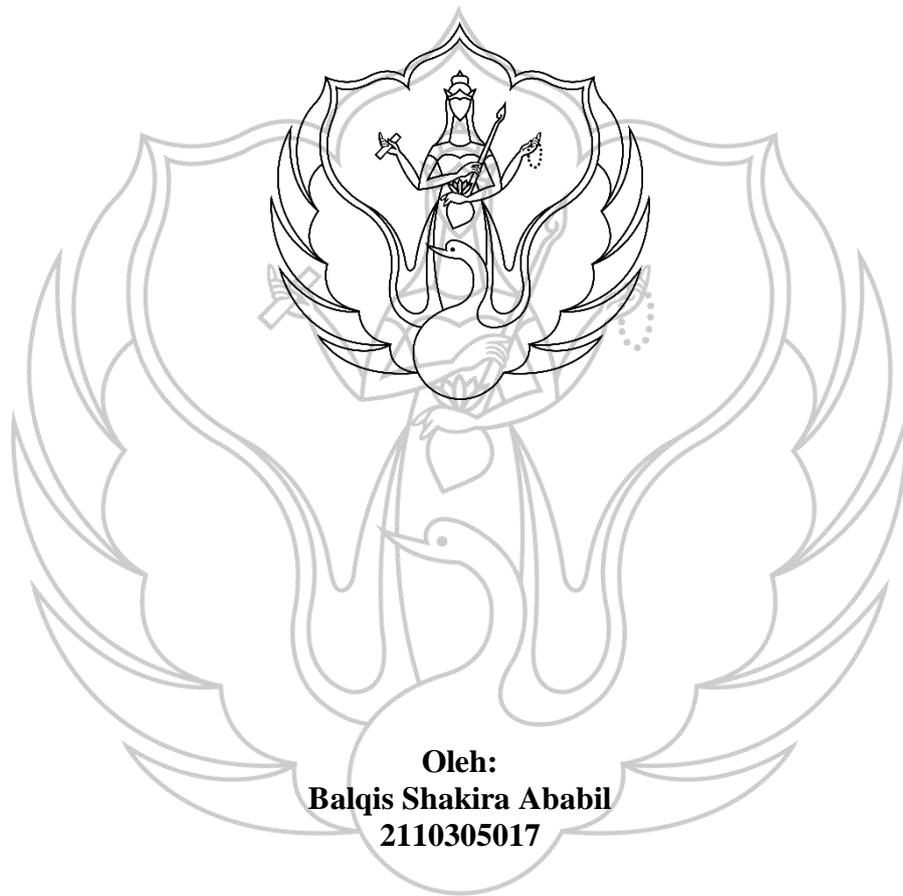


**PENERAPAN TEKNIK *KURUMA NINGYŌ*
DALAM PEMBELAJARAN TEATER BONEKA
DI *PAPERMOON PUPPET THEATRE***



**Oleh:
Balqis Shakira Ababil
2110305017**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2024/2025**

**PENERAPAN TEKNIK *KURUMA NINGYŌ*
DALAM PEMBELAJARAN TEATER BONEKA
DI *PAPERMOON PUPPET THEATRE***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai kelulusan
Sarjana S1 pada Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan



Oleh:
Balqis Shakira Ababil
2110305017

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI PERTUNJUKAN
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2024/2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

PENERAPAN TEKNIK *KURUMA NINGYŌ* DALAM PEMBELAJARAN TEATER BONEKA DI *PAPERMOON PUPPET THEATRE* diajukan oleh Balqis Shakira Ababil, NIM 2110305017, Progam Studi S-1 Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi: 88209**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 26 Mei 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji


Hana Permata Heldisari, S. Pd., M. Pd.


Hana Permata Heldisari, S. Pd., M. Pd.

NIP 199005292019032010/
NIDN 0029059003

NIP 199005292019032010/
NIDN 0029059003

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji


Prof. Dr. Yudiaryani, M. A.


Dr. Drs. Nur Iswantara, M. Hum.

