

Pemeranan Teater Boneka Dulmulukan Dalam Naskah Salah Sangko

Janisha Dwi Putri¹, Mahdi Bahar², Muhammad Komadri³

^{1,2,3}Program Studi Seni Drama Tari dan Musik Universitas Jambi.

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Histori Artikel:</p> <p>Diterima 10 Januari 2023 Direvisi 21 Maret 2023 Diunggah 03 Mei 2023</p> <hr/> <p>Keywords:</p> <p>Penokohan Teater Boneka Presentasi</p>	<p>Penelitian ini terinspirasi dari beberapa pertunjukan wayang golek dalam menyajikan naskahnya. Berdasarkan naskah Salah Sangko yang digarap sutradara dengan format penokohan struktur tokoh dalam teater tradisional Dulmuluk, para aktor memainkan naskah tersebut menggunakan boneka tangan dengan lima tokoh dalam teater Dulmuluk. Beberapa tahapan proses penokohan yang dilalui adalah pemahaman, yaitu: Latar penokohan, Upaya bermain peran, Analisis penokohan, dan Konsep penokohan. Kelima tokoh Dulmuluk tersebut diperankan oleh pelakunya sendiri sehingga pelaku berperan sebagai dalang. Dalam karyanya, para pemeran mengeksplorasi dan mempelajari Dulmuluk di Muaro Jambi, kemudian mengubahnya ke dalam bentuk penokohan teater boneka. Dalam penyajiannya menggunakan teknik tangan sebagai penggerak wayang dan suara (vokal), dinamika, dan intonasi lima karakter sehingga menghasilkan lima warna suara yang mewakili karakter masing-masing karakter. Itulah tantangan yang dilakukan para cast dalam memainkan naskah Salah Sangko.</p> <p><i>This is an open access article under the CC BY-SA license.</i></p> 

Corresponding Author:

Janisha Dwi Putri
Program Studi Seni Drama Tari dan Musik Universitas Jambi
Jl. Lintas Jambi-Ma. Bulian. Muaro Jambi, Jambi, Indonesia
Email: janishadwiputri@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pertunjukan teater merupakan sebuah hasil perenungan atas fenomena dan peristiwa yang terjadi dan membutuhkan pemeran untuk mengomunikasikannya (Sarandi, 2022: 20). Pemeranan merupakan bagian terpenting dalam sebuah pertunjukan drama. Salah satu bagian dari pemeran adalah kemampuan berakting. Penghadiran tokoh sebagai pemeran atau yang disebut aktor dapat diartikan menampilkan atau mempertunjukkan tingkah laku terutama dipentas, berbuat seolah-olah, berpura-pura menjadi seseorang, memainkan bagian dari suatu drama dengan spesifik, sehingga peristiwa itu seolah-olah benar terjadi. Tugas utama seorang pemeran, membawakan dan menghidupkan laku senatural mungkin (Suyatna Anirun, 1998: xxiii). Pemeran dituntut mampu memahami dan menerapkan antara lain apa yang dimaksud dengan metode dasar dalam psikologi, ialah observasi diri yang bersifat eksperimental. Hal ini yang harus dikuasai pemeran untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan senatural mungkin dalam berakting. Demikian pula peranan seorang dalang sebagai pemeran yang harus menguasai karakter beberapa tokoh boneka dan memainkannya.

Kemampuan yang dituntut pada pemeran atau dalang yang seperti demikian dapat dilakukan dengancara melihat, merasakan dan mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keaktoran atau sebagai pemeran, termasuk kemampuan sebagai dalang. Pada akhirnya aktor atau dalang diharapkan bisa menganalisis peran, baik secara psikologis, sosiologis maupun fisiologis. Demikian dimensi tokoh yang

harus dipahami menurut Stanislavski (2012: 123) sebagaimana dikutip dalam buku, *Aktng Berdasarkan Sistem* sehingga sikap pura-pura itu ada dalam suasana sadar, dan penuh konsentrasi pada diri sang pemeran.

