

**PENCIPTAAN BONEKA (*PUPPET*)
DALAM PEMENTASAN TEATER BONEKA
DENGAN NASKAH BERJUDUL “9”
KARYA PAMELA PETTLER**

SKRIPSI



Oleh

Made Harys Candra SN

NIM 1810969014

**PROGRAM STUDI S1 TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2023/2024**

**PENCIPTAAN BONEKA (*PUPPET*)
DALAM PEMENTASAN TEATER BONEKA
DENGAN NASKAH BERJUDUL “9”
KARYA PAMELA PETTLER**

Skripsi

Untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Teater



Oleh

Made Harys Candra SN

NIM 1810969014

**PROGRAM STUDI S1 TEATER
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GASAL 2023/2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENCIPTAAN BONEKA (PUPPET) DALAM PEMENTASAN TEATER BONEKA DENGAN NASKAH BERJUDUL “9” KARYA PAMELA PETTLER diajukan oleh Made Harys Candra SN, NIM 1810969014, Program Studi S-1 Teater, Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 91251**), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi/Ketua Tim Penguji



Nanang Arisona, M.Sn.

NIP 196712122000031001/NIDN 0012126712

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum.

NIP 196407151992032002/NIDN 001507640

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Rano Sumarno, M.Sn.

NIP 198003082006041001/NIDN 0008038004

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



Nanang Arisona, M.Sn.

NIP 196712122000031001/NIDN 0012126712

Yogyakarta, **29 - 01 - 24**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NIP 197111071998031002/NIDN 0007117104

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Made Harys Candra SN
NIM : 1810969014
Alamat : Br. Pujung Kaja, Tegalalang, Gianyar, Bali
Program Studi : S-1 Teater
No Telepon : 081390793519
Email : chandrawangsa45@gmail.com

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar ditulis sendiri dan tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 27 Desember 2023




Made Harys Candra SN

NIM 1810969014

MOTTO

“Aku membuat boneka dan memainkan boneka karena aku tidak suka melihat orang dimainkan seperti boneka”

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur tidak henti-hentinya dihaturkan kepada Tuhan, atas segala anugrah dan karunianya yang telah dilimpahkan tak terhingga sehingga skripsi *“Penciptaan Boneka (Puppet) Dalam Pementasan Teater Boneka Dengan Naskah Berjudul “9” Karya Pamela Pettler”* dapat terselesaikan sebagai tugas akhir untuk memenuhi syarat menyelesaikan program Strata Satu Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Hambatan dan rintangan tentunya menyertai dalam perjalanan proses penggarapan karya dan tulisan ini. Dukungan serta do’a dari keluarga dan orang-orang terhebat tentunya tidak henti-hentinya diberikan sehingga karya dan tulisan ini terwujud. Semoga karya tulis ini bisa memberikan pengaruh dan ilmu yang bermanfaat tentunya dibidang teater boneka. Perkenankanlah pada kesempatan kali ini pencipta menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, M.Sn. selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bapak Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn, M.Hum. selaku dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta
3. Bapak Nanang Arisona, M.Sn. selaku penguji ahli dan ketua jurusan teater ISI Yogyakarta
4. Ibu Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum. selaku dosen pembimbing I
5. Bapak Rano Sumarno, M.Sn. selaku dosen pembimbing II
6. Bapa, Meme, Anggi, Dadong, Iwa Ayin Muani, Iwa Ayin Luh, Metut Mariani, Dong Mangku Murah, dan seluruh anggota keluarga besar tercinta

7. Seluruh kerabat, braya, kantenan Jero Mangku Pande Made Rahajeng
8. Seluruh pendukung yang terlibat dalam pementasan *puppet* “9”
9. Seluruh anggota JND tersayang
10. Mbak Yunita, Mas Rangga, Mbak Meyda, Rumi, dan anggota Flying Balloons Puppet
11. Teater Kelingking yang telah berjuang bersama menyelesaikan kuliah
12. Semua orang yang telah terlibat dalam menyelesaikan perkuliahan, yang tentunya tidak bisa disebutkan satu persatu dalam tulisan ini, hingga berhasil terselesaikannya tanggung jawab sebagai mahasiswa ini hingga tuntas.

Yogyakarta, 27 Desember 2023

Made Harys Candra SN

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTI SARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	5
C. Tujuan Penciptaan.....	6
D. Tinjauan Karya.....	6
1. Karya terdahulu.....	6
2. Landasan Teori.....	11
E. Metode Penciptaan.....	13
F. Sistematika Penulisan	16
BAB II	17
KONSEP PENCIPTAAN PUPPET	17
A. Naskah “9” Sebagai Sumber Penciptaan.....	17
1. Ringkasan Cerita Naskah “9”.....	18
2. Bobot Naskah “9”	19
B. Analisis Karakter Sebagai Landasan Penciptaan <i>Puppet</i>	20
1. Karakter 9 (<i>Nine</i>).....	22
2. Karakter 2 (<i>Two</i>)	23
3. Karakter 5 (<i>Five</i>).....	23

