

SKRIPSI

**TEATER BONEKA *MACACA MAURA* SEBAGAI SARANA
EDUKASI LINGKUNGAN**

**Kajian Reflektif Pada Konservasi Kera Hitam Ekor Pendek Di Bantimurung
Bulusaraung Sulawesi Selatan 2024**



Oleh:

**Rivaldy Hiskia Puah
NIM 2111171014**

**PROGRAM STUDI S-1 TEATER
JURUSAN TEATER FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GANJIL 2025/2026**

SKRIPSI

TEATER BONEKA *MACACA MAURA* SEBAGAI SARANA EDUKASI LINGKUNGAN

**Kajian Reflektif Pada Konservasi Kera Hitam Ekor Pendek Di Bantimurung
Bulusaraung Sulawesi Selatan 2024**



**Oleh :
Rivaldy Hiskia Puah
NIM 2111171014**

**Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Dewan Penguji Fakultas Seni
Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1 dalam Bidang Teater
Gasal 2025/2026**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

TEATER BONEKA *MACACA MAURA* SEBAGAI SARANA EDUKASI LINGKUNGAN: Kajian Reflektif Pada Konservasi Kera Hitam Ekor Pendek Di Bantimurung Bulusaraung Sulawesi Selatan 2024 diajukan oleh Rivaldy Hiskia Puah, 2111171014, 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 30 Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Tim Penguji



Rano Sumarno, M.Sn.

NIP 198003082006041001/
NIDN 0008038004

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji



Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum.

NIP 196407151992032002/
NIDN 0015076404

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji



Prof. Dr. Nur Sahid, M.Hum.

NIP 196202081989031001/
NIDN 0008026208

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji



Kurnia Rahmad Dhani, M.A.

NIP 198807272019031012/
NIDN 0027078810

Yogyakarta **12-01-26**

Mengetahui,


Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NIP 197111071998031002/
NIDN 0007117104

Koordinator Program Studi Teater



Wahid Nurcahyono, M.Sn.

NIP 197805272005011002/
NIDN 0027057803

PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Rivaldy Hiskia Puah
NIM : 2111171014
Alamat : Jalan Piringan Dagen, RT.2, Pendowoharjo, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
Program Studi : S-1 Teater
No Telpon : 081344432811
Fakultas : Seni Pertunjukan ISI YOGYAKARTA Email : ipaljustice@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, 30 Desember 2025



Rivaldy Hiskia Puah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan anugerah-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Teater Boneka *Macaca Maura* Sebagai Sarana Edukasi Lingkungan: Kajian Reflektif Pada Konservasi Kera Hitam Ekor Pendek Di Bantimurung Bulusaraung Sulawesi Selatan 2024” dapat diselesaikan dengan lancar sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Strata satu pada Program Studi Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh sebab itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang bersifat membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menjadi bahan rujukan bagi para pembaca. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan dengan tulus oleh berbagai pihak kepada:

1. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, beserta seluruh pegawai yang terlibat didalam lingkup Rektorat.
2. Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, beserta seluruh pegawai yang terlibat didalam lingkup Fakultas.

3. Bapak Rano Sumarno, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Silvia Anggreni Purba, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Wahid Nurcahyono, M.Sn., selaku Koordinator Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Prof. Dr. Nur Sahid, M.Hum., selaku dosen penguji ahli yang telah sabar dan baik memberikan penulis nasehat, arahan, dan bimbingan agar penulisan dapat tersusun dengan baik dan selesai.
7. Dr. Hirwan Kuardhani, M.Hum., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan, nasehat, serta dukungan dalam proses penulisan sampai selesai.
8. Kurnia Rahmad Dhani M.A., selaku dosen pembimbing II yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi sampai selesai
9. Philipus Nugroho Hari Wibowo, M.Sn, selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama menempuh studi di Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh dosen pengajar, staf dan karyawan di Jurusan Teater yang telah memberikan wawasan dan ilmu kepada penulis.
11. Bapak Robert Ndede dan Ibu Nova Lontaan sebagai Orang tua Penulis yang berjuang memberi dukungan secara material dan tak henti berdoa dengan tulus.

Terima kasih atas dukungan luar biasa kepada penulis, selama proses perkuliahan.

12. Renaldy Hosea Puah sebagai Saudara kandung kandung dari penulis yang selama ini membantu proses perkuliahan
13. Sergio Johanes sebagai sahabat yang selalu bersama dan membantu penulis dalam macam-macam situasi selama proses perkuliahan. Terima kasih semua bantuannya sehingga proses perkuliahan jadi terasa menyenangkan.
14. ASADARA, Bu Silvi, Sergio, Astri, Tata, Dian, dan Refia, sebagai keluarga dan sahabat terbaik penulis selama proses perkuliahan. Terima kasih banyak atas banyaknya kesan positif dan pengalaman yang dilalui bersama.
15. Ezra dan Agnes sebagai sahabat gereja yang tak henti mendoakan dan mendukung penulis selama proses penulisan skripsi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR SINGKATAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Tinjauan Pustaka	7
1. Penelitian Terdahulu	7
2. Landasan Teori.....	12
E. Metode Penelitian.....	21
1. Metode Pengumpulan Data	22
2. Metode Analisis	23
F. Sistematika Penulisan	24
BAB II TEATER BONEKA DALAM KEGIATAN CONSERVATION AND PERFORMING ARTS DI BANTIMURUNG BULUSARAUNG SULAWESI SELATAN 2024.....	25
A. Proses Kreatif Teater Boneka dalam Kegiatan CPA.....	25
1. <i>Preparation</i> (Persiapan)	25
2. <i>Incubation</i> (Inkubasi)	27
3. <i>Illumination</i> (Iluminasi)	29

4. Verification (Verifikasi).....	32
B. Teater Boneka sebagai Media Edukasi Kreatif.....	33
C. Gambaran Umum Lokasi dan Lingkungan Penciptaan teater boneka <i>Macaca Maura</i> dalam <i>Conservation and Performing Arts</i> (CPA) 2024	34
1. Deskripsi Geografis dan Fasilitas Teaching Forest.....	34
2. Ruang Kreatif: Laboratorium Alam Terbuka.....	35
3. Lanskap Suara (Soundscape) dan Atmosfer	36
4. Profil dan Perilaku Peserta	37
D. Konsep Artistik dan Spesifikasi Material Boneka	38
1. Pemanfaatan Material Limbah: Kain Bekas sebagai Medium Utama	38
2. Konstruksi dan Perakitan	40
E. Deskripsi Visual Karakter Boneka: Estetika Sampah dan Abstraksi Warna ..	42
1. Identitas Visual: Kritik Lingkungan Melalui Warna Abstrak.....	42
2. Rincian Karakter	44
F. Fase-Fase Kegiatan <i>Conservation And Performing Arts</i>	52
1. Fase I: Studi Fasilitas (Semester Pertama).....	52
2. Fase II: Merging dan Regrouping (Semester Kedua)	55
3. Fase III: Fieldwork Phase di Bantimurung (14–18 Juli 2024).....	57
BAB III ANALISIS TEATER BONEKA <i>MACACA MAURA</i> SEBAGAI SARANA	
EDUKASI LINGKUNGAN DALAM KEGIATAN CPA DI BANTIMURUNG	
BULUSARAUNG SULAWESI SELATAN 2024.....	60
A. Ringkasan Cerita Pertunjukan Teater Boneka <i>Macaca maura</i>	60
B. Analisis Struktur Dramatik dalam Pertunjukan Teater Boneka <i>Macaca maura</i>	62
1. Eksposisi (Pengenalan Situasi)	63
2. Peningkatan Konflik (Rising Action).....	64
3. Klimaks	65
4. Peleraian (Falling Action).....	65
5. Resolusi (Penyelesaian)	66
C. Analisis Tekstur dalam Pertunjukan Teater Boneka <i>Macaca maura</i>	66
1. Adegan 1	67