NIP 195606301987032001/
NIDN 0030065602

NIP 196406191991031001/
NIDN 0019066403

Yogyakarta, 10 - 06 - 25

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Progam Studi
Pendidikan Seni Pertunjukan



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

NIP 197111071998031002/
NIDN 007117104


Dra. Agustina Ratri Probosini, M. Sn.

NIP 196408142007012001/
NIDN 0014086417

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Balqis Shakira Ababil

Nomor Mahasiswa : 2110305017

Program Studi : S1 Pendidikan Seni Pertunjukan

Fakultas : Fakultas Seni Pertunjukan ISI Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 11 Juni 2025
Yang membuat pernyataan



Balqis Shakira Ababil
NIM. 2110305017

HALAMAN MOTTO

”وَسِعَهَا إِلَّا نَفْسًا اللَّهُ يُكَفِّ لَهَا“

La yukallifullahu nafsan illa wus'aha.

Artinya: “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.” (Al-Baqarah ayat 286).

"فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا"

Fa innama'al-'usri yusra, inna ma'al-'usri yusra

Artinya: "Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan." (Surat Al-Insyirah ayat 5 dan 6).

Dari ayat tersebut membuatku semakin kuat dan bersyukur atas apa yang telah ditakdirkan untukku, karena Allah tidak akan membebani ku diluar kemampuanku, bila itu adalah suatu cobaan yang sulit maka selalu ada kemudahan juga, dan Allah sampaikan itu dua kali sebagai bentuk penegasan. Maka tidak pantas aku sebagai hamba yang biasa ini mengeluh dan kalah atas takdir yang telah diberikan.

-BALQIS SHAKIRA ABABIL-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji hanya milik Allah SWT, Tuhan yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta kekuatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri tauladan umat manusia. Skripsi ini kupersembahkan dengan penuh rasa cinta dan hormat kepada

1. Orang tua tercinta yang telah tiada, Alm Herry Viyanto dan Almah Juni Astuti, yang telah menyayangi, merawat, dan membahagiakan hidup ini dengan kasih sayang tiada tara. Kepergiannya meninggalkan ruang yang tak tergantung, namun doa dan cintanya selalu menjadi kekuatan dalam setiap langkahku.
2. Keluarga besar yang selalu saling menguatkan dalam suka dan duka, terima kasih atas dukungan dan kasih sayang yang tak pernah putus.
3. Kupersembahkan juga untuk semua orang yang selalu mendukung, berbaik hati, mendoakan, memberi semangat, dan dengan bantuan mereka saya dapat melewati perjalanan ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul: Penerapan Teknik *Kuruma Ningyō* dalam Pembelajaran Teater Boneka di *Papermoon Puppet Theatre* dengan lancar.

Terselesaikannya Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan dan bantuan pada penulis. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Agustina Ratri Probosini, M. Sn. selaku Ketua Program Studi S1/Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan dan sekaligus dosen wali yang telah mendukung dan membantu,
2. Dilla Octavianingrum, S. Pd., M. Pd. selaku Sekretaris Program Studi S1/Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan yang telah mendukung dan memberikan informasi.
3. Hana Permata Heldisari, S. Pd., M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan solusi dalam penyusunan skripsi dengan baik dan benar,
4. Dr. Drs. Nur Iswantara, M. Hum. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah membantu dan membimbing untuk menyelesaikan skripsi tepat waktu dengan baik dan benar,
5. Drs. Gandung Djatmiko, M. Pd., Dr. Drs. Sarjiwo, M.Pd., Nur Arif Anandhita, M. Pd., Dra. Antonia Indrawati, M. Si., Roy Martin Simamora, S. Pd., M. Ed., dan Ujang Nendra Pratama, S. Kom., M. Pd.

selaku pengampu mata kuliah di Program Studi S1/Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan yang telah baik, membantu, dan memberikan ilmu selama perkuliah sedang berlangsung,