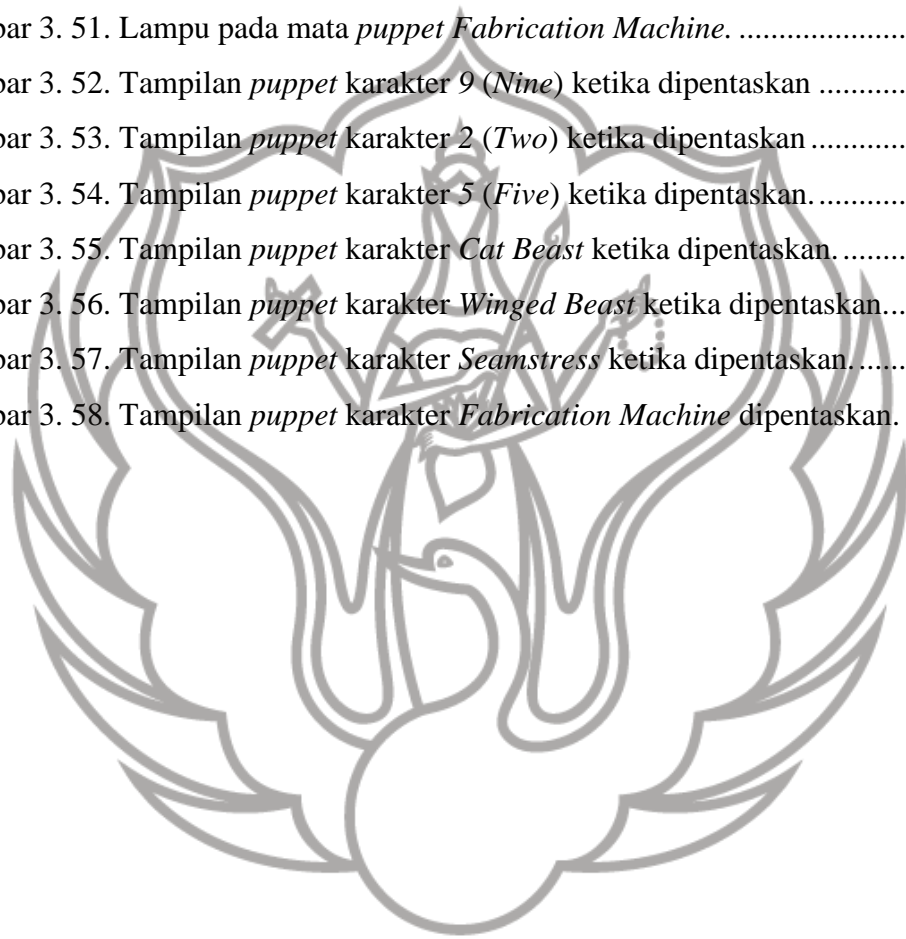
4.	Karakter <i>Cat Beast</i>	24
5.	Karakter <i>Winged Beast</i>	25
6.	Karakter <i>Seamstress</i>	25
7.	Karakter <i>Fabrication Machine</i>	26
C.	Konsep Penciptaan <i>Puppet</i>	27
1.	Bentuk <i>puppet</i>	27
2.	Struktur <i>Puppet</i>	33
D.	Konsep Permainan <i>Puppet</i>	33
1.	Teknik Permainan <i>Puppet</i> Karakter 9 (<i>Nine</i>), 2 (<i>Two</i>), dan 5 (<i>Five</i>)....	34
2.	Teknik Permaianan <i>Puppet</i> Karakter <i>Cat Beast</i>	35
3.	Teknik Permaianan <i>Puppet</i> Karakter <i>Winged Beast</i>	36
4.	Teknik Permaianan <i>Puppet</i> Karakter <i>Seamstress</i>	37
5.	Teknik Permaianan <i>Puppet</i> Karakter <i>Fabrication Machine</i>	37
E.	Konsep Pertunjukan <i>Puppet</i>	38
BAB III	40
PROSES PENCIPTAAN PUPPET	40
A.	Alat dan Bahan.....	40
B.	Eksperimen.....	41
C.	Pembentukan <i>Puppet</i>	43
D.	Finishing.....	69
E.	Uji Coba <i>Puppet</i> Dalam Pementasan “9”.....	71
BAB IV	78
KESIMPULAN DAN SARAN	78
A.	Kesimpulan	78
B.	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Tampilan karakter 9 dan 5 dalam film “9” 2009.....	6
Gambar 1. 2. <i>Puppet</i> Wehea dan Kumbang <i>A Bucket of Beetles</i>	8
Gambar 1. 3. <i>Puppet</i> harimau Richad Parker <i>Life of Pi</i>	9
Gambar 1. 4. <i>Puppet Monster</i> dalam pertunjukan Bali Agung Show.....	10
Gambar 1. 5. Teater Boneka Potehi Gagrag Baru Karya Hirwan Kuardhani ..	11
Gambar 2. 1. Desain karakter <i>Five, Nine, dan Two</i>	29
Gambar 2. 2. Desain karakter <i>Cat Beast</i>	30
Gambar 2. 3. Desain karakter <i>Winged Beast</i>	31
Gambar 2. 4. Desain mekanisme sayap <i>puppet</i> karakter <i>Winged Beast</i>	31
Gambar 2. 5. Desain karakter <i>Seamstress</i>	32
Gambar 2. 6. Desain karakter <i>Fabrication Machine</i>	32
Gambar 2. 7. Teknis memainkan <i>puppet</i> karakter <i>Nine, Two, Five</i>	35
Gambar 2. 8. Teknis memainkan <i>puppet</i> karakter <i>Cat Beast</i>	35
Gambar 2. 9. Teknis memainkan <i>puppet</i> karakter <i>Winged Beast</i>	36
Gambar 2. 10. Teknis memainkan mekanisme sayap <i>Winged Beast</i>	36
Gambar 2. 11. Teknis memainkan <i>puppet</i> karakter <i>Seamstress</i>	37
Gambar 2. 12. Teknis memainkan <i>puppet</i> karakter <i>Fabrication Machine</i>	37
Gambar 3. 1. Percobaan miniatur mekanisme sayap <i>puppet</i> <i>Winged Beast</i>	42
Gambar 3. 2. Percobaan miniatur mekanisme <i>puppet</i> <i>Fabrication Machine</i> ..	42
Gambar 3. 3. Pembuatan pola kepala <i>puppet</i> “9” dengan balon karet.	44
Gambar 3. 4. Pola kepala <i>puppet</i> “9”.....	44
Gambar 3. 5. Bola kepala <i>puppet</i> “9”.	45
Gambar 3. 6. Bentuk kerangka kayu kepala <i>puppet</i>	46
Gambar 3. 7. Bentuk kerangka kepala <i>puppet</i> setelah ditambahkan mata.	46
Gambar 3. 8. Tampilan kepala <i>puppet</i> setelah dilapisi kain goni.	47
Gambar 3. 9. Tampilan mata setelah diberi iris.	47
Gambar 3. 10. Bentuk kerangka badan <i>puppet</i>	48
Gambar 3. 11. Bentuk badan <i>puppet</i> setelah diberi volume.	49
Gambar 3. 12. Tampilan badan <i>puppet</i> setelah dilapisi kain goni.	49

