

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada tahun 2008 dan 2010 *Papermoon* menerapkan teater boneka nirkata yang menekankan bahasa gerak boneka sebagai bahasa ibu boneka itu sendiri. Proses latihan di *Papermoon* sangat mendalam, dimulai dari boneka sederhana hingga boneka kompleks, begitu cara *Papermoon* berlatih untuk menghidupkan boneka secara maksimal. Selain pertunjukan, *Papermoon* juga aktif mengadakan kelas dan festival boneka yang bersifat edukatif menggunakan berbagai metode pembelajaran dan evaluasi untuk terus meningkatkan kreativitas dan inovasi *Papermoon*. Dengan pendekatan ini, *Papermoon* berhasil memadukan teknik tradisional dan kontemporer, menciptakan pertunjukan yang menarik dan berkarakter. Selaras dengan materi Seni Budaya SMA kelas XII yakni, menganalisis pertunjukan teater boneka mancanegara, dan pendidik dapat mengaplikasikan materi teknik *Kuruma Ningyō* kepada peserta didik.

Papermoon Puppet Theatre mengembangkan teknik *Kuruma Ningyō* dengan ciri khasnya sendiri yang berbeda dari teknik tradisional Jepang. Kursi beroda (*kuruma*) yang digunakan dibuat secara *handmade* oleh anggota *Papermoon* sejak 2010 dari bahan kayu jati, kemudian berinovasi menggunakan aluminium agar lebih ringan dan praktis untuk pementasan, terutama saat pentas di luar negeri, dan ukuran kursi beroda yang lebih variatif. Kostum para *puppeteers* di *Papermoon* tidak harus serba hitam dan menutup bagian muka

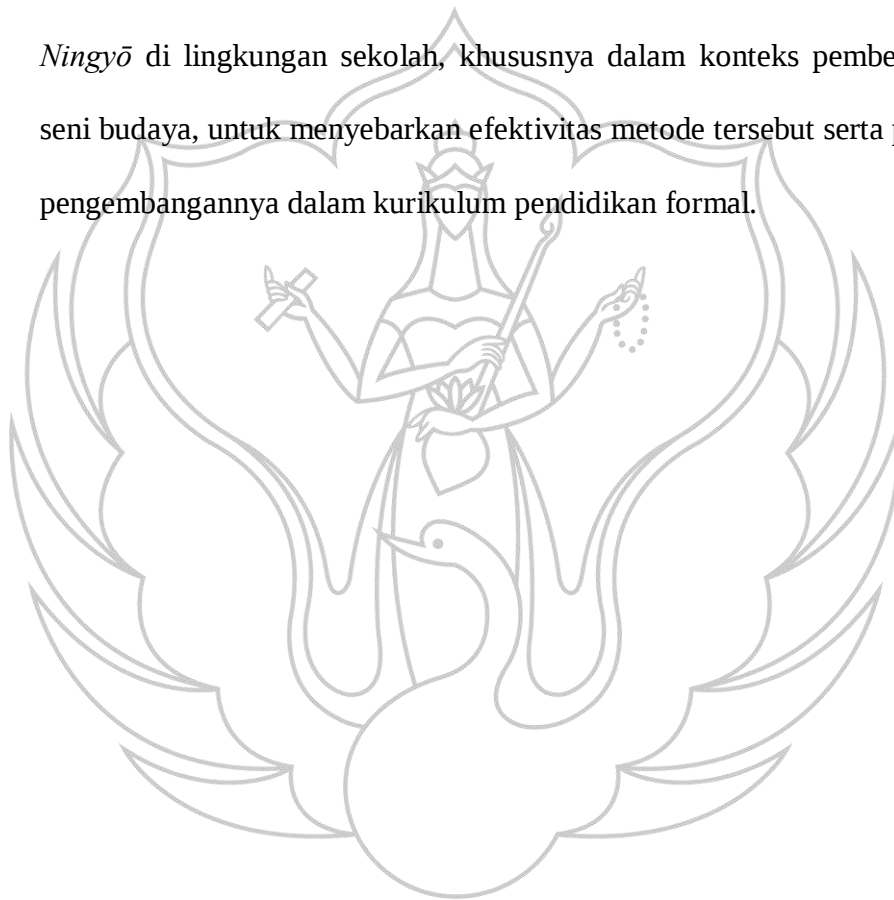
seperti di Jepang. Perbedaan lain dengan teknik tradisional Jepang terlihat dari bentuk kaki boneka. Kaki boneka yang menggunakan teknik *Kuruma Ningyō* juga didesain secara khusus, dengan adanya celah di bagian mata kaki untuk mengapit jari *puppeteers*, berguna untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan saat *puppeteers* menggerakkan boneka, dengan begitu boneka tampak lebih hidup dan realistis. *Papermoon* mengadaptasi teknik *Kuruma Ningyō* dengan metode ATM (Amati, Tiru, dan Modifikasi), metode ini digunakan agar *Papermoon* memiliki identitas sendiri dan tidak menjiplak.

B. Saran

Berbagai tindakan dapat dilakukan untuk meningkatkan penelitian teknik *Kuruma Ningyō* ini menjadi lebih optimal. Berikut saran yang dapat saya sampaikan.

1. Bagi *Papermoon Puppet Theater*, disarankan untuk menambahkan bahan ajar serta mengoptimalkan potensi penikmat seni boneka di Indonesia dengan meningkatkan frekuensi kegiatan rutin di luar festival boneka yang diselenggarakan setiap dua tahun sekali. Selain itu, perlu mempertimbangkan antusiasme masyarakat dalam merancang program kunjungan ke studio agar dapat menarik lebih banyak pengunjung secara berkelanjutan.
2. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber literatur yang komprehensif bagi para guru seni budaya, sehingga dapat membantu dalam pengembangan metode pengajaran teater boneka yang lebih efektif dan inovatif di lingkungan pendidikan.