2. Adegan 2	69
3. Adegan 3	71
4. Adegan 4	73
5. Adegan 5	76
6. Adegan 6	78
7. Adegan 7	81
D. Analisis Dramaturgis Peran Fasilitator dalam Kegiatan Teater Boneka <i>Macaca maura</i>	84
1. Panggung Depan (<i>Front Stage</i>): Fasilitator sebagai Aktor Edukatif	85
2. Panggung Belakang (<i>Back Stage</i>): Ruang Refleksi dan Negosiasi Peran ..	86
3. Manajemen Kesan dan Dramatisasi Nilai Ekologis.....	87
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	93

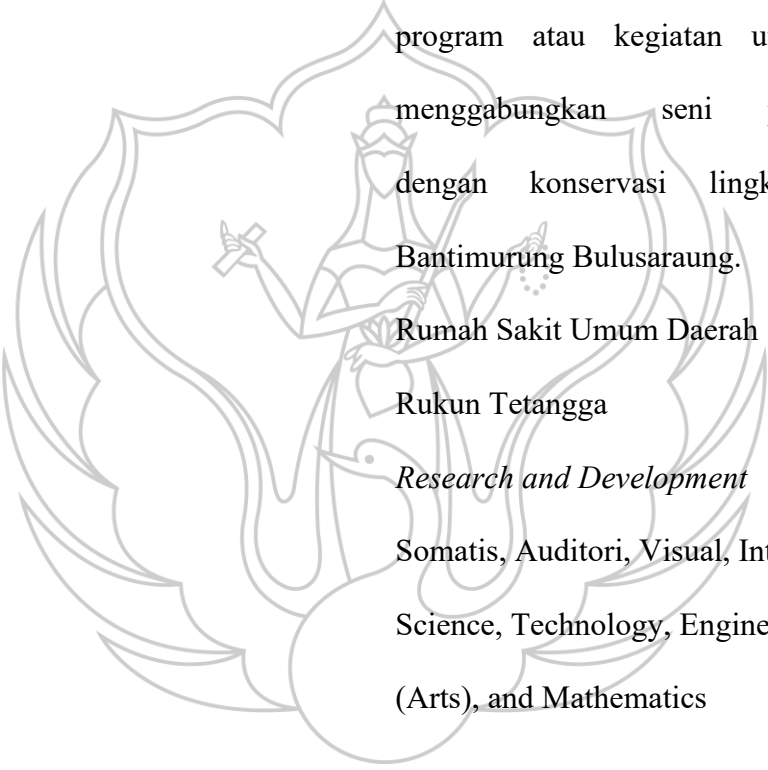
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Interaksi peserta dengan lingkungan hutan pada tahap persiapan proses kreatif Foto: Koleksi Sergio 2024	26
Gambar 2. Sesi mimesis tubuh; peserta menirukan gerak-gerik satwa di alam terbuka Foto: Koleksi Sergio 2024	28
Gambar 3. Foto close-up tangan peserta sedang menjahit kain perca atau memasukkan sampah plastik ke dalam tubuh boneka. Foto: Koleksi Fikar 2024	30
Gambar 4. Eksplorasi gerak boneka oleh peserta di alam terbuka Foto: Koleksi Sergio 2024.....	31
Gambar 5. Kawasan Teaching Forest kegiatan CPA Foto: Koleksi Rivaldy 2024	35
Gambar 6. Interaksi anak-anak dengan kawasan hutan Foto: Koleksi Fikar 2024	38
Gambar 7 Komposisi visual karakter boneka yang didominasi oleh warna-warni abstrak dari limbah kain perca, merepresentasikan akumulasi sampah di lingkungan. Foto: Koleksi Fikar 2024	43
Gambar 8. Karakter kera (Maura) dengan jahitan kain berwarna-warni abstrak Foto: Koleksi Sergio 2024.....	46
Gambar 9 Karakter Manusia dengan fitur tangan yang terbuat dari botol plastik bekas, kontras dengan kostum berbahan kain limbah. Foto: Koleksi Fikar 2024.....	47
Gambar 10 Karakter kupu-kupu dengan kardus bekas sebagai bahan utama Foto: Koleksi Rivaldy 2024.....	48
Gambar 11. Karakter sapi perah dengan bahan kain dan kardus Foto: Koleksi Mutmainnah 2024	49
Gambar 12. Karakter koala yang terbuat dari kain perca dengan mata kancing bekas Foto: Koleksi Fikar 2024	50
Gambar 13 Beruang yang terbuat dari kaos sablon bekas Foto: Koleksi Fikar 2024 .	51
Gambar 14. Penggabungan hasil belajar dari kelompok mahasiswa Yogyakarta dan Makassar	57
Gambar 15. Situasi panggung yang menggambarkan situasi alam Foto: Koleksi Sergio 2024	68
Gambar 16. Manusia masuk ke tengah ruang hutan Foto: Koleksi Sergio 2024.....	70
Gambar 17. Gestur dan relasi tubuh dan boneka sebagai pembentuk tekstur dramatik nonverbal Foto: Koleksi Sergio 2024	72
Gambar 18. Manusia membawa kecemaran di lingkungan hutan Foto: Koleksi Sergio 2024.....	74
Gambar 19. Interaksi antar satwa di dalam hutan Foto: Koleksi Sergio 2024.....	77

Gambar 20. Interaksi manusia dan Maura yang menyakiti keduanya Foto: Koleksi Sergio 2024	79
Gambar 21. Kembalinya para satwa lain ke dalam hutan Foto: Koleksi Sergio 2024	82