Gambar 3. 13. Telapak tangan <i>puppet</i> “9”	50
Gambar 3. 14. Telapak tangan setelah diberi jari.....	50
Gambar 3. 15. Telapak kaki <i>puppet</i> “9”.....	51
Gambar 3. 16. Tampilan <i>puppet</i> 5 (<i>Five</i>), 9 (<i>Nine</i>), 2 (<i>Two</i>).	51
Gambar 3. 17. Pembuatan pola kepala <i>Cat Beast</i> dengan model.....	52
Gambar 3. 18. Pola kepala <i>Cat Beast</i>	53
Gambar 3. 19. Kepala <i>puppet Cat Beast</i> setelah dibentuk.....	53
Gambar 3. 20. Kepala <i>puppet Cat Beast</i> setelah dihaluskan.....	54
Gambar 3. 21. Badan <i>puppet Cat Beast</i>	54
Gambar 3. 22. Kaki-kaki <i>puppet Cat Beast</i>	55
Gambar 3. 23. Cakar <i>puppet Cat Beast</i>	55
Gambar 3. 24. Tampilan <i>puppet Cat Beast</i>	56
Gambar 3. 25. Pembuatan pola kepala <i>Winged Beast</i> dengan model.....	57
Gambar 3. 26. Pola kepala <i>Winged Beast</i>	57
Gambar 3. 27. Kepala <i>puppet Winged Beast</i>	58
Gambar 3. 28. Rangkaian sayap <i>puppet Winged Beast</i>	59
Gambar 3. 29. Potongan lapisan sayap <i>puppet Winged Beast</i>	59
Gambar 3. 30. Badan <i>puppet Winged Beast</i>	60
Gambar 3. 31. Tampilan <i>puppet Winged Beast</i>	60
Gambar 3. 32. Kepala <i>puppet Seamstress</i>	61
Gambar 3. 33. Badan <i>puppet Seamstress</i>	61
Gambar 3. 34. Tudung leher <i>puppet Seamstress</i>	62
Gambar 3. 35. Tangan-tangan <i>puppet Seamstress</i>	62
Gambar 3. 36. Tampilan <i>puppet Seamstress</i>	63
Gambar 3. 37. Pembuatan pola mata <i>puppet Fabrication Machine</i>	64
Gambar 3. 38. Pola mata <i>puppet Fabrication Machine</i>	64
Gambar 3. 39. Mata <i>puppet Fabrication Machine</i> ,.....	65
Gambar 3. 40. Penambahan kerangka mata <i>puppet Fabrication Machine</i>	65
Gambar 3. 41. Kerangka kepala <i>puppet Fabrication Machine</i>	66
Gambar 3. 42. Kepala <i>puppet Fabrication Machine</i>	66
Gambar 3. 43. Potongan tangan <i>puppet Fabrication Machine</i>	67

Gambar 3. 44. Pembuatan bagian bawah <i>puppet Fabrication Machine</i>	67
Gambar 3. 45. Bagian bawah <i>puppet Fabrication Machine</i> dengan roda.	68
Gambar 3. 46. Tampilan <i>puppet Fabrication Machine</i>	68
Gambar 3. 47. Lampu pada mata <i>puppet “9”</i>	69
Gambar 3. 48. Lampu pada mata <i>puppet Cat Beast</i>	69
Gambar 3. 49. Lampu pada mata <i>puppet Winged Beast</i>	70
Gambar 3. 50. Lampu pada mata <i>puppet Seamstress</i>	70
Gambar 3. 51. Lampu pada mata <i>puppet Fabrication Machine</i>	71
Gambar 3. 52. Tampilan <i>puppet</i> karakter 9 (<i>Nine</i>) ketika dipentaskan	73
Gambar 3. 53. Tampilan <i>puppet</i> karakter 2 (<i>Two</i>) ketika dipentaskan	73
Gambar 3. 54. Tampilan <i>puppet</i> karakter 5 (<i>Five</i>) ketika dipentaskan.....	74
Gambar 3. 55. Tampilan <i>puppet</i> karakter <i>Cat Beast</i> ketika dipentaskan.	74
Gambar 3. 56. Tampilan <i>puppet</i> karakter <i>Winged Beast</i> ketika dipentaskan...	75
Gambar 3. 57. Tampilan <i>puppet</i> karakter <i>Seamstress</i> ketika dipentaskan.....	75
Gambar 3. 58. Tampilan <i>puppet</i> karakter <i>Fabrication Machine</i> dipentaskan.	76