6. Maria Tri Sulityani selaku *Founder, Art Director, and Puppeteers Papermoon Puppet Theatre* yang telah mengizinkan dan bersedia untuk proses pengambilan data hingga selesai,
7. Hardiansyah Yoga Pratama salah satu anggota *Papermoon Puppet Theatre* dan seluruh anggota yang telah mengizinkan dan membantu hingga penelitian ini selesai,
8. Hallaj Jenar Al Islam selaku adik kandung, yang telah rela berkorban dan membantu dengan sepenuh hati, merupakan sosok yang selalu hadir dengan kasih sayang dan pengorbanan tanpa pamrih. Keikhlasan dan ketulusanmu menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi penulis dalam menjalani setiap langkah kehidupan. Bantuan dan dukunganmu tidak hanya meringankan beban, tetapi juga menguatkan semangat untuk terus maju,
9. Meirindra Trisnatuti, S. Pd., dan Bachtiar Sutrisno Adjie selaku neng dan cacak yang telah membantu dan mendukung hingga selesai,
10. Eka Mei Fakhrotun Nisa', S. Pd., dan Vadzar Deftananda Nur Dyanto, S. Pd. selaku kakak ipar yang telah menjadi bagian dalam keluarga dan kebersamaan untuk tetap saling mendukung dan menguatkan,
11. Muhammad Febriyanor yang telah membantu penulis dalam segala hal dan menguatkan agar tetap hidup sampai hari ini, merupakan sosok yang

penyuh inspirasi dan ketulusan. Dukungan dan semangatnya yang tak pernah surut menjadi sumber kekuatan utama bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan hidup. Tanpa kehadirannya, perjalanan ini tentu tidak akan sebermakna dan sekuat sekarang,

12. Sekar Ratri Nugraheni selaku teman masa perkuliahan yang telah setia menemani dan membantu dalam segala situasi selama di Yogyakarta. Kehadiran Sekar tidak hanya menjadi teman berbagi cerita, tetapi juga sumber kekuatan dan motivasi yang selalu menguatkan di saat suka maupun tantangan. Kesetiaan dan kepedulianmu memberikan warna tersendiri dalam perjalanan akademik dan kehidupan penulis. Terima kasih atas dukungan, kebersamaan, dan semangat yang tak pernah pudar, yang membuat setiap langkah terasa lebih ringan dan penuh makna. Semoga persahabatan ini terus terjaga dan membawa kebaikan bagi kita berdua,
13. Hawwaa Salsa Delphine Mursito, S. Pd. selaku teman yang telah mau membantu segala kekurangan dan kebutuhan.
14. Boni Fasius dan Cynthia Anggun Yonada, S. Pd. selaku teman kontrakan dan teman main yang selalu membersamai revision dan membuat bahagia,
15. Seluruh teman-teman angkatan 21 Jurusan Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan yang telah menjadi keluarga baik selama di perantauan,

16. Adellia Eka Sava Salsabila, S. T., Fadhilah Ramadhani Hartanto, S. Mat., Tiara Rahma Putri Kusuma Dewi, S. Pd., Khoirunnisa Azzahra, S. Gz., Cyntia Saraswati, S. Ars., dan Tasya Kusuma, S. Ik. selaku sahabat SMA yang selalu ada, peduli, dan selalu mendukung. Kehadiran kalian memberikan warna dan semangat tersendiri dalam perjalanan hidup penulis. Dukungan, perhatian, dan kebersamaan yang kalian berikan menjadi sumber kekuatan yang tak ternilai, terutama di saat suka maupun duka. Persahabatan yang tulus ini menjadi anugerah yang memperkaya jiwa dan menguatkan langkah penulis untuk terus berjuang meraih mimpi. Terima kasih atas kehangatan, keceriaan, dan doa-doa baik yang selalu kalian berikan. Semoga tali persahabatan ini selalu erat dan langgeng hingga tua,

17. Seluruh orang-orang di sekitar yang telah peduli, sayang, dan sabar mendampingi.

Penulis mengharapkan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis menerima apabila ada saran dan kritik yang sifatnya membangun guna perbaikan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta,
Yang membuat pernyataan