Dalam perkataan lain, itulah yang dimaksud dengan berempati, karena seorang aktor atau dalam konteks ini adalah dalang sebagai pemain boneka, semestinya terlibat atau terbentuk fisik dan mentalnya menjadi “orang lain” atau dalam bentuk boneka yang mewakili tokoh yang diperankan. Pemeran yang baik adalah yang mampu menjadikan dirinya menjadi orang lain atau media lain berupa boneka pada saat mana dia memainkan peran. Demikian penting dan sangat berperannya seorang pemeran atau aktor dalam pertunjukan teater, sebagaimana juga peran dalang dalam pertunjukan teater boneka yang harus mampu memainkan beberapa karakter tokoh boneka yang dimainkan dalam suatu pertunjukan berbasis naskah. Naskah *Salah Sangko* yang digarap penulisnya dalam format struktur ketokohan teater Abdul Muluk, menuntut pemeran sebagai dalang harus mampu memainkan beberapa tokoh boneka mewakili sejumlah karakter tokoh dalam teater Abdul Muluk. Dalam memainkan suatu peran faktor psikologis sangatlah penting dipahami. Tidak ada peran yang tidak berkaitan dengan masalah latar psikologi dari tokoh yang diperankan, yaitu berkaitan dengan jiwa tokoh bersangkutan.

Pemahaman kejiwaan tokoh bertujuan untuk mencapai suatu karakter tokoh yang diperankan semaksimal dan senatural mungkin. Tindakan yang dapat dilakukan adalah berupa memahami emosi tertentu sehingga membuat tokoh tampak hidup dan nyata. Selain itu ialah memahami faktor sosiologis dari tokoh yang diperankan. Dalam hal ini terutama ialah pemahaman mengenai struktur sosial yang berhubungan dengan peran tersebut, seperti mengenai lingkungan sosial dan keadaan sosial peran yang dimainkan. Demikian pula memahami keadaan fisik tokoh, baik tinggi badan, umur, maupun keadaan fisik yang mungkin berbeda dengan tokoh yang lain ini adalah pemahaman mengenai faktor fisiologis. Dapat ditegaskan, bahwa pemahaman dari beberapa faktor berkaitan dengan pemeranan yaitu: psikologis, sosiologis, dan fisiologis bagi seorang pemeran atau dalang menjadi hal yang amat penting. Jika seorang pemeran atau dalang tidak mampu memahami dan mewujudkannya dalam suatu peran dengan baik memainkan dan memerankan lewat boneka, maka peran yang dimainkan tidak akan baik pula.

2. METODE

Metode merupakan cara yang teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki atau cara kerja yang ber sistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan (KBBI: 1997). Untuk mewujudkan tokoh pemain naskah *Salah Sangko* sesuai dengan yang diinginkan pemeran berdasarkan analisisnya, diperlukan beberapa metode khusus. Adapun metode yang akan ditempuh dalam proses mewujudkan pemeranan ini dijabarkan sebagai berikut. Pengumpulan data adalah aktivitas mencari sumber informasi yang merupakan fakta-fakta yang ada dilapangan. Adapun cara yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah observasi dan wawancara yang dimana dalam proses pengumpulan data pemeran melakukan pengamatan dengan objek naskah ini. Melakukan survey penelitian ke rumah bapak Budiman dan Datuk Abdullah Anang. Setelah itu mengklarifikasi informasi atau data kepada narasumber mengenai objek dari yang paling umum hingga khusus. Hasil yang diperoleh dari wawancara tersebut ialah informasi terkait tokoh tokoh para pemain Abdul Muluk, naskah Abdul Muluk berbentuk Syair dan melihat sumber referensi dalam audio visual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan berisi hasil-hasil temuan penelitian dan pembahasannya secara ilmiah. Tuliskan temuan-temuan ilmiah (*scientific finding*) yang diperoleh dari hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan tetapi harus ditunjang oleh data-data yang memadai. Temuan ilmiah yang dimaksud di sini adalah bukan data-data hasil penelitian yang diperoleh. Temuan-temuan ilmiah tersebut harus dijelaskan secara saintifik meliputi: Apakah temuan ilmiah yang diperoleh? Mengapa hal itu bisa terjadi? Mengapa trend variabel seperti itu? Semua pertanyaan tersebut harus dijelaskan secara saintifik, tidak hanya deskriptif, bila perlu ditunjang oleh fenomena-fenomena dasar ilmiah yang memadai. Selain itu, harus dijelaskan juga perbandingannya dengan hasil-hasil para peneliti lain yang hampir sama topiknya. Hasil-hasil penelitian dan temuan harus bisa menjawab hipotesis penelitian di bagian pendahuluan.