DAFTAR LAMPIRAN

Naskah “9”	83
Gambar 4. 1. Pengenalan <i>puppet</i> pada pemain	100
Gambar 4. 2. Proses eksplorasi gerak <i>puppet</i> karakter “9”	100
Gambar 4. 3. Proses eksplorasi <i>puppet</i> merespon properti	101
Gambar 4. 4. Proses eksplorasi gerak <i>puppet</i> <i>Cat Beast</i>	101
Gambar 4. 5. Proses pencarian motivasi gerak <i>puppet</i>	102
Gambar 4. 6. Proses ekplorasi respon antar <i>puppet</i>	102
Gambar 4. 7. Proses latihan.....	103
Gambar 4. 8. Proses latihan.....	103
Gambar 4. 9. Proses latihan.....	104
Gambar 4. 10. Proses latihan.....	104
Gambar 4. 11. Proses latihan.....	105
Gambar 4. 12. Proses latihan.....	105
Gambar 4. 13. Permainan cahaya pada pementasan	106
Gambar 4. 14. Pementasan <i>puppet</i> di atas panggung.....	106
Gambar 4. 15. Pementasan <i>puppet</i> di atas panggung.....	107
Gambar 4. 16. Para pemain <i>puppet</i> atau <i>puppeteer</i>	107
Gambar 4. 17. Desain poster pementasan	108

**PENCIPTAAN BONEKA (*PUPPET*)
DALAM PEMENTASAN TEATER BONEKA
DENGAN NASKAH BERJUDUL “9”
KARYA PAMELA PETTLER**

Oleh

Made Harys Candra SN

INTI SARI

Teater boneka atau *puppet theatre* merupakan pertunjukan menggunakan *puppet* (boneka) yang dimanipulasi oleh seorang maupun beberapa orang dalang untuk memerankan karakter-karakter dalam suatu pertunjukannya. Dalam penciptaan sebuah *puppet*, hal yang dapat ditawarkan dari hasil penciptaan adalah sebuah visual, sebelum akhirnya dipentaskan di atas panggung dan diberikan unsur pendukung seperti cerita, suara, dan suasana. Maka untuk mewujudkan *puppet* yang dapat dinikmati sebagai objek yang akan dipentaskan, *puppet* harus memiliki nilai estetik yang dapat dinikmati penonton. Dengan naskah berjudul “9” karya Pamela Pettler, pencipta mencoba mewujudkan karakter di dalam naskah menjadi *puppet*. Metode eksperimen digunakan untuk mewujudkan *puppet* yang telah dirancang. Bahan-bahan diolah dengan cara improvisasi dan “*trial and see*”, hingga terwujud *puppet* yang sesuai dengan rancangan. Melalui proses penciptaan, dihasilkan *puppet* dengan berbagai bentuk dan teknis permainan yaitu karakter *9 (Nine)*, *2 (Two)*, *5 (Five)*, *Cat Beast*, *Winged Beast*, *Seamstress*, dan *Fabrication Machine*. Hasil penciptaan berhasil dipentaskan dan sekaligus berhasil menambah ruang eksplorasi dalam bidang artistik teater.

Kata Kunci: *Puppet*, Teater boneka, “9”.

**PENCIPTAAN BONEKA (*PUPPET*)
DALAM PEMENTASAN TEATER BONEKA
DENGAN NASKAH BERJUDUL “9”
KARYA PAMELA PETTLER**

By

Made Harys Candra SN

ABSTRACT

Puppet theater is a performance using puppets that are manipulated by one or several puppeteers to play characters in a performance. Creating a puppet, the first thing that can be offered from the creation is a visual, before being performed on stage and given supporting elements such as story, sound, and mood. To create a puppet that can be enjoyed as an object to be performed, the puppet must have aesthetic value that can be enjoyed by the audience. With the script "9" by Pamela Pettler, the creator tried to turn the characters on the script into puppets. Experimental methods are used to create the puppets that have been designed. The materials are processed using improvisation and "trial and see", until matches the design. Through the creation process, puppets that succeeded to create with various forms and manipulation techniques is characters 9 (Nine), 2 (Two), 5 (Five), Cat Beast, Winged Beast, Seamstress, and Fabrication Machine. The results of the creation were successfully performed and successfully extended for artistic exploration in theater.

Keywords: Puppet, Puppet theater, "9".

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Teater boneka atau *puppet theatre* merupakan pertunjukan menggunakan *puppet* (boneka) yang dimanipulasi oleh seorang maupun beberapa orang *puppeteer* (dalang) untuk memerankan karakter-karakter dalam suatu pertunjukannya. Teater boneka memiliki sejarah yang panjang dalam peradaban terutama di Timur, meskipun kapan tepatnya atau di mana asalnya tidak diketahui. Bahkan mungkin dipraktikkan di India 4000 tahun yang lalu sehingga *puppet* sepertinya sudah ada sebelum aktor manusia (Currell, 2014, 12). Teater boneka bisa dikatakan pertunjukan yang tidak kalah menarik dengan pertunjukan lainnya bila dilihat dari saat ditemukannya hingga saat ini teater boneka masih dipertunjukkan. Di Indonesia sendiri, teater boneka telah menjadi bagian budaya integral dari kehidupan masyarakat (Alhaq & Agustin, 2020, 64). Hal yang paling utama dari pertunjukan teater boneka adalah tentu saja boneka itu sendiri karena bonekalah yang menjadi karakter untuk mementaskan sebuah cerita.

Puppet menurut definisinya adalah objek yang dimanipulasi di depan penonton untuk mensimulasikan kehidupan (Kohler et al., 2009, 345). *Puppet* bisa saja sesederhana potongan karton pada tongkat, atau serumit boneka bersendi penuh yang dikendalikan dengan tali, dan keefektivitasan dari salah satunya tergantung pada imajinasi orang yang memainkannya (Latshaw, 1978, 62). *Puppet* adalah benda apa pun yang dapat ditransformasikan menjadi tokoh, bahkan tubuh manusia

atau sebagian darinya jika diperlakukan seperti *puppet*, dan segala macam benda serta berbagai jenis bahan yang diadaptasi selama proses penemuan menjadi karakter panggung (Jurkowski, 1988, 40–41).