Balqis Shakira Ababil
NIM. 2110305017

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Teater Boneka.....	7
2. Teknik <i>Kuruma Ningyō</i>	12
3. Pengertian Pembelajaran.....	15
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Objek dan Subjek Penelitian.....	26

1. Objek Penelitian	26
2. Subjek Penelitian	26
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
1. Tempat Penelitian	27
2. Waktu Penelitian.....	27
D. Prosedur Penelitian.....	27
E. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	28
1. Sumber Data.....	28
2. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Validasi dan Analisis Data.....	34
1. Teknik Validasi	34
2. Analisis Data	35
G. Indikator Pencapaian Penelitian.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Profil <i>Papermoon Puppet Theatre</i>	41
2. Proses Belajar Teater Boneka di <i>Papermoon Puppet Theatre</i>	50
3. Teknik <i>Kuruma Ningyō</i>	53
B. Pembahasan	76
1. Pembelajaran Teater Boneka di <i>Papermoon Puppet Theatre</i>	76
2. Penerapan Teknik <i>Kuruma Ningyō</i> di <i>Papermoon Puppet Theatre</i>	83
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Penelitian:.....	94
Tabel 2 Panduan Observasi:	95
Tabel 3 Panduan Wawancara:	97
Tabel 4 Daftar Dokumen:.....	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh Pertunjukan <i>Bunraku</i>	8
Gambar 2 Contoh Teater Boneka dengan Teknik <i>Marionette</i>	10
Gambar 3 Contoh Teater Boneka dengan Teknik Topeng.....	11
Gambar 4 Contoh Teater Boneka dengan Teknik <i>Hand Puppet</i>	12
Gambar 5 Contoh Alat Peraga Teknik <i>Kuruma Ningyō</i>	13
Gambar 6 Contoh Penggunaan Teknik <i>Kuruma Ningyō</i>	14
Gambar 7 Bagan Kerangka Berpikir	24
Gambar 8 Studio <i>Papermoon</i>	42
Gambar 9 Bagan Pengurus <i>Papermoon</i>	44
Gambar 10 Rumah <i>Merchandise</i>	45
Gambar 11 Proses Kegiatan <i>Workshop</i> Membuat Boneka	48
Gambar 12 Hasil Pembelajaran Peserta <i>Workshop</i>	48
Gambar 13 Bentuk Kaki Boneka	55
Gambar 14 Kaki Boneka tanpa Engsel.....	56
Gambar 15 Kuruma Kecil	57
Gambar 16 Kuruma Besar	58
Gambar 17 Penggunaan Kostum <i>Puppteers</i> Jepang.....	59
Gambar 18 Kaki Boneka Jepang	60
Gambar 19 Kepala Boneka Jepang.....	61
Gambar 20 Kepala Boneka <i>Papermoon</i>	62
Gambar 21 <i>A Bucket of Beetles</i>	64
Gambar 22 <i>The White World of Siwa and Malini</i>	65
Gambar 23 <i>Letters to the Sky</i>	67
Gambar 24 <i>Mwathirika</i>	68
Gambar 25 <i>Stream of Memory</i>	69
Gambar 26 <i>The Translucence</i>	70
Gambar 27 penggunaan teknik <i>Kuruma Ningyō</i> yang tidak sesuai.....	74
Gambar 28 Tangkap Layar Video	75
Gambar 29 Kegiatan Latihan di <i>Papermoon</i>	76

Gambar 30 Bengkel <i>Papermoon</i>	104
Gambar 31 Proses Membuat Topeng.....	104
Gambar 32 Studio Praktik <i>Papermoon</i>	105
Gambar 33 Wawancara dengan Mbak Maria.....	105



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	94
Lampiran 2 Panduan Observasi	95
Lampiran 3 Panduan Wawancara.....	97
Lampiran 4 Daftar Dokumen	98
Lampiran 5 Daftar Pertanyaan Wawancara	99
Lampiran 6 Dokumentasi	104



ABSTRAK

Keunikan yang dimiliki oleh *Papermoon* dalam menerapkan sebuah teknik teater boneka yang berasal dari Jepang membuat penelitian ini dilakukan. Teknik tersebut bernama teknik *Kuruma Ningyō*. Keunikan dalam menggunakan teknik *Kuruma Ningyō* di *Papermoon* dapat menciptakan boneka tampak lebih hidup dan nyata dibandingkan dengan menggunakan teknik yang lain. Dengan demikian, tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan teknik *Kuruma Ningyō* dan pembelajaran teknik *Kuruma Ningyō* di *Papermoon Puppet Theatre*.