Proses penciptaan pemeran ini melewati beberapa proses yang harus dilalui oleh aktor, karena aktor disini berperan penting dalam naskah boneka yang akan dimainkannya. Maka pemeran akan melakukan tahap proses yang berpijak pada pola tradisi dimana memainkan peran serta berbaur dengan penontonnya langsung dan bermain *Improvisasi* pada cerita *Salah Sangko* ini, serta menghibur penonton dengan candaan yang telah dipersiapkan dan diperhitungkan sebelumnya.

Proses yang akan dilakukan pemeran adalah harus percaya diri atas kemampuan yang dimiliki, karena tantangan bagi pemeran untuk pertama kalinya adalah bermain boneka tangan dengan menggunakan karakter

tokoh yang berbeda-beda sekaligus pengisi suara dengan satu aktor/pemeran yang sama. Melatih vokal suara, dinamika, tempo suara guna untuk mencocokkan karakter beberapa tokoh yang akan dimainkan yang di antaranya, Dulmuluk, Abdul Hamid, Siti Zubaidah, Kulup dan kadam. Oleh sebab itu pemeran harus melatih olah rasa, olah vokal dan olah tubuh agar memainkan karakter boneka dengan secara maksimal.

Hambatan yang dialami oleh aktor/pemeran yang saat proses latihan ialah untuk pertama kali yaitu beradaptasi dengan pola yang berbeda dari sebelumnya yang dilakukan aktor pada umumnya seperti *Dramatic reading* atau membaca naskah dan memahami jalan ceritanya, memahami aspek dimensi Psikologis, Sosiologis dan Fisiologis. Untuk memahami satu unsur dramatik ini pemeran terlebih dahulu melakukan pendekatan dan survei kepada anak-anak dimulai dari Sekolah dasar hingga Sekolah Menengah Pertama karena aktor akan membangun karakter tokoh boneka anak sesuai dengan dimensi psikologis dan tema yang ada pada naskah cerita serta berinteraksi dengan mereka.

Selanjutnya adalah hambatan aktor/pemeran pada teater boneka ini ialah, menggunakan tangan sebagai alat penggerak boneka tangan dan suara. Mengapa demikian? Karena sebagai aktor, pemeran untuk pertama kalinya menghadapi tantangan bermain boneka tangan dengan dirinya memainkan lima karakter tokoh yang berbeda-beda. Aktor harus berlatih vokal suara dengan sering memainkan mulutnya dengan suara dengan nada A, I, U, E, O begitu seterusnya serta bergumam untuk melancarkan suara nada untuk menentukan setiap tokoh pada naskah.