Teater boneka menarik untuk dipentaskan karena boneka atau *puppet* dapat memvisualkan hal yang bersifat fantasi secara bebas tergantung dari daya kreativitas kreatornya dan *puppet* sendiri dapat dibuat sesuai dengan imajinasi dari kreatornya. Fantasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam teater boneka, karena kehadiran boneka/objek mengaburkan batas antara khayalan dan kenyataan (Kopania et al., 2016, 19). Dengan *puppet*, seseorang dibebaskan untuk menciptakan karakter-karakter yang bisa menentang hukum alam, mereka bisa terbang di udara, berputar-putar, dan bertransformasi dalam berbagai cara. Desain mereka tidak dibatasi oleh bentuk manusia, karena bukan hanya membuat kostum bagi para aktornya, tetapi juga kepala, wajah, bentuk tubuh, dan sebagainya (Currell, 2004, 14). Dalam penggarapan film di Hollywood sekalipun, boneka robotik (*Animatronic*) digunakan untuk memvisualkan karakter-karakter yang tidak mudah ditemui atau karakter imajinatif agar memungkinkan untuk difilmkan seperti dinosaurus, ikan hiu, dan alien. Jane Desmond menjelaskan bahwa *Animatronic* telah berkembang pesat, bersama dengan "CG" (*computer-generated effects*) atau efek yang dihasilkan komputer, telah memunculkan banyak film, *TV specials*, dan iklan (Rothfels, 2002, 170). Begitu pula dengan pertunjukan di atas panggung, dibutuhkan suatu mekanisme tertentu untuk menggantikan karakter-karakter yang sulit dihadirkan maupun disutradarai di atas panggung seperti binatang buas atau

bahkan karakter-karakter fantasi sekalipun. Sehingga *puppet* dapat sangat berguna untuk memvisualkan karakter-karakter fantasi tersebut di atas panggung.

Terdapat berbagai macam pertunjukan boneka di seluruh dunia, bahkan di Indonesia sendiri memiliki berbagai macam teater boneka yang lebih dikenal dengan wayang. Berdasarkan bahannya, terdapat beberapa jenis wayang yaitu Wayang Kulit dari kulit kerbau kering, Wayang Klithik dari kayu pipih, Wayang Golek dari kayu tiga dimensi, dan Wayang Beber meskipun lebih kepada gulungan bergambar (Bandem & Murgiyanto, 2000, 12). Di luar Indonesia terdapat *Marionette* yaitu boneka kayu bertali, *Mua Roi Nuoc* boneka air dari Vietnam, dan *Bunraku* dari Jepang. Di Cina sendiri juga terdapat berbagai jenis *puppet* antara lain: *Rod Puppet (Shoutuojingxi)*, *String puppet (Kuilei)*, *Glove Puppet (Potehi)*, bahkan ada yang telah berkembang di Indonesia yaitu jenis boneka tali (*Kuilei*), disebut juga Wayang Gantung yang menyebar di wilayah Kalimantan Barat dan Wayang *Potehi* yang menyebar di wilayah Jawa. Di Yogyakarta, dalam perkembangannya juga dikenal Wacinwa (Wayang Cina Jawa) diciptakan oleh seorang keturunan Cina bernama Gan Twan Sing (Kuardhani, 2012). Jenis boneka dibagi menjadi dua kategori besar *Shadow Puppet* atau boneka bayangan dan *Non Shadow Puppet* (Kuardhani, 2018). Terdapat berbagai macam kombinasi dalam jenis memainkan *puppet* yang di antaranya adalah *glove-rod*, *hand-rod*, *rod-hand* dan *rod marionette puppets* (Currell, 2014, 16). Tentu saja masih banyak jenis-jenis teater boneka yang menggunakan boneka dengan teknik-teknik permainan khusus, bahkan wayang di Indonesia, ratusan karakter dapat dimainkan oleh satu pemain atau dalang. Seiring perkembangan zaman, teknik bermain dalam teater boneka

juga menjadi semakin bervariasi, teknik bermain *puppet* dapat dipadukan dengan mekanisme sederhana atau menggunakan teknologi robotik sekalipun. Banyak pertunjukan kemudian menggunakan *puppet* dalam pertunjukannya seperti *War Horse*, *Life of Pi*, *How to Train Your Dragon Live Spectacular*, dan *Finding Nemo the Musical*. *Puppet* seperti dalam pertunjukan tersebutlah yang ingin diciptakan kali ini, dimana *puppet* yang diciptakan mampu memvisualkan karakter fantasi dan imajinatif dengan menawarkan kebaruan-kebaruan pada visual *puppet* sehingga dapat menggugah hati penonton.

Untuk menghidupkan karakter yang tervisualisasikan oleh *puppet*, maka dibutuhkan narasi atau teks yang dapat menjelaskan latar belakang dari suatu karakter sekaligus agar pesan dalam suatu pertunjukan dapat tersampaikan. Pementasan teater boneka dapat berangkat dari imajinasi, boneka, dan teks dimana seorang pemain boneka akan mentransformasikan imajinasinya pada boneka itu sendiri dan juga teks yang dipahami sebagai kisah yang hendak disampaikan (Saaduddin et al., 2022, 4). Naskah “9” merupakan adaptasi dari film animasi “9” tahun 2009 karya Shane Acker dan ditulis oleh Pamela Pettler. Untuk mendukung penciptaan *puppet* dan pementasan teater boneka, naskah “9” kemudian diadaptasi oleh Putriyana Yoseva. Naskah “9” menceritakan kepunahan manusia akibat serangan mesin perang robotik yang dibuat oleh Monster Mesin dengan kecerdasan buatan. Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) menjadi topik yang ramai dibicarakan beberapa tahun belakangan ini terutama di media sosial ketika AI mampu menciptakan lukisan hanya dengan mengetikkan kata-kata, diluncurkannya ChatGPT, dan pernyataan Elon Musk untuk memberhentikan