3. Disarankan untuk melakukan penelitian mendalam mengenai sejarah teknik *Kuruma Ningyō*, guna memperkaya pemahaman tentang asal-usul, perkembangan, serta konteks budaya dari teknik tersebut, sehingga dapat memberikan kontribusi akademis yang signifikan dalam bidang seni pertunjukan.
4. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terkait penerapan teknik *Kuruma Ningyō* di lingkungan sekolah, khususnya dalam konteks pembelajaran seni budaya, untuk menyebarkan efektivitas metode tersebut serta potensi pengembangannya dalam kurikulum pendidikan formal.



DAFTAR PUSTAKA

- Alhaq, M., dan Agustin S. A. (2020). Perancangan Cerita, Boneka Karakter dan Environment untuk Serial Teater Boneka “Tangkupet” dengan Mengangkat Unsur Identitas Lokal Indonesia. *Jurnal Sains dan Seni*. Volume 9.
- Anggito, A., dan Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Anirun, S. (1998). *Menjadi Aktor*. Bandung: PT Rekamedia Multiprakasa.
- Audrey, A. (2016). *Bunraku, Seni Pertunjukan Tradisional Boneka Jepang*. Diakses dari <https://japanesestation.com/culture/tradition/bunraku-seni-pertunjukan-tradisional-boneka-jepang>. pada tanggal 19 Januari 2025, Jam 18.30.
- Candra, M. H. (2024). Penciptaan Boneka (Puppet) dalam Pementasan Teater Boneka dengan Naskah Berjudul “9” Karya Pamela Pettler. *Skripsi*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dolong, H. M. J. (2016). Teknik Analisis dalam Komponen Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*. Volume 5.
- Edi, F. R. S. (2016). *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: Leutika Nouvalitera.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Batu: Literasi Nusantara.
- Hardja, P. G. (2016, Juni 06). Wayag Golek Sunda #2 - Ki Dadan Sunandar Sunarya. [Video]. <https://youtu.be/7PcNk8QcSfw?si=L1Tw2QQHacgdCQrb>.
- Hermawan, Suherti, H., dan Gumilar, R. (2020). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Lingkungan Kampus, Lingkungan Masyarakat terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Edukasi*. Hlm. 51-58. Volume 8.
- Hidajad, A., dan Pambudi, R. (2025). *Karakter Dan Gestur di Atas Panggung*. Padang: Gemilang Press Indonesia.

- Iswantara, N. (2016). *Drama Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa.
- Jazuli, M. (2014). *Manajemen Seni Pertunjukan Edisi 2*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Koshirô, U., Yoshikawa, M., dan Tschudin, J. J. (2013). *Kuruma Ningyô*. Diakses dari <https://wepa.unima.org/en/kuruma-ningyo/#>. pada tanggal 19 Januari 2025, Jam 20.37.
- Lova, C. (2021, Januari 06). Cerita Saat *Papermoon* Puppet Hibur Anak-anak Korban Gempa Yogyakarta. Kompas.
- Maisaroh, U (2012). Whatirika Pertunjukan Teater Boneka Papermoon Kajian Teks dan Konteks. *Skripsi*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Miles, M. B., dan Huberman, A. M. (2020). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-Meode*. Jakarta: UI Press.
- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Papermoonpuppet. (2021, Oktober 23). I know something that you don't know. [Photographs]. <https://www.instagram.com/p/CVWi77UJ2g/?igsh=cmZtazB0b3ZoanZx>.
- Plotz, B. (2015, November 13). Bunraku The Ancient Puppetry of Japan. Inside Japan.
- Pusposari, W., Anoegrajekti, N., dan Attas, S. G. (2024).). Penyadaran Isu Lingkungan melalui ke tidak sadaran Kolektif: Naskah Drama Mata Air Mata Karya Lab Teater Ciputat. *Jurnal Atavisme*. Hlm. 144-164. Volume 27.
- Samosir, J. S. (2022, Januari 22). Marrionate, Pesan Moral dalam Boneka dan Ujung Senar. Pilarid.
- Sari, N. M. (2019, Desember 14). Ria Tri Sulistyani Sang Seniman 'Pesta Boneka' yang Sukses Tampil di 17 Negara. Liputan6.
- Savitri, T. (2014). Menjelajah Bersama Boneka (Studi Kasus Interaksi Pemain Boneka dan Penonton dalam Pertunjukan *Men Of The Sea : Finding Lunang Karya Papermoon Puppet Theatre*). *Skripsi*. Universitas Gadjah Mada.

Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Souza, M. (2006). Tradição, modernidade, teatro, animação e Kuruma Ningyo. *Jurnal Móin-Móin*. Volume 1.

Sutikno, M. S. (2019). *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.

Syarifuddin, dan Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)*. Palembang: Bening.

Taufik. (2024). *Penegertian Teater Boneka*. Diakses dari <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-teater-boneka/>. pada tanggal 12 Januari 2025, Jam 21.28.

Wahyuningsih, T. M. (2007). Sejarah Perkembangan Bunraku (Wayang Golek Ala Jepang). *Lite: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*. Volume 3.

Narasumber

Sulistiyani, M. T. (44). *Art Director and Puppeteers Papermoon Puppet Thetare*. Sembungharjo, Bangunjiwo, Bantul, Yogyakarta.

Pratama, H. S. *Puppet Builder and Puppeteers Papermoon Puppet Thetare*. Sembungharjo, Bangunjiwo, Bantul, Yogyakarta.