkan makna. Penonton tidak sekadar menikmati cerita yang dipentaskan, tetapi juga melakukan proses penafsiran terhadap simbol yang hadir selama pertunjukan berlangsung. Marcel Danesi [2] menjelaskan bahwa kehidupan manusia tidak terlepas dari tanda karena aktivitas budaya melibatkan proses produksi dan interpretasi makna melalui simbol yang disepakati secara sosial. Seni pertunjukan memiliki sistem tanda yang kompleks sehingga pendekatan semiotika dapat digunakan untuk mengungkap makna yang terkandung di dalamnya.

Salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional yang menjadi identitas budaya masyarakat Jawa Timur adalah ludruk. Ludruk merupakan teater rakyat

yang lahir, tumbuh, dan berkembang di tengah kehidupan masyarakat sehingga isi pertunjukannya berkaitan dengan realitas sosial pada masanya. Ludruk memiliki kekhasan dalam penggunaan bahasa Jawa dialek Jawa Timuran yang komunikatif, humoris, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kekhasan tersebut menjadikan ludruk tidak hanya berfungsi sebagai hiburan rakyat, tetapi juga sebagai media penyampaian kritik sosial, informasi, pesan moral, dan nilai budaya lokal [3].

Keunikan ludruk tidak hanya terletak pada cerita yang disampaikan, tetapi juga pada keseluruhan struktur pertunjukannya. Pementasan ludruk umumnya memiliki rangkaian pertunjukan yang melibatkan Tari Remo, kidungan atau jula-juli, lawakan, dan lakon utama. Setiap bagian memiliki fungsi tertentu dalam membangun komunikasi dengan penonton. Dialog antartokoh, gerak tubuh, ekspresi wajah, tata rias, kostum, musik gamelan, tata panggung, dan properti turut membentuk kesatuan dramatik. Berbagai unsur tersebut tidak berdiri sendiri karena setiap tanda dapat memperkuat tanda lainnya dalam membentuk makna pertunjukan [3].

Kondisi ludruk pada era modern menghadapi tantangan yang berkaitan dengan perubahan pola konsumsi hiburan masyarakat. Perkembangan teknologi digital dan budaya populer membuat masyarakat memiliki lebih banyak pilihan hiburan yang dapat diakses secara cepat. Perubahan tersebut turut memengaruhi keberadaan seni pertunjukan tradisional, termasuk ludruk. Berkurangnya intensitas pementasan, terbatasnya regenerasi pelaku seni, serta perubahan minat generasi muda menjadi persoalan yang perlu diperhatikan dalam keberlanjutan ludruk [3]. Kondisi tersebut tidak berarti ludruk kehilangan relevansinya. Sejumlah kelompok ludruk masih berupaya mempertahankan bentuk pertunjukan tradisional sekaligus menyesuaikan penyajiannya dengan perkembangan masyarakat.

Kemampuan ludruk untuk bertahan menunjukkan bahwa kesenian tersebut tidak sekadar menyajikan hiburan, tetapi juga menjadi ruang produksi dan reproduksi makna sosial budaya. Dialog yang disampaikan pemain dapat merepresentasikan pola komunikasi masyarakat. Humor dapat menjadi sarana kritik terhadap persoalan sosial. Kostum, tata rias, musik, gerak tubuh, dan

properti dapat membentuk identitas tokoh sekaligus menunjukkan simbol budaya tertentu. Keseluruhan unsur tersebut membentuk jaringan tanda yang saling berkaitan sehingga menghasilkan pemaknaan yang lebih luas bagi penonton [1].

Pemaknaan terhadap tanda dalam ludruk dapat dilihat melalui pendekatan semiotika. Semiotika merupakan kajian yang mempelajari tanda, cara tanda bekerja, serta proses pembentukan makna. Daniel Chandler menjelaskan bahwa semiotika tidak hanya mempelajari hubungan antara penanda dan petanda, tetapi juga mengkaji bagaimana masyarakat membentuk sistem makna melalui berbagai kode budaya. Alex Sobur menjelaskan bahwa semiotika dapat digunakan untuk memahami pesan yang disampaikan melalui bentuk komunikasi verbal maupun nonverbal. Pendekatan tersebut relevan dengan karakter ludruk yang menggunakan bahasa, suara, gerak, visual, musik, dan simbol budaya secara bersamaan [4].

John Fiske menawarkan perspektif semiotika yang memandang teks budaya sebagai hasil konstruksi berbagai kode sosial. Makna tidak melekat secara langsung pada suatu objek, tetapi terbentuk melalui proses representasi yang dipahami berdasarkan pengalaman budaya masyarakat. Fiske mengembangkan analisis melalui tiga level kode, yaitu *reality*, *representation*, dan *ideology*. Level *reality* berkaitan dengan tanda yang tampak dalam kehidupan sosial, seperti bahasa, ekspresi, perilaku, kostum, dan penampilan. Level *representation* berkaitan dengan cara realitas dikonstruksi melalui teknik penyajian. Level *ideology* berkaitan dengan nilai, keyakinan, pandangan hidup, dan sistem sosial yang berada di balik suatu representasi [1].