Seperti Dulmuluk, Kadam dan Kulup suara anak yang belum mengalami perubahan hormon atau bisa disebut *Pubertas*, nada irama suaranya ringan dan berintonasikan dengan irama yang sedang. Berbeda dengan Bapak Abdul Hamid yang menggunakan warna suara yang sedikit lebih berat dan bulat, begitu juga dengan ibu Siti Zubaidah suara seorang perempuan dengan warna suara yang lantang. Teknik menggerakkan boneka tangan juga harus diperhatikan oleh aktor karena untuk melaraskan pergerakan mulut dan suara dengan cara mengfokuskan fikiran terhadap boneka seolah-olah jiwa aktor masuk kedalam boneka tersebut guna menjwai keaktoran tokoh pada naskah “Salah Sangko”. Tahapan konsep pemeran ini adalah cara yang pas untuk aktor mendalami peran dalam naskah “Salah Sangko”, setelah tahap terlaksana untuk mendukung konsep pemeranan ini hingga ke tahap pertunjukan dibutuhkan tempat pertunjukan dan management berikut penjelasannya:

Naskah *Salah Sangko* ini menceritakan tentang pendidikan anak yang dilakukan oleh orang tua yang dimana sangat berpengaruh tumbuh kembang anak. Latar/setting panggung yang digunakan yaitu box berbentuk panggung dengan menggambarkan lokasi didepan teras rumah dengan menggunakan layar proyektor serta di pinggir sungai Batanghari. Selain itu di dalam struktur naskah ini, tokoh kerakter Dulmuluk sangat dekat dengan tokoh temannya yaitu Kulup dan Kadam, kedekatan mereka disebabkan salah satunya karena orang tua Dulmuluk yaitu Abdul Hamid dan Siti Zubaidah adalah sosok orang tua yang tertutup terhadap anaknya sehingga Dulmuluk lebih memilih terbuka kepada temannya dari pada orang tuanya.

Strategi Pemeranan

Strategi merupakan pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan dan eksekusi sebuah aktivitas dalam kurun waktu. Strategi yang dilakukan untuk pemeranan dalam membawakan tokoh Abdul Muluk melalui genre teater boneka yang dinamai dengan naskah *Salah Sangko* sehingga menonjol kemampuan membawakan karakter tokoh-tokoh sebagaimana adanya pada teater Abdul Muluk, dilakukan melalui beberapa langkah strategis. Berikut beberapa langkah strategis untuk mencapai tujuan pemeranan sejumlah tokoh yang diperankan oleh seorang dalang, yaitu pemeran sendiri secara ideal adalah seperti demikian. Strategi Pertama: mengembangkan naskah “Salah Sangko”. Strategi Kedua: membuat tokoh boneka, dan Strategi Ketiga: memahami karakter tokoh-tokoh pada teater Abdul Muluk dalam cerita *Salah Sangko* serta beberapa tokoh lain yang akan dimainkan.

Proses Latihan

Proses latihan dimulai dengan analisis naskah merupakan yang merupakan cara untuk menggali dan mengetahui unsur-unsur yang terdapat di dalam naskah dan untuk mendapatkan informasi tentang semua struktur atau jalinan cerita atau kerangka dari awal hingga akhir naskah yang merupakan bagian tema, penokohan, setting, jalan cerita hingga pesan yang ingin disampaikan pengarang. Bagi seorang aktor sudah menjadi kewajiban untuk memahami semua hal yang terdapat didalam naskah dan menggali kreativitas, imajinasi dan inovasi hingga mampu menghadirkan tokoh yang diperankan dengan meyakinkan.

Proses kedua yang penulis lakukan setelah mendapatkan pemahaman terkait naskah adalah membaca naskah. Membaca naskah adalah tahap awal untuk mengetahui isi pada naskah, bukan hanya sekedar membaca tetapi juga mengetahui makna yang terkandung di dalam naskah. Membaca naskah tidak hanya sekali ataupun dua kali akan tetapi berulang hingga paham dan mengerti karakter tokoh, gaya bahasa tokoh serta pembawaan tokoh yang akan diperankan. Setelah proses pembacaan rampung, pemeran dan sutradara akan menuangkan kreativitasnya untuk menciptakan ide yang baru bagi perkembangan teater tradisi Jambi

yang sebelumnya. Melalui media teater boneka, aktor yang akan memerankan dalang dan memainkan karakter tokoh yang ada pada naskah dengan menggunakan boneka tangan dengan mengelola vokal/ suara serta keterampilan memainkan boneka.