Metode pada penelitian ini ialah metode kualitatif dengan jenis studi kasus intrinsik. Fokus objek penelitian ini diarahkan pada penerapan teknik *Kuruma Ningyō* dan pembelajaran teknik *Kuruma Ningyō* di *Papermoon Puppet Theatre* dengan subjek penelitian ialah pendiri *Papermoon Puppet Theatre*, Maria Tri Sulistiany dan Hardiansyah Yoga Pratama salah satu anggota *Papermoon*. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi nonpartisipan, wawancara semi terstruktur, serta dokumentasi. Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi metode. Analisis data yang digunakan yakni organisasi data, pembacaan dan memoing, mendeskripsikan data menjadi kode dan tema, mengklasifikasi data menjadi kode dan tema, menafsirkan data, dan menyajikan atau memvisualkan data

Kegiatan *workshop* di *Papermoon Puppet Theater* dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran yang efektif karena telah memenuhi tujuh komponen utama pembelajaran, yaitu bahan ajar, tujuan pembelajaran, pendidik, peserta didik, metode, media, dan evaluasi. Pembelajaran ini tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman praktis yang mendalam bagi peserta dalam menguasai teknik *Kuruma Ningyō*. Penerapan teknik *Kuruma Ningyō* di *Papermoon*, yang melibatkan penggunaan *kuruma* (kursi roda kecil) dan boneka dengan ukuran yang bervariasi, secara signifikan mempengaruhi bentuk dan kualitas pertunjukan. Perbedaan ukuran *kuruma* dan boneka dapat mempengaruhi gerakan boneka, sehingga ukuran *kuruma* dan boneka harus sesuai, dengan begitu dapat menghasilkan ekspresi dan realisme yang lebih hidup dalam pertunjukan teater boneka. Dengan demikian, proses pembelajaran yang terstruktur dan penerapan teknik *Kuruma Ningyō* yang adaptif saling melengkapi untuk menciptakan karya seni pertunjukan yang berkualitas tinggi dan memberikan nilai edukatif yang mendalam bagi para peserta dan penikmat seni, serta dapat bermanfaat bagi guru seni budaya, peneliti selanjutnya, dan pecinta teater boneka.

Kata kunci: Teknik Kuruma Ningyō, Pembelajaran teater boneka, dan Papermoon Puppet Theater.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni pertunjukan memiliki arti yang sama dengan “*performing arts*” yang dipadankan dari bahasa Inggris. Makna dari “*performing arts*” adalah suatu bentuk seni tontonan, penampilannya didukung oleh perlengkapan seperlunya, berlaku dalam kurun waktu tertentu dan lingkungan tertentu. Seni pertunjukan meliputi tiga jenis, yakni tari (tradisional, kreasi, modern), musik (tradisional dan modern) dan teater (Jazuli, 2014: 4). Tari, musik, dan teater saling melengkapi untuk menciptakan pertunjukan yang harmoni dan memukau. Pertunjukan teater di dalamnya terdapat tari dan musik yang berfungsi sebagai pendukung cerita.

Teater adalah sebuah jenis pertunjukan yang ditayangkan langsung di depan penonton. Cerita yang diangkat dalam teater bermula dari kisah kehidupan manusia yang diolah menjadi sebuah naskah. Pertunjukan ini berlangsung di atas panggung dan menggunakan dialog sebagai elemen utama. Selain dialog, gerakan tubuh juga memegang peranan penting dalam menyampaikan cerita. Teater bisa ditampilkan dengan atau tanpa penggunaan dekorasi untuk menciptakan suasana yang diinginkan. Dengan demikian, teater merupakan seni yang mengkombinasikan berbagai bentuk ekspresi untuk menghidupkan cerita manusia melalui akting.