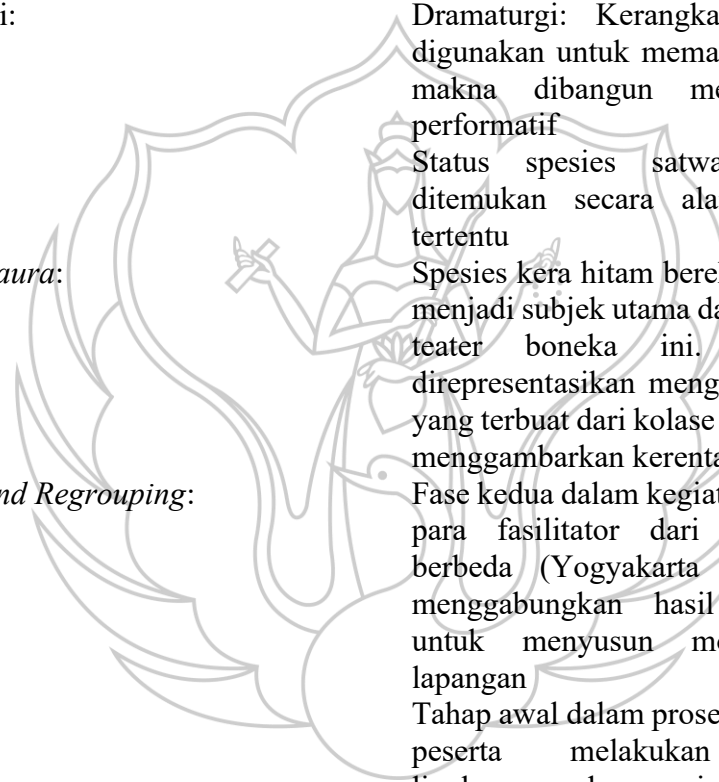


DAFTAR SINGKATAN



ADDIE:	<i>Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation</i>
AUD:	Anak Usia Dini
CPA:	<i>Conservation and Performing Arts,</i> program atau kegiatan utama yang menggabungkan seni pertunjukan dengan konservasi lingkungan di Bantimurung Bulusaraung.
RSUD:	Rumah Sakit Umum Daerah
RT:	Rukun Tetangga
R&D:	<i>Research and Development</i>
SAVI:	Somatis, Auditori, Visual, Intelektual
STE(A)M:	Science, Technology, Engineering, (Arts), and Mathematics

DAFTAR ISTILAH



<i>Conservation and Performing Arts:</i>	Program yang menggabungkan prinsip konservasi lingkungan dengan seni pertunjukan sebagai sarana edukasi. Program ini melibatkan kolaborasi antara mahasiswa dari Yogyakarta dan Makassar serta anak-anak di sekitar kawasan Bantimurung
Dramaturgi:	Dramaturgi: Kerangka teoretis yang digunakan untuk memahami bagaimana makna dibangun melalui tindakan performatif
Endemik:	Status spesies satwa yang hanya ditemukan secara alami di wilayah tertentu
<i>Macaca maura:</i>	Spesies kera hitam berekor pendek yang menjadi subjek utama dalam pementasan teater boneka ini. Karakter ini direpresentasikan menggunakan boneka yang terbuat dari kolase kain perca untuk menggambarkan kerentanan habitatnya
<i>Merging and Regrouping:</i>	Fase kedua dalam kegiatan CPA di mana para fasilitator dari latar belakang berbeda (Yogyakarta dan Makassar) menggabungkan hasil studi mereka untuk menyusun model <i>workshop</i> lapangan
Mimesis:	Tahap awal dalam proses kreatif di mana peserta melakukan pengamatan lingkungan dan peniruan gerak-gerik satwa sebagai riset awal keaktoran. Hal ini bertujuan untuk menanamkan memori gerak ke dalam tubuh peserta sebelum diaplikasikan pada boneka.
Konservasi:	Upaya perlindungan, pelestarian, dan pemanfaatan lingkungan secara berkelanjutan yang dalam konteks ini difokuskan pada hubungan harmonis antara manusia dan satwa liar.

Project-Based Learning:

Metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses penciptaan teater boneka ini, di mana peserta terlibat aktif mulai dari penggalian ide, pembuatan objek, hingga eksekusi pementasan

Proses Kreatif:

Rangkaian tahapan penciptaan karya yang terdiri dari persiapan (*preparation*), inkubasi (*incubation*), iluminasi (*illumination*), dan verifikasi (*verification*)

Puppeteer:

Penggerak atau pengendali boneka yang bertugas menghidupkan objek melalui manipulasi gerak dan vokal

Soft Sculpture:

Teknik konstruksi boneka yang menggunakan bahan lembut seperti kain bekas yang dijahit, diikat, dan disumpal untuk membentuk volume otot atau wajah

Soundscape (Lanskap Suara):

Elemen sensorik lingkungan yang terdiri dari bunyi-bunyian alami seperti deru angin, aliran sungai, dan panggilan satwa liar yang memengaruhi atmosfer penciptaan

Struktur Dramatik:

Bangunan alur pertunjukan yang dalam lakon ini meliputi eksposisi, peningkatan konflik, klimaks, peleraian, dan resolusi yang disampaikan secara nonverbal

Teater Boneka:

Medium ekspresif yang menghidupkan benda mati melalui relasi antara pemain, objek, dan penonton, serta berfungsi sebagai ruang eksplorasi simbolik bagi anak-anak

Teaching Forest:

Hutan pendidikan milik Universitas Hasanuddin yang berlokasi di wilayah penyangga Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung, digunakan sebagai lokasi laboratorium kreatif kegiatan CPA

Trash Aesthetic:

Konsep visual yang menggunakan material limbah secara tumpuk-tindih (*patchwork*) untuk menciptakan tekstur kasar yang mewakili kritik atas pencemaran lingkungan



TEATER BONEKA *MACACA MAURA* SEBAGAI SARANA EDUKASI LINGKUNGAN

**Kajian Reflektif Pada Konservasi Kera Hitam Ekor Pendek Di Bantimurung
Bulusaraung Sulawesi Selatan 2024**

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran teater boneka *Macaca Maura* sebagai sarana edukasi lingkungan dalam kegiatan *Conservation and Performing Arts* (CPA) 2024 di Bantimurung Bulusaraung, Sulawesi Selatan. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana proses kreatif teater boneka dapat membentuk pengalaman ekologis peserta anak-anak, serta bagaimana pementasan yang dihasilkan merepresentasikan kesadaran terhadap isu konservasi satwa endemik kera hitam berekor pendek (*Macaca maura*).

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara terhadap fasilitator dan peserta kegiatan CPA. Landasan teori mencakup teori dramaturgi (Goffman dan Kernodle) untuk memahami struktur dramatik dan relasi performatif, serta teori proses kreatif Graham Wallas untuk membaca tahapan penciptaan karya dari persiapan hingga verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses kreatif teater boneka berlangsung dalam empat tahap utama: observasi lingkungan, eksplorasi gerak satwa, konstruksi boneka dari material limbah, dan pementasan di ruang terbuka. Penggunaan limbah kain perca dan plastik sebagai bahan utama boneka tidak hanya mencerminkan kritik ekologis terhadap pencemaran, tetapi juga memperkuat pesan visual tentang keterkaitan manusia dan alam. Melalui interaksi dengan boneka, peserta mengembangkan empati terhadap satwa dan memahami konsep keberlanjutan secara intuitif.