Untuk menghadirkan tokoh-tokoh pemain Abdul Muluk dalam naskah *Salah Sangko* ke dalam media boneka, aktor dituntut untuk melatih suara pengisi teater boneka tersebut dengan beberapa karakter yang berbeda. Sebuah tantangan bagi sang aktor dalam dunia akting yang dimana aktor dituntut menggunakan vokal/suara dengan beberapa karakter yang berbeda dengan intonasi dan artikulasi yang jelas. Seorang dalang akan dituntut untuk bisa memainkan boneka dengan cara berlatih membiasakan menggerakkan boneka tersebut dengan jari tangan bagaimana menggerakkan tangan, kepala bahkan badan boneka.

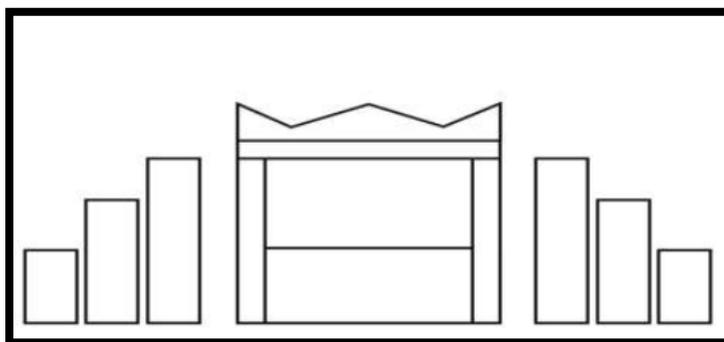
Setelah latihan yang bersifat pelatihan kemampuan individu selesai penulis dan tim melanjutkan dengan latihan gabungan. Latihan gabungan bertujuan untuk menyelaraskan semua elemen yang ada, mulai dari aktor, pemusik, artistik, maupun crew yang bertugas. Disinilah akan dilatih kekompakan antar elemen pendukung pementasan. Dengan latihan gabungan, sutradara dan pembimbing juga dapat melihat keseluruhan pertunjukan yang merupakan hasil akhir dari proses yang sudah dijalani. Tahap terakhir dalam proses adalah pementasan yang merupakan sebuah tujuan dari proses yang selama ini telah dilaksanakan, dan sebuah persentasi hasil dari metode dan teknik yang digunakan dengan memperlihatkan unsur-unsur pementasan. Salah satu bentuk apresiasi suatu karya seni yang dilakukan oleh manusia sebagai pencipta dan penikmat karya seni.

Deskripsi Pertunjukan

Pertunjukan ini akan di pentaskan dengan menggunakan konsep panggung prosenium, dimana penonton hanya akan melihat kejadian di atas panggung dalam satu arah dari depan. Pertunjukan ini memiliki beberapa rancangan yang mendukung lajunya jalan cerita disetiap peristiwa, berikut rancangan artistic dalam pertunjukan *Salah Sangko*. Rancangan artistik yang diterapkan merupakan tafsiran atas naskah, yang menggambarkan sebuah peristiwa di dalam rumah. Berikut gambaran atau set panggung yang digunakan:



Gambar 1. Bentuk Setting yang digunakan (Dok. RTS Fitri, 2022)



Gambar 2. Rancangan Setting (Desain Benardo Rivan, 2022)

Rancangan Pemeranan

Perwujudan tokoh yang ada pada naskah *Salah Sangko* ke atas panggung yang diantaranya tokoh Dulmuluk, Abdul Hamid, Siti Zubaida, Kulup dan Kadam perlu perancangan yang matang dan tidak hanya dari aspek gestur kelenturan tangan dan olah suara saja, akan tetapi dengan penampilan secara visual perlu dukungan dari boneka yang menyesuaikan karakter yang diperankan. Beberapa rancangan yang dilakukan dalam mewujudkan tokoh Dulmuluk, Abdul Hamid, Siti Zubaida, Klup dan Kadam bentuk set panggung dan semua pendukung lajunya jalan cerita yang akan dibawakan seperti alur penokohan, tata pentas, dan busana, tata cahaya, dan tata musik.