Ketiga level kode tersebut relevan digunakan untuk membaca pementasan ludruk sebagai teks budaya. Level *reality* dapat digunakan untuk menganalisis dialog, ekspresi, gerak tubuh, kostum, tata rias, dan perilaku pemain. Level *representation* dapat digunakan untuk menganalisis tata panggung, musik, properti, penyusunan adegan, alur, dan teknik penyajian. Level *ideology* dapat digunakan untuk mengungkap nilai, pandangan sosial, budaya, dan cara tertentu dalam memandang realitas yang dibangun melalui hubungan antara tanda pada level *reality* dan *representation*. Penerapan tersebut merupakan bentuk adaptasi

analitis terhadap karakter seni pertunjukan sebagai teks budaya. Teori John Fiske tidak secara khusus dikembangkan untuk menganalisis ludruk, tetapi konsep pengkodean dan pemaknaan yang ditawarkannya dapat digunakan untuk membaca sistem tanda dalam pertunjukan [1].

Objek penelitian ini adalah Pementasan Ludruk Budhi Wijaya di Kabupaten Jombang. Kelompok Ludruk Budhi Wijaya masih aktif mempertahankan keberadaan ludruk sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan tradisional. Kelompok tersebut mempertahankan unsur khas ludruk, seperti penggunaan bahasa Jawa Timuran, kidungan, lawakan, musik gamelan, serta lakon yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Pementasan juga menunjukkan adanya penyesuaian terhadap perkembangan zaman melalui pemilihan tema dan cara penyampaian pertunjukan. Kondisi tersebut menjadikan Ludruk Budhi Wijaya relevan untuk dikaji sebagai ruang produksi dan representasi tanda dalam seni pertunjukan tradisional.

Pementasan yang menjadi objek penelitian dilaksanakan pada 28 Juni 2026 di Lapangan Pulo Lor, Kabupaten Jombang, dengan lakon “Lahirnya Soekarno: Putra Sang Fajar”. Lakon tersebut menghadirkan cerita dan tokoh yang memungkinkan munculnya berbagai tanda melalui dialog, karakter, ekspresi, gerak, kostum, musik, properti, tata panggung, dan penyusunan adegan. Penelitian tidak diarahkan untuk menguji kebenaran sejarah Soekarno atau membahas sejarah tokoh secara historis. Fokus penelitian berada pada cara cerita dan tokoh direpresentasikan melalui sistem tanda dalam pementasan.

Pementasan Ludruk Budhi Wijaya dalam lakon “Lahirnya Soekarno: Putra Sang Fajar” memiliki berbagai unsur yang dapat dibaca melalui tiga level kode John Fiske. Dialog, ekspresi, gerak tubuh, kostum, tata rias, dan perilaku pemain dapat menunjukkan tanda pada level *reality*. Musik, tata panggung, properti, teknik penyajian, dan pengorganisasian adegan dapat menunjukkan proses konstruksi makna pada level *representation*. Hubungan antara kedua level tersebut dapat digunakan untuk mengungkap nilai, pandangan, norma, serta ideologi yang direpresentasikan dalam pementasan pada level *ideology*.

Kajian terhadap representasi tanda dalam Pementasan Ludruk Budhi Wijaya penting dilakukan karena penelitian tidak hanya melihat apa yang ditampilkan,

tetapi juga bagaimana tanda tersebut bekerja dalam membangun makna. Analisis melalui tiga level kode John Fiske memungkinkan setiap unsur pertunjukan dipahami berdasarkan bentuk, cara penyajian, dan makna yang dibangun. Pendekatan tersebut memberikan ruang untuk melihat ludruk bukan sekadar sebagai tontonan, tetapi sebagai teks budaya yang menyimpan berbagai representasi sosial dan budaya [1].

Pementasan Ludruk Budhi Wijaya juga memberikan ruang kajian yang spesifik karena penelitian diarahkan pada satu pementasan dan satu lakon. Pembatasan tersebut memungkinkan analisis dilakukan secara mendalam terhadap tanda yang benar-benar muncul selama pertunjukan. Data penelitian mencakup tanda verbal dan nonverbal yang relevan dengan tiga level kode John Fiske. Hasil analisis diharapkan dapat memperlihatkan hubungan antara tanda, proses representasi, dan ideologi yang dibangun dalam Pementasan Ludruk Budhi Wijaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang diangkat dalam penelitian ini dirumuskan sebagai beriku:

1. Bagaimana representasi tanda pada level realitas dalam Pementasan Ludruk Budhi Wijaya?
2. Bagaimana tanda representasi pada level representasi dalam Pementasan Ludruk Budhi Wijaya?
3. Bagaimana representasi tanda-tanda pada level ideologi dalam Pementasan Ludruk Budhi Wijaya?