Pertunjukan *Macaca Maura* dalam kegiatan CPA menjadi representasi simbolik hubungan manusia dan alam yang diolah melalui ekspresi anak-anak. Teater boneka berfungsi tidak hanya sebagai medium artistik, tetapi juga sebagai ruang belajar ekologis yang menumbuhkan kesadaran konservasi melalui pengalaman estetis dan reflektif.

Kata kunci: Teater boneka, *Macaca maura*, edukasi lingkungan, proses kreatif, konservasi, dramaturgi.

MACACA MAURA PUPPET THEATER AS A MEANS OF ENVIRONMENTAL EDUCATION

A Reflective Study on Short-Tailed Black Macaque Conservation in Bantimurung Bulusaraung, South Sulawesi, 2024

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of the puppet theater *Macaca Maura* as an environmental education medium within the Conservation and Performing Arts (CPA) 2024 program in Bantimurung Bulusaraung, South Sulawesi. The main focus of the research is to understand how the creative process of puppet theater fosters ecological awareness among children participants and how the performance represents the conservation values of the endemic short-tailed black macaque (*Macaca maura*).

A qualitative descriptive approach was applied, employing observation, documentation, and interviews with facilitators and participants. The theoretical framework combines dramaturgy theory (Goffman and Kernodle) to analyze performative structure and actor–audience relations, and Graham Wallas’ creative process theory to examine the stages of creation from preparation to verification.

The findings reveal that the creative process of the puppet performance consisted of four major stages: environmental observation, movement exploration inspired by wildlife, puppet construction using waste materials, and open-space performance. The use of fabric scraps and plastic waste as the main puppet materials not only reflects ecological criticism toward pollution but also visually strengthens the symbolic link between humans and nature. Through interactive performance, children developed empathy for animals and intuitively grasped sustainability concepts.

The *Macaca Maura* puppet performance ultimately represents a symbolic dialogue between humans and the natural world, processed through children’s expressive creativity. The puppet theater thus serves not only as an artistic medium but also as an ecological learning space, cultivating conservation awareness through aesthetic and reflective experiences.

Keywords: Puppet theater, *Macaca maura*, environmental education, creative process, conservation, dramaturgy.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teater boneka merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan yang memiliki kedudukan penting dalam perkembangan seni di Indonesia (Alhaq & Agustin, 2020). Teater boneka dapat menghidupkan objek melalui manipulasi gerak, vokal, dan imajinasi pemain (Kohler dkk., 2009). Proses inilah yang membuat teater boneka memiliki daya tarik khusus, terutama bagi anak-anak, yang secara alami responsif terhadap bentuk representasi yang bersifat imajinatif dan berkarakter. Dalam kajian seni pertunjukan, boneka dipahami bukan hanya sebagai benda mati, melainkan sebagai medium ekspresif yang memperoleh kehidupan melalui relasi antara pemain, objek, dan penonton (Mayangsari, 2021). Dalam konteks pendidikan maupun kegiatan sosial, boneka berfungsi sebagai media komunikasi yang aman, mudah diterima, dan mampu menembus batas antara permainan dan pembelajaran. Karakter yang dihadirkan dalam teater boneka memungkinkan peserta untuk mengenal pengalaman, perasaan, dan sudut pandang lain di luar dirinya (Kesawan dkk., 2025). Relasi ini menjadikan teater boneka sebagai ruang yang kaya untuk eksplorasi simbolik, imajinasi, serta pembentukan pengalaman artistik yang mendalam.

Dalam perkembangannya, teater boneka tidak hanya dipahami sebagai seni hiburan, tetapi juga sebagai medium yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai edukatif (Alhaq & Agustin, 2020). Struktur pertunjukannya yang fleksibel, visualisasinya yang kuat, dan kedekatannya dengan dunia anak membuat teater boneka menjadi ruang belajar yang memadukan aspek estetis, emosional, dan kognitif secara bersamaan. Anak tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga dapat mengambil peran sebagai pencipta, Puppeteer (Penggerak boneka), dan pencerita. Melalui peran tersebut, anak mengembangkan kepekaan, imajinasi, dan kemampuan berbahasa tubuh, sekaligus belajar memahami dunia melalui simbol yang mereka ciptakan sendiri (Aulia dkk., 2021). Fenomena ini memperlihatkan bahwa teater boneka memiliki kapasitas pedagogis yang kuat, terutama ketika dihubungkan dengan dunia keseharian anak-anak.

Dalam konteks seni pertunjukan yang berorientasi pada pendidikan ekologis, teater boneka semakin menunjukkan perannya sebagai medium yang mempermudah anak-anak memahami fenomena alam melalui representasi fabel, karakterisasi satwa, serta permainan imajinatif (Alhaq & Agustin, 2020). Karakteristik teater boneka yang mudah diterima dan komunikatif menjadikannya sarana ideal untuk memperkenalkan gagasan ekologis kepada anak usia sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan hasil berbagai studi yang menegaskan efektivitas boneka sebagai alat penyampaian gagasan kompleks melalui pendekatan sederhana, visual, dan *relatable* bagi anak (Dewi dkk., 2023).

Relevansi teater boneka sebagai sarana edukasi semakin tampak dalam praktik seni yang berpadu dengan isu lingkungan. Ketika anak-anak diberi kesempatan menciptakan boneka yang mewakili makhluk hidup, mereka tidak hanya membuat objek seni, tetapi sekaligus membangun hubungan emosional dengan karakter yang mereka bentuk. Proses memilih bentuk, memahami gerak, dan menyusun cerita membuka ruang bagi anak untuk mengembangkan kedekatan baru dengan alam. Teater boneka dalam konteks ini tidak lagi terbatas pada permainan, tetapi menjadi perantara yang menghubungkan pengalaman kreatif dengan kesadaran ekologis.

Fenomena tersebut terlihat dalam kegiatan *Conservation and Performing Arts* (CPA) di Bantimurung Bulusaraung tahun 2024. Program ini dirancang menggabungkan seni pertunjukan dengan konservasi lingkungan melalui proses kreatif yang melibatkan anak-anak. Salah satu bentuk seni yang menonjol dalam kegiatan ini adalah teater boneka. Selama rangkaian kegiatan, anak-anak diajak mengamati lingkungan hutan, mengenal satwa di sekitarnya, lalu menerjemahkan pengalaman tersebut ke dalam bentuk boneka, karakter, dan pementasan sederhana. Boneka yang mereka buat bukan sekadar objek, tetapi menjadi representasi makhluk hidup yang mereka kenal melalui pengamatan langsung

Keterlibatan teater boneka dalam CPA memperlihatkan bagaimana praktik seni dapat menjadi jembatan antara pengetahuan ekologis dan pengalaman kreatif. Anak-anak belajar memahami satwa kera hitam berekor pendek bukan hanya dari

penjelasan verbal, tetapi melalui tindakan membuat, memanipulasi, dan menghidupkan boneka yang mereka bentuk berdasarkan pengamatan mereka. Kehadiran boneka dalam pembelajaran ini menghasilkan bentuk empati ekologis yang muncul dari interaksi, permainan peran, serta narasi yang mereka bangun sendiri. Proses ini memperlihatkan bahwa teater boneka memiliki potensi untuk memfasilitasi hubungan emosional antara anak dan alam secara langsung.