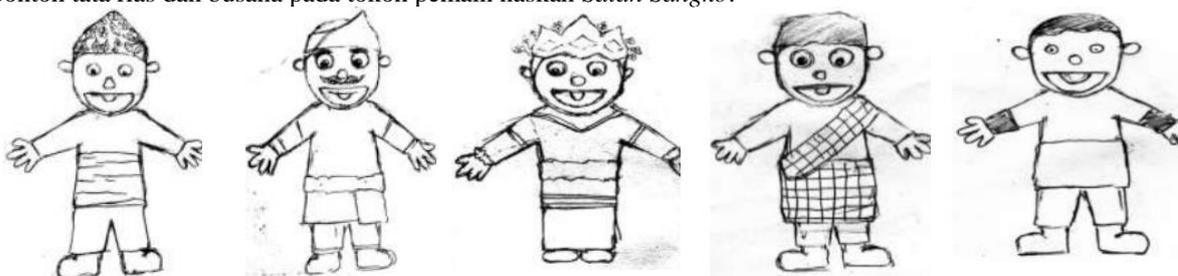
Alur Penokohan

Kelima karakter tokoh pada naskah *Salah Sangko* yaitu Dulmuluk, Abdul Hamid, Kadam dan Kulup melalui beberapa step yang dimana pertama memahami alur naskah dan menghafal cerita naskah „,Salah Sangko““. Selanjutnya tahap kedua mengenali karakter kelima tokoh yang ada pada naskah *Salah Sangko* guna mengetahui karakter seperti apa pada setiap tokoh tersebut. Tahap ketiga menfasihkan suara nada setiap tokohnya guna untuk menentukan perbedaan suara karakter pada setiap tokohnya. Selanjutnya tahap keempat menlaraskan kelihaiian bermain tangan dengan suara tokoh agar selaras dengan pergerakannya, tahap selanjutnya yaitu tahap kelima yaitu penyesuaian iringan musik untuk lebih menghidupkan suasana per adegan dan penggunaan kostum yang seseuai pada naskah. Tahap ketujuh yaitu *Run Trow* (running dari awal sampai habis), setelah itu masuk ke tahap *galdy kotor*, *glady bersih* dan pertunjukan.

Tata Rias dan Busana

Tata rias dan busana adalah hal yang perlu diperhatikan dalam sebuah pertunjukan, karena tanpa itu sebuah pertunjukan tida akan berjalan semana mestinya, pada pertunjukan naskah Dulmuluk ini pemeran tidak perlu menggunakan make up atau alat perias semacamnya karena pada pertunjukan kali ini pemeran akan memainkan boneka tangan sebagai media penyampaiannya. Tata rias pada boneka seperti menggunakan kain flannel, double tipe, dan benang woll. Lima tokoh Bonekamenggunakan kain flanel sebagai penambahan kumis, alis, dan bulu mata, alis tiap tokoh Boneka dibuat menyesuaikan karakter dalam cerita, ada yang naik, ada yang kecil, yang besar, dan ada pula yang turun, warna kain flannel yang digunakan hitam, dan merah.

Busana yang akan di gunakan karakter boneka pada naskah *Salah Sangko* ialah Abdul Hamid menggunakan pakaian adat Jambi yang bewarna merah danmemakai teluk belango. Begitu pula dengan ibu Siti Zubaida menggenakan pakaian melayu dan memakai sanggul dikepalanya. Dulmuluk menggenakan baju bewarna kuning dan memakai Lacak di kepalanya (penutup kepala). Khadam yang menggunakan pakaian teluk belango khas melayu Jambi dan Kulup yang menggunakan baju koko, kain sarung dan kain sarung yang di selempangkan di badannya serta kopiah dikepalanya. Warna-warna baju cenderung cerah pada setiap tokoh Boneka. Masing-masing tokoh Boneka telah menggunakan sepatu dari flanel warna hitam. Berikut contoh tata rias dan busana pada tokoh pemain naskah *Salah Sangko*:



Gambar 3. Sketsa Boneka Dulmuluk, Abdul Hamid, Zubaida, Kulup, Siti Zubaida (Kiri ke Kanan) (Desain oleh Benardo Rivan, 2022)



Gambar 4. Boneka Dulmulukan (Dok. RTS Fitri, 2022)

Tata Cahaya

Tata cahaya merupakan teknik pengambilan cahaya yang tertuju kepada panggung untuk memberi warna pada tata rias, tata panggung maupun keseluruhan isi pementasan. Warna cahaya yang digunakan pada pementasan naskah *Salah Sangko* ialah warna kuning dan lampu general warna putih.

Tata Musik

Musik penggiring pada pertunjukan teater sangat diperlukan untuk mendukung suasana pada cerita tersebut agar lebih tampak hidup dan nyata. Pada naskah *Salah Sangko* ini alat musik yang digunakan ialah : gendang panjang, biola dan keyboard. Peletakan musik saat setiap pergantian adegan dan berimprovisasi pada dialog-dilaog yang lucu.

4. KESIMPULAN

Naskah “*Salah Sangko*” ini merupakan naskah yang berpijak pada tradisi dan diinovasikan serta dikemas dalam cerita pada zaman sekarang. Tokoh yang ada di dalam naskah *Salah Sangko* ini merupakan gambaran keluarga yang menjalani proses ujian didalamnya. Dulmuluk anak yang kurang kasih sayang oleh kedua orang tuanya yang hanya mementingkan egonya saja menjadi tokoh yang menimbulkan konflik dalam cerita naskah ini. Salah satu penyempurna cerita ini adalah, pemeran juga pernah merasakan masalah yang sama dimana pemeran merasakan didikan orang tua yang tidak sesuai dengan kemauannya. Dalam peristiwa ini yang bisa pemeran ambil adalah proses hidup yang akan terus berjalan, setiap peristiwa dan tindakan akan mendapatkan hikmah didalamnya. Dalam cerita naskah Dulmuluk ni dimana seorang anak yang ingin mengeluarkan isi hatinya kepada ibu bapaknya akan tetapi tertahan akan perilaku orang tua, dan tokoh anak dalam cerita *Salah Sangko* ini membuat pemeran belajar menjadi manusia yang akan terus berusaha dan sabar dalam menghadapi masalah. Masalah sebesar apapun akan terpecahkan jika bisa menerapkan sifat sabar dan tetap tenang.

REFERENSI

- Harymawan, RMA. (1993). *Dramaturgi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pratama, Iswadi dan Ari P. Hutabarat. (2019). *Aktng Stanislavski*. Lampung: Lampung Literature.
- Rifandi, Ilham. (2020). Pemeranan Tokoh Joseph Garcin Naskah Lakon Pintu Tertutup. *Creativity and Research Theatre Journal*. 2(1), Hal. 24-32. <http://dx.doi.org/10.26887/cartj.v2i2.1460>
- Rifandi, I., & Irianto, I. S. (2023). "Membingkai Melayu" Perancangan Metode Aktng Berbasis Tradisi Untuk Pembelajaran Makyong di Program Studi Seni Pertunjukan UNIMED. *Jurnal Sendratasik*, 12(2), 157-168. <https://doi.org/10.24036/js.v12i2.122569>
- Sarandi, R.V., Martozet. (2022). Jejak Kisah Terakhir: Penciptaan Teater Menggunakan Metode Penyutradaraan Lee Strassberg. *InLab: Jurnal Seni*, Vol 1 (No. 1): Page. 15-20. <https://doi.org/10.24114/jils.v1i1.43044>
- Yudiaryani. (2002). *Panggung Teater Dunia: Perkembangan dan Perubahan Konvensi*. Jogjakarta: Pustaka Gondho Suli.