sementara pengembangan sistem Kecerdasan Buatan. Pendapat Elon Musk, Stephen Hawking, Bill Gates, Kurzweil, dan Bostrom tentang masa depan yang mungkin akan terlukiskan tentang AI, menunjuk pada satu dilemma: Apakah akan terjadi kepunahan karena AI atau mempertahankan kehidupan dengan bantuan AI (Gurkaynak et al., 2016, 5). Pengembangan dan penggunaan AI mungkin saja dapat membantu memperbaiki kehidupan manusia namun tidak menutup kemungkinan bahwa skenario terburuk yang bisa terjadi ketika AI telah melampaui kecerdasan manusia adalah dunia yang dikuasai oleh AI hingga terjadinya kepunahan manusia. Salah satu skenario tentang masa depan manusia yang berhadapan dengan AI, menarik minat pencipta untuk mengangkatnya ke dalam pementasan melalui naskah “9” dengan harapan mampu menyampaikan pesan kepada penonton untuk lebih bijak dalam menggunakan dan menyikapi AI atau Kecerdasan Buatan termasuk penggunaan teknologi elektronik terutama terhadap anak-anak yang merupakan generasi penerus kehidupan manusia. Di sisi lain hal yang menarik dari naskah “9” untuk dipentaskan adalah terdapat banyak karakter-karakter dengan bentuk yang bervariasi di dalamnya, sehingga menimbulkan tantangan tersendiri dalam menciptakan *puppet* yang memvisualkan karakter-karakter tersebut untuk dipentaskan di atas panggung berupa pertunjukan teater boneka.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana konsep dalam mewujudkan boneka *puppet* untuk pementasan teater boneka dengan naskah “9” karya Pamela Pettler?
2. Bagaimana proses mewujudkan boneka *puppet* untuk pementasan teater boneka dengan naskah “9” karya Pamela Pettler?

C. Tujuan Penciptaan

1. Mendapatkan konsep untuk mewujudkan boneka *puppet* untuk pementasan teater boneka dengan naskah “9” karya Pamela Pettler
2. Mewujudkan boneka *puppet* untuk pementasan teater boneka dengan naskah “9” karya Pamela Pettler

D. Tinjauan Karya

1. Karya terdahulu
 - a. Film Animasi dengan judul “9” karya Shane Acker tahun 2009.

Film animasi ini menceritakan tentang masa di mana terjadi kepunahan manusia akibat serangan mesin perang robotik dengan kecerdasan buatan. Di dalamnya terdapat karakter-karakter dengan bentuk yang bervariasi, dari karakter boneka *humanoid* kecil yang hidup dengan kecerdasan buatan hingga karakter monster-monster robotik seperti *Cat Beast*, *Winged Beast*, *Seamstress*, dan *Fabrication Machine*, yang setiap karakter memiliki bentuk yang beraneka ragam.



Gambar 1. 1. Tampilan karakter 9 dan 5 dalam film “9” 2009.

(Sumber: Mekado Murphy, The New York Times, 2009)

Film ini menginspirasi pencipta untuk mementaskan cerita dalam film ke dalam bentuk pementasan teater boneka. Berbeda dengan film, dalam penciptaan *puppet* “9” karakter-karakter dalam film tersebut akan diwujudkan dengan bentuk *puppet* dan akan dipentaskan dalam pertunjukan teater boneka. Bentuk dasar dari setiap karakter yang diciptakan akan mengambil acuan dari film namun akan terdapat perubahan dari segi tampilan yang nantinya akan disesuaikan dengan bagaimana *puppet* ditampilkan di atas panggung.

- b. Boneka puppet Wehea dan Kumbang Badak pada pertunjukan “A *Bucket of Beetles*”, oleh Papermoon Puppet Theatre di IFI Yogyakarta.

Pappermoon Puppet Theatre dari Yogyakarta merupakan salah satu komunitas yang mempopulerkan teater boneka kontemporer di Indonesia. Dari sekian *puppet* yang dipentaskan oleh Pappermoon Puppet Theatre, salah satunya adalah *puppet* Wehea, Wehea adalah *puppet* dengan karakter anak-anak yang memiliki tinggi rata-rata kurang lebih 70 cm, memiliki ekspresi wajah datar, dan dimainkan dengan bantuan kursi roda kecil ataupun dapat digerakan tanpa menggunakan kursi roda dengan penambahan pemain. Adapun *puppet* Kumbang Badak yang memiliki mekanisme untuk menggerakkan bagian tubuh *puppet* dan dimainkan langsung menggunakan tangan. Dengan karakternya sebagai kumbang, *puppet* dapat dimainkan seolah-olah karakternya sedang terbang. *Puppet* Wehea dan Kumbang dalam pementasan *Bucket of Beetles*, menginspirasi pencipta untuk menciptakan *puppet* dengan teknik yang sama. Dalam penciptaan *puppet* “9”, *puppet* semacam ini akan digunakan untuk memvisualkan karakter-karakter yang terdapat dalam

naskah namun akan terdapat perbedaan dimana bentuk *puppet* yang diciptakan akan disesuaikan dengan karakter yang digambarkan dari penciptaan *puppet* “9”.



Gambar 1. 2. *Puppet* Wehea dan Kumbang *A Bucket of Beetles*.
(Sumber: Made Harys Candra SN, 2023)

c. *Puppet* harimau Richard Parker dalam pertunjukan drama *Life of Pi*

Pertunjukan drama *Life of Pi* dipentaskan perdana di Crucible Theatre, Sheffield pada tahun 2019. *Life of Pi* sendiri merupakan novel yang kemudian difilmkan tahun 2012 dan diadaptasi ke atas panggung. Untuk menghadirkan binatang-binatang buas di atas panggung, digunakan boneka *puppet* yang cukup besar dengan tiga orang untuk dapat menggerakannya. Dalam penciptaan *puppet theatre* “9” ini, dibuat *puppet* yang cara dimainkannya terinspirasi dari cara permainan *puppet* harimau dalam drama *Life of Pi* yang memiliki tampilan mahluk berkaki empat dan dimainkan tiga orang untuk satu karakter boneka.