Konservasi kera hitam berekor pendek (*Macaca Maura*) sebagai primata endemik Sulawesi Selatan yang populasinya terancam memberikan bobot penting bagi penerapan teater boneka dalam CPA. Populasinya terus menurun akibat perburuan, fragmentasi habitat, dan tekanan akibat aktivitas manusia (Beltrán Francés dkk., 2022). Hal-hal tersebut merupakan persoalan yang sulit dipahami anak jika hanya disampaikan secara teoretis. Melalui teater boneka, anak-anak mampu merangkai cerita mengenai kehidupan satwa tersebut, membayangkan pergerakan dan interaksinya, serta memahami ancaman yang dihadapi satwa melalui bentuk dramatik yang mereka tampilkan. Proses kreatif menjadi jalan bagi mereka untuk memaknai masalah lingkungan secara lebih dekat dan personal.

Praktik teater boneka dalam konservasi mulai muncul dalam berbagai kegiatan berbasis masyarakat, kajian akademik yang menganalisis peran teater boneka sebagai ruang pengalaman ekologis masih terbatas. Sebagian besar penelitian mengenai edukasi lingkungan pada anak berfokus pada pendekatan informatif, sedangkan penelitian seni pertunjukan cenderung berpusat pada aspek

estetika atau bentuk pertunjukan. Belum banyak penelitian yang menempatkan proses kreatif teater boneka sebagai inti pembelajaran ekologis, terutama yang melibatkan anak-anak sebagai pencipta dan pelaku pertunjukan. Hal ini diperkuat oleh temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian berfokus pada pengembangan media pembelajaran (Ibda, 2019), desain karakter boneka (Alhaq & Agustin, 2020) , atau fungsi boneka dalam konteks psikologis, tetapi belum menelaah teater boneka sebagai ruang pengalaman ekologis yang melibatkan proses kreatif anak secara langsung.

Kekosongan inilah yang membuat penelitian mengenai teater boneka dalam CPA menjadi penting. Teater boneka bukan hanya media transfer pesan, melainkan sebuah proses kreatif yang melibatkan tubuh, objek, ruang alami, dan interaksi sosial. Penelitian ini memusatkan perhatian pada bagaimana anak-anak membangun makna ekologis melalui langkah-langkah penciptaan boneka, penyusunan cerita, dan pementasan yang mereka jalani sendiri. Setiap tahap proses kreatif memberi kesempatan bagi anak untuk mengalami, memahami, dan merefleksikan hubungan manusia dan lingkungan melalui cara yang dekat dengan dunia mereka.

Dengan memperhatikan fenomena tersebut, penelitian ini berusaha melihat teater boneka bukan sekadar sebagai bentuk seni, tetapi sebagai ruang performatif-ekologis yang memfasilitasi pengalaman belajar, perenungan, dan ekspresi mengenai konservasi *Macaca Maura*. Penelitian ini meninjau bagaimana proses

kreatif dalam pembuatan dan pementasan teater boneka selama kegiatan CPA berperan dalam membentuk pemahaman anak tentang isu lingkungan, serta bagaimana pertunjukan yang mereka hasilkan mencerminkan cara mereka membaca relasi antara manusia dan alam.

Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada dua ranah: pertama, memperkaya diskursus seni pertunjukan khususnya teater boneka yang digunakan dalam konteks pendidikan; dan kedua, menawarkan perspektif baru dalam edukasi konservasi yang berpusat pada pengalaman kreatif anak. Penelitian ini hadir untuk menunjukkan bahwa seni pertunjukan, melalui teater boneka, dapat menjadi medium yang efektif untuk menumbuhkan kesadaran ekologis sejak dini dengan cara yang lebih humanis, imajinatif, dan berakar pada pengalaman langsung.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses kreatif teater boneka *Macaca Maura* dalam kegiatan *Conservation and Performing Arts* (CPA) 2024 berlangsung dan membentuk pengalaman ekologis peserta?
2. Bagaimana pementasan teater boneka *Macaca Maura* yang dihasilkan peserta dalam kegiatan *Conservation and Performing Arts* (CPA) 2024 merepresentasikan pemahaman mereka tentang relasi manusia dan alam, serta isu konservasi kera hitam ekor pendek?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis bagaimana proses kreatif teater boneka *Macaca Maura* dalam kegiatan *Conservation and Performing Arts* (CPA) 2024 berlangsung dan membentuk pengalaman ekologis peserta?
2. Mengungkap bagaimana pementasan teater boneka *Macaca Maura* yang dihasilkan peserta dalam kegiatan *Conservation and Performing Arts* (CPA) 2024 merepresentasikan pemahaman mereka tentang relasi manusia dan alam, serta isu konservasi kera hitam ekor pendek ?

D. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Okwara (2024) melalui studi berjudul *The Impact of Puppetry as a Teaching Tool on Grade 9 Learners' Applied Conceptual Understanding of Ecological Concepts*. Penelitian ini menempatkan boneka sebagai alat pembelajaran ekologi dalam kerangka STE(A)M education dengan berlandaskan teori konstruktivisme dan experiential learning. Menggunakan desain kuasi-eksperimen melalui pre-post test, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan boneka dapat meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik tentang ekologi serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Temuan tersebut menegaskan posisi boneka sebagai media pedagogis yang mendukung konstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung. Namun dalam penelitian tersebut Boneka diposisikan hanya sebagai

media instruksional untuk meningkatkan pemahaman konsep ekologi, bukan sebagai proses kreatif atau medium performatif. Penelitian tersebut tidak menelaah bagaimana anak membangun pengalaman ekologis melalui pembuatan, penggerakan, dan pementasan boneka. Selain itu, fokus penelitian berada pada hasil kognitif dalam ruang kelas, bukan pada pengalaman artistik dan ekologis yang muncul dalam konteks lapangan seperti teater boneka pada kegiatan CPA.

Sofi & Praheto (2023) dalam studinya yang berjudul *Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran berbicara pada siswa kelas rendah sekolah dasar* memberikan gambaran penting mengenai penggunaan boneka tangan sebagai media yang mendorong keterlibatan anak dalam aktivitas berbicara. Dengan pendekatan kualitatif dan teknik pengumpulan data berupa observasi serta dokumentasi, penelitian ini menekankan bahwa boneka tangan bukan hanya alat bantu visual, tetapi medium representasional yang memicu imajinasi, interaksi, dan keberanian anak dalam menyampaikan cerita. Meskipun penelitian ini tidak menggunakan landasan teori performativitas atau teori proses kreatif, temuan-temuannya menunjukkan adanya hubungan antara praktik manipulasi boneka dan perkembangan ekspresif anak, sebuah aspek yang dekat dengan pendekatan teater boneka. Namun penelitian ini tidak membahas bagaimana proses kreatif berlangsung, bagaimana keputusan estetis dibuat, atau bagaimana boneka dapat menjadi jembatan untuk

membangun pemaknaan terhadap isu ekologis. Inilah ruang kosong yang diisi penelitian saya, yaitu melihat boneka bukan hanya sebagai media berbicara, tetapi sebagai medium performatif yang mengandung dinamika kreatif dan potensi representasi ekologis.