Pemeranan adalah cabang studi dalam teater yang fokus pada peran tokoh dalam sebuah lakon. Istilah lain yang sering digunakan adalah keaktoran, yang memiliki makna serupa dengan pemeranan. Dalam seni peran, aktor harus mampu

menampilkan emosi dan karakter sesuai dengan naskah. Keterampilan ini melibatkan penguasaan gerakan, ekspresi wajah, dan suara. Dengan demikian, pemeranan menjadi bagian penting dalam pementasan teater yang menghidupkan cerita dan karakter di panggung (Iswantara, 2016: 39)

Seni pertunjukan teater terbagi menjadi beberapa jenis, seperti teater tradisional, teater modern, teater musikal, pantomim, teater boneka dan masih banyak lagi. Dari banyaknya jenis teater, penelitian ini berfokus pada teater boneka. Teater boneka termasuk ke dalam seni pertunjukan yang melibatkan manusia dan penggunaan boneka. Boneka pada zaman dahulu terbuat hanya dari tanah liat, tulang, dan kayu saja. Dengan berkembangnya zaman bentuk boneka juga ikut berkembang, sekarang terbuat dari kain diisi dengan dakron, dari mesin, dan masih banyak lagi. Teknik yang digunakan pada pementasan teater boneka biasanya menggunakan gerakan tangan sang pemain untuk menceritakan kisah dari sebuah naskah yang sudah disiapkan. Boneka yang dibuat untuk teater boneka ini memiliki berbagai ragam bentuk, karakter, termasuk manusia, hewan, ataupun karakter imajinatif lainnya sesuai dengan karakter yang ingin diciptakan.

Teater boneka digunakan sebagai sarana hiburan serta berfungsi sebagai alat pendidikan untuk menyampaikan pesan dan nilai moral melalui cerita atau naskah yang dibawakan untuk penonton. Teater boneka tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan saja, tetapi pada zaman kuno juga digunakan untuk upacara ritual dan keagamaan di berbagai budaya. Pementasan teater boneka juga diiringi dengan musik. Musik yang digunakan yakni musik suasana, untuk membangun suasana dalam cerita. Selain musik, teater boneka juga menggunakan narator, ini berguna untuk menciptakan

rasa yang mendalam bagi penonton. Pementasan teater boneka dapat dilakukan di berbagai tempat seperti di *outdoor* atau *indoor*. Pementasan teater boneka di *outdoor* dan *indoor* sering dilakukan oleh komunitas teater boneka yang ada di Indonesia. Komunitas teater boneka di Indonesia terdapat beberapa komunitas, seperti *Flying Balloon Puppet*, *Ayo Dongeng Indonesia*, *Papermoon Puppet Theatre* dan masih banyak lagi. Komunitas yang masih eksis sejak April 2006 hingga sekarang adalah *Papermoon Puppet Theatre*.

Papermoon Puppet Theatre adalah salah satu teater boneka yang terkenal di Indonesia, tepatnya di Yogyakarta dan sudah cukup banyak yang berkontribusi dalam komunitas tersebut. *Papermoon Puppet Theatre* ini tidak hanya menyajikan pertunjukan tetapi mengadakan berbagai program edukasi untuk segala usia yang berbentuk *workshop*, tidak hanya itu saja *Papermoon* juga memiliki kegiatan festival teater boneka internasional. Festival ini diberi nama Pesta Boneka dan Gulali Festival. *Papermoon* telah mengadakan pementasan lebih dari 10 negara, berikut beberapa negara yang pernah *Papermoon* kunjungi untuk melakukan pementasan, seperti Indonesia, Hawaii, Korea Selatan, Sydney, Philadelphia, dan Jepang. Komunitas teater boneka asal Yogyakarta ini mengadopsi jenis teater boneka *Bunraku* khas Jepang dan *Papermoon Puppet Theatre* secara khusus juga mengadaptasi teknik *Kuruma Ningyō*.