1.3 Tujuan Masalah

1. Mendeskripsikan representasi tanda pada level realitas dalam Pementasan Ludruk Budhi Wijaya berdasarkan kajian semiotika John Fiske.
2. Mendeskripsikan tanda representasi pada level representasi dalam Pementasan Ludruk Budhi Wijaya berdasarkan kajian semiotika John Fiske.

3. Mendeskripsikan representasi tanda pada level ideologi dalam Pementasan Ludruk Budhi Wijaya berdasarkan kajian semiotika John Fiske.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian bahasa, sastra, komunikasi, dan budaya, khususnya dalam penerapan semiotika John Fiske. Hasil penelitian dapat memperkaya kajian mengenai penerapan tiga level kode, yaitu *reality*, *representation*, dan *ideology*, dalam menganalisis seni pertunjukan tradisional. Hasil penelitian juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji seni pertunjukan tradisional dan objek budaya melalui pendekatan semiotika.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak. Bagi pelaku seni dan kelompok Ludruk Budhi Wijaya, hasil penelitian dapat menjadi bahan dokumentasi dan refleksi mengenai tanda serta makna yang terdapat dalam unsur-unsur pementasan. Bagi masyarakat, hasil penelitian dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap ludruk sebagai seni pertunjukan tradisional yang memiliki nilai budaya dan sistem tanda. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian dapat menjadi bahan rujukan untuk mengembangkan kajian semiotika pada seni pertunjukan tradisional, khususnya ludruk.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian dibatasi pada representasi tanda dalam Pementasan Ludruk Budhi Wijaya dengan lakon “Lahirnya Soekarno” Putra Sang Fajar yang dilaksanakan pada 28 Juni 2026 di Lapangan Pulo Lor, Kabupaten Jombang. Fokus analisis diarahkan pada tanda verbal dan nonverbal yang muncul selama pementasan

serta pemaknaannya berdasarkan tiga level kode semiotika John Fiske, yaitu *reality, representation, dan ideology*.

Pada level *reality*, penelitian dibatasi pada tanda yang tampak melalui bahasa atau dialog, ekspresi wajah, gerak tubuh, kostum, tata rias, dan perilaku pemain. Pada level *representation*, penelitian diarahkan pada cara tanda dikonstruksi melalui tata panggung, musik pengiring, properti, pengaturan adegan, alur dramatik, dan teknik penyajian pertunjukan. Pada level *ideology*, penelitian dibatasi pada pengungkapan nilai, pandangan hidup, norma sosial, dan ideologi yang direpresentasikan melalui hubungan berbagai tanda dalam pementasan.

Penelitian tidak membahas sejarah perkembangan ludruk, biografi kelompok Ludruk Budhi Wijaya, proses produksi pertunjukan, manajemen kelompok seni, respons atau penerimaan penonton, serta kajian linguistik, sosiologis, atau antropologis secara mendalam. Fokus penelitian hanya diarahkan pada representasi tanda dalam Pementasan Ludruk Budhi Wijaya berdasarkan perspektif semiotika John Fiske.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran mengenai isi skripsi secara keseluruhan sehingga memudahkan pembaca dalam memahami alur pembahasan. Adapun sistematika pembahasan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan memuat dasar-dasar penelitian yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab ini menjelaskan alasan pentingnya penelitian mengenai representasi tanda dalam Pementasan Ludruk Budhi Wijaya menggunakan kajian semiotika John Fiske.

Bab II Kajian Pustaka memuat penelitian terdahulu dan landasan teori yang mendukung penelitian. Pembahasan meliputi konsep seni pertunjukan tradisional, ludruk sebagai teater rakyat Jawa Timur, konsep representasi, konsep dasar semiotika, semiotika John Fiske, tiga level kode *reality*, *representation*, dan *ideology*, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, serta definisi operasional.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan rancangan dan jenis penelitian, konteks penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, keabsahan data, prosedur penelitian, serta analisis data. Bab ini menjelaskan tahapan yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menganalisis tanda dalam Pementasan Ludruk Budhi Wijaya.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menyajikan hasil analisis representasi tanda dalam Pementasan Ludruk Budhi Wijaya berdasarkan tiga level kode John Fiske, yaitu *reality*, *representation*, dan *ideology*. Hasil analisis dikaitkan dengan landasan teori dan penelitian terdahulu yang relevan.

Bab V Penutup memuat simpulan dan saran. Simpulan disusun berdasarkan hasil analisis dan rumusan masalah. Saran ditujukan kepada pelaku seni, peneliti selanjutnya, dan pihak terkait sebagai bahan pengembangan kajian serta pelestarian seni pertunjukan ludruk.