Kurniawati, Musa, dan Zukhairina (2022) dalam studinya yang berjudul *Pembelajaran Dengan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini* menelaah penggunaan boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui metode bercerita. Penelitian kualitatif ini menekankan bagaimana interaksi antara anak dan boneka membentuk pengalaman belajar yang lebih aktif, ekspresif, serta melibatkan unsur emosi, konsentrasi, dan respons spontan anak. Dengan pendekatan konstruktivisme Piaget sebagai landasan teorinya, penelitian ini menunjukkan bahwa boneka tangan menjadi media yang efektif untuk menghadirkan pengalaman konkret bagi anak. Namun demikian, batasan penelitian ini terletak pada fokusnya yang semata-mata pedagogis. Proses pembuatan boneka, penciptaan cerita, dan eksplorasi gerak tidak dianalisis sebagai proses kreatif yang memiliki struktur, tahapan, atau potensi artistik tertentu. Penelitian ini juga tidak melihat bagaimana boneka berperan dalam membangun hubungan simbolik antara anak dan objek representasi seperti satwa atau lingkungan. Kekosongan ini didekati oleh penelitian saya dengan membaca proses kreatif teater boneka sebagai ruang performatif-emosional

yang relevan untuk membentuk pengalaman ekologis anak dalam konteks program CPA.

Noviyanawati dan Gede Agung (2022) dalam studinnya yang berjudul *Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa* menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE untuk mengembangkan media boneka jari tangan berbasis pendekatan SAVI. Teori utama yang digunakan adalah teori media pembelajaran dan teori belajar somatis-auditori-visual-intelektual. Hasil penelitian menekankan validitas produk media dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Meskipun penelitian ini memperlihatkan bahwa boneka dapat membantu anak berkomunikasi dan belajar secara visual, penelitian ini sepenuhnya berorientasi pada pengembangan produk dan tidak mengamati proses kreatif, eksplorasi ekspresif, atau dimensi performatif boneka. Penelitian ini juga tidak melibatkan interaksi anak dengan konteks ekologis atau persoalan konservasi. Celah ini menjadi penting karena penelitian saya tidak berangkat dari pengembangan media, tetapi dari kebutuhan untuk memahami dinamika kreatif dan representasional dalam produksi teater boneka, terutama ketika boneka digunakan sebagai medium untuk memaknai relasi manusia dan alam, dan isu konservasi *Macaca maura*.

Curtis. (2013) dalam artikel *Drama and Environment: Joining Forces to Engage Children and Young People in Environmental Education* membahas bagaimana drama dapat digunakan untuk melibatkan anak-anak dan remaja dalam pendidikan lingkungan. Berlandaskan teori pendidikan berbasis seni dan teori keterlibatan emosional, penelitian ini menggunakan studi kasus kualitatif untuk mengamati dampak proyek drama lingkungan di sekolah. Temuan penelitian menunjukkan bahwa drama mampu memfasilitasi keterlibatan emosional, meningkatkan empati ekologis, dan merangsang pemikiran kritis terkait isu lingkungan. Walau demikian, penelitian ini tidak membahas penggunaan boneka sebagai medium performatif dan tidak mengkaji bagaimana representasi ekologis dapat dibangun melalui tindakan panggung yang lebih spesifik.

Made Harys Candra SN (2024) dengan judul “*Penciptaan Boneka (Puppet) dalam Pementasan Teater Boneka dengan Naskah Berjudul ‘9’ Karya Pamela Pettler*” berfokus pada proses artistik pembuatan boneka dan eksplorasi bentuk visual serta teknik manipulasi dalam pertunjukan teater boneka. Fokus utama penelitian ini adalah aspek estetika dan teknis penciptaan boneka sebagai karya seni pertunjukan, belum menyentuh dimensi fungsional boneka sebagai media edukasi atau sarana penyampaian nilai-nilai sosial. Perbedaan ini menjadi celah penting yang diisi oleh penelitian saya, yaitu menempatkan teater boneka tidak hanya sebagai objek estetis, tetapi

sebagai medium edukatif dalam konteks konservasi lingkungan, khususnya melalui pengalaman kreatif anak-anak dalam kegiatan *Conservation and Performing Arts (CPA)* di Bantimurung Bulusaraung.

Penelitian-penelitian sebelumnya belum melihat teater boneka sebagai praktik kreatif yang dapat membentuk pengalaman ekologis anak. Boneka lebih banyak diperlakukan sebagai media penyampai materi, sehingga fokus penelitian hanya pada peningkatan kemampuan bahasa atau pemahaman kognitif. Belum ada kajian yang menelaah bagaimana proses pembuatan, penggerakan, dan pementasan boneka menghasilkan pemaknaan mengenai relasi manusia dan alam. Tidak ada pula penelitian yang memposisikan boneka sebagai medium representasi ekologis atau menghubungkannya dengan isu konservasi spesifik seperti *Macaca maura*. Selain itu, praktik teater boneka dalam konteks lapangan seperti kegiatan CPA juga belum pernah diteliti. Celah inilah yang membuat penelitian ini penting untuk melihat teater boneka sebagai ruang kreatif-performatif yang dapat memunculkan cara anak memahami lingkungan melalui pengalaman langsung.

2. Landasan Teori

Teori merupakan suatu sistem gagasan dan abstraksi yang memadatkan dan mengorganisasi berbagai pengetahuan untuk mempermudah

pemahaman manusia tentang fenomena yang diteliti. Dengan teori, penelitian mengenai teater boneka dalam konteks konservasi ini menjadi memiliki landasan yang mendukung untuk membedah terciptanya sebuah karya dan pengalaman peserta. Penelitian ini menggunakan tiga kerangka teoritis utama yang disusun secara sistematis, yaitu hakikat teater boneka, teori dramaturgi, dan teori proses kreatif.

a. Dramaturgi Erving Goffmann

Dramaturgi merupakan landasan utama dalam penelitian ini karena memberikan kerangka konseptual untuk memahami bagaimana makna dibangun melalui tindakan performative (Wasta & Apriani, 2022). Istilah dramaturgi pada mulanya berkembang dalam kajian teater sebagai studi mengenai struktur dramatik, namun kemudian meluas ke ranah ilmu sosial melalui pemikiran Erving Goffman. Menurut Yudiaryani & Nurcahyo (2022), dramaturgi dalam konteks teater modern tidak hanya berkaitan dengan pengelolaan peran dan kesan sosial seperti yang dijelaskan oleh Goffman, tetapi juga mencakup hubungan antara aktor, media, dan audiens yang diperluas melalui teknologi digital. Konsep ini memperlihatkan bahwa dramaturgi adalah ruang performatif yang dinamis, di mana identitas dan tindakan aktor selalu dinegosiasikan dalam konteks sosial dan artistik. Dalam perspektif ini, tindakan manusia tidak

bersifat netral, melainkan selalu mengandung upaya pengelolaan kesan (*impression management*).