Kuruma Ningyō secara harfiah berarti "boneka di atas roda" juga dapat disebut dengan "boneka kereta", di antara teknik *Marionette* dan *Hand Puppet*, teknik *Kuruma Ningyō* masih sangat jarang digunakan dalam komunitas teater boneka di Indonesia, padahal kelebihan dari teknik ini secara visual terlihat lebih nyata dibanding teknik *Marionette* dan *Hand Puppet*. Teknik *Kuruma Ningyō* (boneka kereta) adalah referensi

dari kereta tempat manipulator duduk, berfungsi untuk menggerakkan boneka dan merupakan variasi dari *Bunraku*. *Buranku* di Jepang termasuk teater boneka yang unik, karena memiliki tiga unsur yakni, *Ningyotsukai* (dalang), *Tayu* (narator), dan *Shamisen* (musisi). Teknik *Kuruma Ningyō* juga digunakan dalam teater boneka *Buranku*.

Pemaparan di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran di *Papermoon Puppet Theatre* dapat menjadi sumber inspirasi bagi komunitas teater boneka lainnya. Selain untuk menjaga keberadaan teater boneka, juga menjadi salah satu sumber informasi tentang teknik *Kuruma Ningyō* pada teater boneka yang dapat diterapkan di sekolah menengah atas kelas XII, hal itu terdapat pada materi menganalisis pertunjukan teater boneka mancanegara pada buku panduan guru seni budaya. Namun pada kenyataannya tidak banyak sekolah yang mendalami pembelajaran teater boneka. Oleh karena itu penelitian ini penting dilakukan sebagai sumber informasi khususnya guru seni budaya jenjang sekolah menengah atas, mahasiswa, pencinta teater boneka, dan masyarakat.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pembelajaran teknik *Kuruma Ningyō* di *Papermoon Puppet Theatre*?
2. Bagaimana penerapan teknik *Kuruma Ningyō* di *Papermoon Puppet Theatre*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pembelajaran teknik *Kuruma Ningyō* di *Papermoon Puppet Theatre*.
2. Untuk mengetahui penerapan teknik *Kuruma Ningyō* di *Papermoon Puppet Theatre*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoristis

Penelitian ini yang mengkaji penerapan teknik *Kuruma Ningyō* dalam pembelajaran teater boneka di *Papermoon Puppet Theatre* dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat membantu para aktor atau *puppeteers* dan pecinta teater boneka dalam memahami serta menerapkan teknik *Kuruma Ningyō* khususnya dalam teater boneka. Dengan demikian, para pemain dapat meningkatkan keterampilan dalam memerankan karakter secara maksimal. Penerapan teknik *Kuruma Ningyō* akan memperdalam pemahaman aktor terhadap karakter boneka yang akan dimainkan.
- b. Penelitian dapat membantu pendidik atau guru untuk menerapkan teknik *Kuruma Ningyō* dalam pembelajaran teater boneka disekolah sebagai bahan ajar saat mengajar agar lebih menarik.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi memiliki tujuan utama untuk memberikan gambaran yang jelas serta memudahkan pembaca dalam memahami garis besar isi skripsi secara menyeluruh. Sistematika tersebut terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir skripsi. Setiap bagian memiliki fungsi dan komponen yang spesifik yang harus disusun secara sistematis agar skripsi dapat tersajikan dengan baik dan mudah dipahami. Penjabaran lebih rinci mengenai masing-

masing bagian sistematika penulisan skripsi akan dijelaskan sebagai berikut untuk memberikan panduan yang komprehensif dalam penyusunan skripsi ini.

1. Bagian Awal

Bagian awal memuat sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, daftar singkatan, dan abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian inti skripsi berisi bab I pendahuluan, bab II tinjauan pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan, dan bab V penutup.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir berisi data pendukung yaitu daftar pustaka dan lampiran.