Gambar 1. 3. *Puppet* harimau Richard Parker *Life of Pi*
(Sumber: Talaure Harms, Playbill, 2023)

- d. *Puppet Monster* dalam pertunjukan Bali Agung Show di Bali Safari & Marine Park.

Bali Agung Show di Bali Safari & Marine Park yang merupakan pertunjukan teater terbesar di Bali, menggunakan beberapa jenis *puppet*, salah satunya adalah *puppet* yang berukuran besar. *Puppet* sepanjang kurang lebih lima meter berbentuk monster laut dihadirkan dan dioperasikan tiga sampai empat orang. *Puppet* tersebut memiliki roda di bagian bawahnya sehingga pemain dapat menggerakannya ke segala arah tanpa terganggu oleh beratnya. *Puppet* raksasa dengan teknis seperti *puppet monster* pada pertunjukan Bali Agung menginspirasi pencipta untuk membuat *puppet* dengan teknis tersebut untuk memvisualisasikan karakter monster yang berukuran raksasa. Letak perbedaannya akan terdapat pada bentuk visual dari

puppet tersebut, karena bentuk visualnya akan disesuaikan dengan karakter dalam naskah “9”.



Gambar 1. 4. *Puppet Monster* dalam pertunjukan Bali Agung Show.
(Sumber: Bewishbaliadmin, Bali Art and Culture, 2019)

- e. Wayang Potehi Gagrag Baru karya Hirwan Kuardhani pada International Virtual Traditional Performing Arts Festival Malaysia-Indonesia 2021 ‘*Reflection Traditional Though Criatify and Innovation*’ dengan grup Senjoyo Budoyo.

Pertunjukan Teater Boneka Potehi Gagrag Baru merupakan pertunjukan akulturasi teater *puppet* Cina-Jawa dengan memakai boneka *Potehi* yang memberikan wawasan mengenai bentuk pertunjukan yang akulturatif. Pertunjukan Teater Boneka Potehi Gagrag Baru menginspirasi pencipta untuk menciptakan *puppet* yang dapat dikombinasikan dengan berbagai macam pertunjukan.



Gambar 1. 5. Teater Boneka Potehi Gagrag Baru Karya Hirwan Kuardhani.
(Sumber: Dokumentasi Hirwan Kuardhani, 2021)

2. Landasan Teori

Teori merupakan suatu sistem gagasan dan abstraksi yang memadatkan dan mengorganisasi berbagai pengetahuan mempermudah pemahaman manusia tentang dunia sosial (Priyono, 2008, 55). Teori adalah seprangkat konsep yang saling berhubungan atau rumusan yang menyajikan suatu pandangan yang sistematis suatu fenomena. (Pradopo et al., 2003, 2). Dengan teori, penciptaan menjadi memiliki landasan yang mendukung untuk terciptanya sebuah karya.

Pertunjukan teater boneka sebagaimana halnya teater yang dimainkan oleh aktor manusia, menggunakan kaidah-kaidah dramatik untuk mementaskan suatu pertunjukan. Maka teori dramaturgi dijadikan sebagai teori payung dalam penciptaan *puppet* “9”. Dramaturgi adalah suatu ilmu tentang hukum-hukum drama. Drama merupakan kualitas komunikasi, situasi, aksi, yang menimbulkan perhatian, kehebatan, dan ketegangan pada para penonton (Harymawan, 1988, 1).

Sehingga *puppet* yang diciptakan tidak menjadi karya seni rupa yang dinikmati aspek visualnya saja namun dapat dinikmati aspek dramatik yang timbul ketika *puppet* dimainkan. Harymawan, membagi formula dramaturgi menjadi empat bagian atau yang disebut sebagai 4 M, yaitu Mengkhayalkan, Menuliskan, Memainkan, dan Menyaksikan, sehingga dramaturgi adalah ilmu yang mempelajari keempat bagian tersebut.

Teater boneka sebagai perpaduan sempurna antara teater dan seni rupa dan boneka atau *puppet* sebagai benda fisik, harus mempunyai kondisi ideal yang memungkinkannya menerima kehidupan melalui pemain atau manipulatornya (Kopania et al., 2018, 241). Pembuatan boneka dalam sebuah pementasan teater boneka dapat dikatakan sebagai pekerjaan artistik yang mengeksplor bahan-bahan untuk diolah dengan proses kreatif sehingga dapat mewujudkan suatu objek yang dapat dipentaskan. Teater boneka, pada umumnya mengambil daya tarik utama dari gambar, gerak tubuh, dan desain, bukan dari kata-kata. (Baraitser, 1999, 2). Dalam penciptaan sebuah boneka, hal yang dapat ditawarkan dari hasil penciptaan adalah sebuah visual, sebelum akhirnya dipentaskan di atas panggung dan diberikan unsur pendukung seperti cerita, suara, dan suasana. Maka untuk mewujudkan boneka yang dapat dinikmati sebagai objek yang akan dipentaskan, boneka harus memiliki nilai estetik yang dapat dinikmati penonton.