Menurut Goffman, setiap individu yang terlibat dalam interaksi sosial bertindak layaknya aktor yang menampilkan peran di hadapan audiens (Walidah & Rolando, 2021). Peran tersebut dibentuk melalui bahasa tubuh, cara berbicara, sikap, serta penggunaan simbol-simbol tertentu yang dapat dibaca oleh orang lain. Pendekatan dramaturgis ini menekankan bahwa makna tidak hanya dihasilkan dari apa yang dikatakan, tetapi juga dari bagaimana sesuatu ditampilkan. Oleh karena itu, dramaturgi Goffman relevan untuk memahami praktik pertunjukan sebagai proses sosial yang sarat dengan konstruksi makna (Ritzer, 2012).

Konsep panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*) menjadi elemen utama dalam teori dramaturgi Goffman. Panggung depan merujuk pada ruang di mana individu menampilkan peran yang disesuaikan dengan harapan audiens, sedangkan panggung belakang merupakan ruang refleksi, persiapan, dan negosiasi peran yang tidak ditampilkan secara langsung. Teori ini banyak digunakan dalam kajian pendidikan dan seni pertunjukan untuk memahami bagaimana

peran sosial dijalankan secara sadar dan strategis (Walidah & Rolando, 2021).

Dalam penelitian ini, teori dramaturgi Goffman digunakan untuk menganalisis peran fasilitator dalam kegiatan teater boneka *Macaca maura*. Fasilitator dipahami sebagai aktor edukatif yang menampilkan nilai-nilai ekologis melalui sikap, bahasa tubuh, dan cara berinteraksi dengan peserta. Konsep panggung depan digunakan untuk membaca bagaimana fasilitator membangun suasana belajar yang partisipatif, sementara panggung belakang digunakan untuk memahami proses refleksi dan negosiasi peran yang terjadi di luar kegiatan utama. Dengan demikian, dramaturgi Goffman membantu menjelaskan bahwa edukasi konservasi dalam CPA berlangsung sebagai praktik performatif, bukan sekadar penyampaian materi.

b. Dramaturgi George R. Kernodle

Dramaturgi menurut George R. Kernodle dipahami sebagai kajian terhadap struktur dramatik dan organisasi unsur-unsur pertunjukan yang membentuk kesatuan makna artistik. Unsur-unsur tersebut meliputi alur, konflik, karakter, suasana, ritme, dan hubungan antarperistiwa panggung. Struktur dramatik dipandang sebagai alat untuk mengarahkan

pengalaman emosional penonton melalui susunan peristiwa yang terorganisasi (Kernodle dalam Kuardhani, 2014).

Kernodle menekankan bahwa struktur dramatik tidak selalu bergantung pada dialog verbal. Dalam pertunjukan yang bersifat visual atau nonverbal, makna dramatik dapat dibangun melalui tindakan, gerak, tempo, dan perubahan suasana. Pendekatan ini memungkinkan analisis terhadap bentuk-bentuk pertunjukan yang mengandalkan ekspresi tubuh dan simbol visual, termasuk teater boneka (Sathotho, 2021).

Dalam penelitian ini, teori dramaturgi Kernodle digunakan untuk menganalisis struktur dramatik dan tekstur pertunjukan teater boneka *Macaca maura*. Analisis dilakukan terhadap bagaimana alur, konflik, klimaks, dan resolusi dibangun melalui gerak boneka dan simbol visual. Penggunaan teori ini menegaskan bahwa pertunjukan yang dihasilkan peserta memiliki struktur dramatik yang dapat dianalisis secara akademik, serta mengandung makna ideologis terkait relasi manusia dan alam.

Dramaturgi juga memandang pertunjukan sebagai sistem tanda. Setiap gerak, jeda, ritme, dan relasi visual dipahami sebagai tanda yang membawa makna tertentu (Yudiaryani, 2017). Dalam teater boneka, sistem tanda ini sering kali bersifat visual dan gestural, sehingga memiliki kekuatan komunikasi yang besar, terutama bagi anak-anak. Oleh karena

itu, teori dramaturgi memberikan dasar konseptual untuk memahami pertunjukan teater boneka sebagai praktik performatif yang tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga membangun makna melalui struktur dan tindakan panggung.

c. Teater Boneka

Teater boneka merupakan salah satu bentuk seni pertunjukan yang menghadirkan karakter dan narasi melalui objek yang dimanipulasi oleh pemain. Dalam kajian seni pertunjukan, boneka dipahami bukan sebagai benda mati semata, melainkan sebagai medium representasional yang memperoleh kehidupan melalui gerak, suara, dan intensi pemain (Naya dkk., 2025). Kehidupan yang dihadirkan melalui boneka tercipta dari relasi antara tubuh pemain, objek, dan ruang pertunjukan, sehingga boneka mampu berfungsi sebagai subjek dramatik di atas panggung.

Keberadaan boneka dalam pertunjukan menciptakan jarak estetik yang khas antara pemain dan penonton. Jarak ini memberi ruang bagi penonton untuk menerima pesan melalui simbol dan imajinasi, bukan melalui representasi langsung. Bagi anak-anak, jarak estetik tersebut memungkinkan munculnya rasa aman dalam berekspresi dan berimajinasi. Melalui boneka, anak dapat memproyeksikan gagasan, emosi, dan pengalaman yang mungkin sulit mereka ungkapkan secara

langsung. Oleh karena itu, teater boneka sering dipahami sebagai medium yang efektif untuk membangun ekspresi simbolik.

Dalam konteks pendidikan, berbagai penelitian menunjukkan bahwa boneka telah lama digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu anak memahami gagasan secara lebih konkret dan menyenangkan. Interaksi dengan boneka menciptakan suasana belajar yang imajinatif dan tidak mengintimidasi, sehingga anak terdorong untuk berkomunikasi, bercerita, dan berpartisipasi aktif (Aulia dkk., 2021). Boneka berfungsi sebagai perpanjangan diri anak, memungkinkan mereka berbicara dan bereksperimen melalui karakter yang dimainkan.

Teater boneka juga dipahami sebagai praktik kreatif-performatif. Proses pembuatan boneka, pengembangan karakter, dan penyusunan cerita merupakan bagian dari pengalaman kreatif yang melibatkan imajinasi, tubuh, dan interaksi sosial. Dalam praktik seni pertunjukan, teater boneka memadukan unsur visual, gestur, narasi, dan simbolik, sehingga tidak hanya menghasilkan karya estetis, tetapi juga pengalaman bermakna bagi pelaku dan penontonnya. Dalam konteks edukasi konservasi, teater boneka membuka kemungkinan bagi anak untuk

membangun kedekatan emosional dengan isu lingkungan melalui representasi satwa, fabel, dan cerita imajinatif (Alhaq & Agustin, 2020).

d. Proses Kreatif Graham Wallas

Teori proses kreatif yang dikemukakan oleh Graham Wallas memandang kreativitas sebagai suatu proses yang berlangsung melalui tahapan-tahapan tertentu. Wallas menjelaskan bahwa proses kreatif terdiri atas empat tahap utama, yaitu *preparation*, *incubation*, *illumination*, dan *verification* (Wallas dalam Sumpeno, 2021). Teori ini menempatkan kreativitas bukan sebagai peristiwa spontan semata, melainkan sebagai rangkaian pengalaman yang berkembang secara bertahap.

Tahap *preparation* merupakan fase awal di mana individu mengumpulkan informasi, pengalaman, dan pengamatan yang berkaitan dengan persoalan kreatif yang dihadapi. Pada tahap ini, individu melakukan eksplorasi, observasi, dan pencarian referensi sebagai dasar bagi penciptaan karya. Tahap ini penting karena menyediakan bahan mentah yang akan diolah dalam proses kreatif selanjutnya.

Tahap *incubation* adalah fase ketika gagasan yang telah dikumpulkan tidak diproses secara sadar, tetapi dibiarkan berkembang di tingkat bawah sadar. Meskipun individu tampak tidak aktif memikirkan

persoalan kreatif, proses asosiasi dan pematangan ide tetap berlangsung. Tahap ini sering ditandai dengan kebingungan, jeda, atau ketidakpastian dalam proses penciptaan.

Tahap *illumination* ditandai dengan munculnya ide atau pemahaman baru secara tiba-tiba. Pada fase ini, individu menemukan arah atau bentuk kreatif yang dianggap tepat. Meskipun tampak spontan, tahap ini merupakan hasil dari proses panjang yang berlangsung pada tahap *preparation* dan *incubation*.

Tahap terakhir adalah *verification*, yaitu fase pengujian dan perwujudan ide kreatif menjadi karya nyata. Dalam konteks seni pertunjukan, tahap ini mencakup proses latihan, penyempurnaan, evaluasi, hingga pementasan karya. Tahap *verification* memastikan bahwa gagasan kreatif tidak hanya berhenti pada tataran ide, tetapi diwujudkan dalam bentuk yang dapat dialami dan dinilai oleh orang lain.

Teori proses kreatif Wallas banyak digunakan dalam kajian seni karena memberikan kerangka yang sistematis untuk memahami dinamika penciptaan karya. Kreativitas dipahami sebagai pengalaman yang melibatkan pikiran, tubuh, dan lingkungan secara berkelanjutan, sehingga

relevan untuk membaca proses penciptaan dalam praktik seni pertunjukan seperti teater boneka (Prabandari dkk, 2024).

E. Metode Penelitian

Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai suatu fenomena, baik dalam konteks sosial, budaya, maupun artistik. Pengetahuan yang dihasilkan dalam penelitian diperoleh melalui penerapan metode ilmiah yang berlandaskan pada teori, prinsip, dan asumsi dasar ilmu pengetahuan. Metode penelitian berfungsi sebagai kerangka kerja sistematis yang mengarahkan peneliti dalam proses pengumpulan, pengolahan, dan analisis data sehingga temuan yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna suatu fenomena berdasarkan pengalaman, tindakan, serta interaksi subjek yang terlibat di dalamnya. Pendekatan ini berorientasi pada fenomena yang berlangsung secara alami dan kontekstual, sehingga peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam memahami dan menafsirkan data yang diperoleh. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak berupaya mengukur fenomena secara kuantitatif, melainkan berusaha mengungkap proses,

makna, serta pengalaman ekologis yang terbangun melalui praktik teater boneka dalam kegiatan *Conservation and Performing Arts* (CPA).

Penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fenomena yang diteliti. Dalam konteks penelitian ini, deskripsi diarahkan pada proses kreatif teater boneka Macaca maura, peran fasilitator dan peserta, serta bentuk pertunjukan yang dihasilkan dalam kegiatan CPA. Pendekatan deskriptif memungkinkan peneliti menyajikan fenomena sebagaimana adanya, disertai dengan interpretasi yang relevan terhadap konteks ekologis dan performatif yang melingkupinya.

1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, dokumentasi, dan wawancara.

Observasi dilakukan secara langsung selama berlangsungnya kegiatan *Conservation and Performing Arts* (CPA) di Bantimurung Bulusaraung, Sulawesi Selatan. Observasi ini bertujuan untuk mengamati proses kreatif peserta mulai dari tahap pengamatan lingkungan, eksplorasi gerak, pembuatan boneka, hingga pementasan teater boneka Macaca maura. Melalui observasi, peneliti mencatat perilaku, interaksi, serta dinamika yang muncul selama proses berlangsung.

Dokumentasi digunakan sebagai sumber data pendukung berupa foto, catatan lapangan, dan arsip kegiatan yang berkaitan dengan proses penciptaan dan pementasan teater boneka. Dokumentasi berfungsi untuk memperkuat hasil observasi serta memungkinkan peneliti melakukan penelaahan ulang terhadap detail visual dan performatif yang tidak sepenuhnya tertangkap pada saat kegiatan berlangsung.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada fasilitator dan pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan CPA. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai latar belakang konsep, strategi fasilitasi, serta refleksi fasilitator terhadap penggunaan teater boneka sebagai sarana edukasi lingkungan.

2. Metode Analisis

Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan untuk memberikan gambaran yang mendalam dan rinci mengenai proses kreatif dan bentuk pementasan yang muncul dalam kegiatan CPA. Analisis dilakukan dengan membaca data hasil observasi, dokumentasi, dan wawancara, Prosedur analisis meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan yang dilakukan secara berulang hingga diperoleh gambaran yang utuh mengenai peran teater boneka dalam membentuk pengalaman ekologis peserta.

Pemilihan metode ini bertujuan untuk memahami teater boneka bukan hanya sebagai media pertunjukan, tetapi sebagai proses kreatif yang dialami anak secara langsung. Penelitian ini dapat menggambarkan bagaimana praktik teater boneka dalam kegiatan CPA menjadi ruang performatif yang memunculkan pemaknaan anak terhadap hubungan manusia dan alam.

F. Sistematika Penulisan

1. Bab I pendahuluan yang mencakup Latar Belakang Penelitian, Rumusan Penelitian, Tujuan Penelitian, Tinjauan Pustaka yang berisi Penelitian Terdahulu dan Landasan Teori, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.
2. Bab II Teater Boneka Dalam Kegiatan Conservation And Performing Arts di Bantimurung Bulusaraung Sulawesi Selatan 2024
3. Bab III Analisis Teater Boneka Macaca Maura Sebagai Sarana Edukasi Lingkungan Dalam Kegiatan CPA Di Bantimurung Bulusaraung Sulawesi Selatan 2024
4. Bab IV berisikan rangkuman dan kesimpulan pembahasan dari bab sebelumnya, Saran, Daftar Pustaka, dan Lampiran-lampiran