Estetika adalah ilmu tentang segala sesuatu mengenai keindahan, aspek keindahan, arti keindahan, penyebab tumbuhnya rasa keindahan, dan penyebab perbedaan dari perasaan indah antara satu orang dengan yang lainnya (Djelantik, 1999, 9). Estetika juga merupakan cabang dari filsafat di mana manusia

berpandangan berbeda dari zaman ke zaman sesuai perkembangan ilmu pengetahuan. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan maka impresi dan persepsi manusia terhadap kesenian akan berbeda dari sebelumnya. Anak Agung Made Djelantik, menjelaskan terdapat tiga aspek yang mendasar pada benda maupun peristiwa kesenian, antara lain: wujud atau rupa (*appearance*) yaitu kenyataan yang tampak secara visual dan dapat dianalisa, bobot atau isi (*content, substance*) yaitu makna dari kesenian, dan penampilan atau penyajian (*presentation*) yaitu cara bagaimana kesenian itu disuguhkan (Djelantik, 1999, 17–18). Maka yang ingin disampaikan dari *puppet* yang akan diciptakan ini, selain bagaimana wujud estetik *puppet* yang diciptakan adalah bagaimana bobot atau pesan yang terkandung di dalamnya dan bagaimana penyajiannya atau kemampuan *puppet* untuk dimainkan di atas panggung menjadi pertunjukan teater boneka. Wujud dari karya seni terbangun dari dua unsur mendasar yaitu bentuk dan struktur. Bobot karya seni dapat diamati melalui suasana, gagasan atau ide, dan ibarat atau anjuran. Kemudian penampilan terkait dengan bakat, keterampilan, dan sarana atau media.

E. Metode Penciptaan

Penciptaan karya seni pada dasarnya dapat dilakukan secara intuitif dengan mengolah bahan-bahan yang ada secara eksperimental dan disesuaikan dengan imajinasi sehingga terwujud suatu karya seni. Eksperimentasi merupakan suatu tahap untuk merealisasikan konsep yang ada di dalam sebuah rancangan (Marwanto, 2009: 55). Praktik eksperimental didasarkan pada praktik empirik di mana seniman bermain-main dengan materialnya, dengan kata lain “*trial and see*”

atau “coba dan lihat” (Cholis, 2013, 27–28). Dalam penciptaan *puppet* ini, metode eksperimen digunakan untuk mewujudkan *puppet* yang telah dirancang. Bahan-bahan diolah dengan cara improvisasi dan “*trial and see*”, hingga pada akhirnya terwujud boneka yang sesuai dengan rancangan.

Langkah-langkah yang ditempuh untuk mewujudkan boneka adalah sebagai berikut:

1. Analisis Karakter

Analisis karakter dilakukan untuk menentukan bentuk *puppet* seperti apa yang akan diwujudkan untuk menggambarkan karakter-karakter dalam naskah “9” hingga dapat dipentaskan di atas panggung

2. Sketsa Bentuk atau Desain Karakter

Setelah setiap karakter tokoh beserta wujud *puppet* sudah dapat dibayangkan, tahap selanjutnya adalah menuangkannya ke dalam sketsa gambar atau desain karakter untuk mendapatkan gambaran yang jelas dari bentuk *puppet* yang akan dibuat sekaligus gambaran bagaimana *puppet* akan digerakan.

3. Pemilihan Bahan

Bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat *puppet* akan dipilih sesuai kecocokan dengan yang tergambar dalam sketsa. Bahan-bahan yang dipilih bukanlah bahan yang digadang-gadang sebagai *ecofriendly* maupun pemanfaatan barang bekas atau daur ulang, melainkan material yang memang mendukung pembuatan *puppet* dan *kompatibel* untuk dijadikan bahan dasar *puppet*. Namun

bahan-bahan yang digunakan juga akan diolah dengan hati-hati agar tidak mencemari lingkungan.

4. Eksperimen

Tahap eksperimen akan menjelaskan tentang bagaimana bahan diolah. Percobaan demi percobaan akan dilakukan untuk mengetahui kemungkinan-kemungkinan bentuk yang bisa ditawarkan bahan dalam pergerakan *puppet*. Bahan-bahan akan diolah dengan cara improvisasi dan “*trial and see*”, hingga pada akhirnya terwujud *puppet* yang sesuai dengan rancangan. Kegagalan dalam percobaan akan dijadikan evaluasi untuk percobaan selanjutnya sampai mendapatkan bentuk yang diinginkan dengan teknik pembuatan yang lebih efisien. Tahap ini juga akan mengeksplor teknik yang menyangkut bagaimana *puppet* dimainkan.

5. Pembentukan

Setelah mendapat bentuk *puppet* yang diinginkan dalam proses eksperimen, maka akan dilakukan proses pembentukan dengan bentuk yang sudah dipastikan. Tahap ini akan berangkat dari evaluasi dari percobaan-percobaan gagal untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan, termasuk penyesuaian teknik memainkan setiap *puppet* yang diciptakan.

6. Finishing

Tahap finishing akan memaparkan bagaimana boneka yang sudah terbentuk diberi sentuhan detail dan teknis-teknis yang nantinya dapat direspon elemen

pendukung seperti tata cahaya dan tata panggung serta dapat menimbulkan spektakel ketika dipentaskan di atas panggung.

F. Sistematika Penulisan

1. BAB I merupakan pendahuluan, menjelaskan latar belakang penciptaan *puppet*, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan karya, karya terdahulu, landasan teori, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.
2. BAB II akan membedah naskah “9” sebagai sumber penciptaan, analisis karakter yang terdapat dalam naskah “9”, konsep penciptaan *puppet*, konsep permainan *puppet*, kemudian konsep pertunjukannya.
3. BAB III akan menjelaskan cara-cara yang akan ditempuh untuk mewujudkan *puppet*. Alat dan bahan yang digunakan, eksperimen, pembentukan, finishing dan uji coba masuk pada bab ketiga.
4. BAB IV adalah kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan mendeskripsikan hasil dari proses penciptaan. Setelah mengulas kesimpulan dilanjutkan dengan memberikan saran terhadap proses maupun hasilnya agar menjadi lebih baik di kemudian hari.