

PROSES KREATIF BAYU KRESNA MURTI DALAM PENCIPTAAN TEATER *BUTO MUDUN GUNUNG* DI PPST SMP NEGERI 4 KOTA MALANG

Yosin Mulyan Astuto, Yurina Gusanti*

Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: yurina.gusanti.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i92025p1005-1012

Kata kunci

pertunjukan teater tradisional
ekspresi budaya
pendidikan seni
kreativitas siswa
pelestarian kearifan lokal
Pusat Pengembangan Seni Tradisi

Abstrak

Penelitian ini mengkaji proses kreatif Bayu Kresna Murti dalam menciptakan karya teater berjudul *Buto Mudun Gunung* bersama siswa yang tergabung dalam Pusat Pengembangan Seni Tradisi (PPST) SMP Negeri 4 Kota Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk mendeskripsikan secara mendalam tahapan penciptaan karya serta dinamika yang terjadi selama proses produksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses kreatif Bayu Kresna Murti meliputi lima tahapan utama, yaitu penemuan gagasan, persiapan, penciptaan, latihan (*rehearsal*), dan pementasan. Inspirasi cerita diangkat dari kisah rakyat *Timun Mas* yang kemudian diolah ulang menjadi narasi baru yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan serta lingkungan siswa. Proses penciptaan berlangsung secara kolaboratif melalui eksplorasi gerak, vokal, dan improvisasi yang disesuaikan dengan potensi siswa serta keterbatasan sarana prasarana di sekolah. Selain menghasilkan karya pertunjukan, teater ini juga berfungsi sebagai media pendidikan karakter, pengembangan kreativitas, dan pelestarian budaya lokal. Dengan pendekatan partisipatif dan kontekstual, *Buto Mudun Gunung* membuktikan bahwa seni teater dapat menjadi sarana pembelajaran yang bermakna sekaligus relevan dalam konteks pendidikan formal.

1. Pendahuluan

Teater berasal dari kata *theatron* dalam bahasa Yunani yang berarti tempat atau gedung pertunjukan pada zaman Yunani Kuno, yang digunakan untuk menampilkan hiburan. Seiring perkembangannya, teater tidak lagi hanya dimaknai sebagai tempat pertunjukan, melainkan sebagai salah satu cabang seni pertunjukan. Pandangan lain menyebutkan bahwa teater adalah aktivitas manusia yang secara sadar menggunakan tubuh sebagai media utama untuk mengekspresikan rasa dan karsa, kemudian mewujudkannya dalam karya seni (Cinthya & Bachrun, 2016). Dengan demikian, secara umum teater dapat dipahami sebagai kegiatan seni yang menggabungkan berbagai elemen seperti akting, dialog, gerak, musik, dan artistik untuk menceritakan kisah atau menyampaikan pesan kepada penonton di atas panggung. Selain menjadi bentuk ekspresi seni, teater juga berfungsi sebagai media edukasi yang sering diterapkan dalam lingkungan pendidikan.

Lingkungan pendidikan merupakan wadah penting bagi perkembangan seni teater. Penerapannya terlihat baik dalam kurikulum seni budaya maupun melalui kegiatan ekstrakurikuler. Keberadaan teater di sekolah tidak hanya mendukung perkembangan seni, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter peserta didik. Hal ini sejalan dengan Marijo (2023) yang menyatakan bahwa teater, dengan seluruh proses kreatif hingga pementasannya, mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang sarat nilai karakter.

Proses kreatif dalam teater di lingkungan pendidikan menuntut kolaborasi antara peserta didik dan tenaga pendidik dalam menciptakan karya. Sekolah sebagai lembaga pendidikan sering menyediakan kegiatan ekstrakurikuler teater sebagai wadah pengembangan bakat. Menurut Andini (2023), ekstrakurikuler teater adalah kegiatan di luar jam belajar yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, pengalaman, kepercayaan diri, dan keberanian mental siswa. Karya yang dihasilkan biasanya dipentaskan pada acara sekolah atau dalam kompetisi teater yang diadakan oleh berbagai pihak. Salah satu program yang mendukung adalah *Paguyuban Peminat Seni Tradisi* (PPST) yang dibentuk oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan sebagai wadah pengembangan seni, khususnya seni pertunjukan.

SMP Negeri 4 Kota Malang merupakan salah satu sekolah yang aktif mengembangkan ekstrakurikuler, termasuk teater melalui PPST. Sekolah ini telah mencetak banyak prestasi dari tingkat provinsi hingga internasional. Salah satu tokoh penting dalam pengembangan teater di sekolah adalah Bayu Kresna Murti, seorang seniman sekaligus pendidik. Melalui PPST, ia tidak hanya memperkenalkan nilai budaya, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam proses kreatif, mulai dari riset cerita, latihan, hingga pementasan. Karyanya memadukan unsur tradisi dengan inovasi, menjadikan teater lebih relevan bagi generasi muda. Beberapa karyanya antara lain *Cindelas*, *Juragan Golek Mantu*, *Lexicon*, dan *Ken Arok*. Salah satu karya yang menarik untuk diteliti adalah *Buto Mudun Gunung*, adaptasi dari dongeng *Timun Mas* dengan pendekatan kreatif yang memadukan unsur visual dan permainan artistik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana Bayu Kresna Murti mengolah elemen tradisional seperti mitologi dan budaya lokal, kemudian mengemasnya dengan pendekatan modern. Selain itu, penelitian ini berfokus pada metode kreatif yang digunakan, termasuk eksplorasi karakter, alur cerita, dan teknik pementasan dalam karya *Buto Mudun Gunung*. Harapannya, penelitian ini dapat mengungkap bagaimana proses kreatif tersebut mampu menghadirkan pengalaman estetika yang khas dan relevan bagi dunia pendidikan.

Berdasarkan tinjauan pustaka, beberapa penelitian sebelumnya memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Mukti dan Heriyawati (2024) membahas proses kreatif dalam *Kabayan The Musical* yang melibatkan unsur keahlian, kreativitas, dan motivasi. Sumpeno (2021) meneliti proses kreatif Rachman Sabur dalam teater verbal dan nonverbal yang memadukan akting dan gerak tari. Zulkarnain (2014) mengkaji *Lakon EMBERR* yang dibawakan Ludruk PPST Kota Malang sebagai upaya pelestarian seni tradisi. Hanif (2024) membahas alih wahana cerita rakyat *Ande-Ande Lumut* oleh Bayu Kresna Murti melalui penambahan elemen cerita. Sementara itu, Suherjanto (2022) meneliti *Teater Keong* sebagai bentuk teater sekolah yang berfungsi sebagai wadah pengembangan diri siswa.

Meskipun terdapat penelitian-penelitian yang membahas proses kreatif dalam teater, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji proses kreatif Bayu Kresna Murti dalam *Buto Mudun Gunung*. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan kajian tersebut dan memberikan kontribusi bagi pengembangan seni pertunjukan, khususnya strategi adaptasi dan inovasi dalam penciptaan karya berbasis cerita rakyat.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dan analitis, dengan tujuan memahami fenomena secara mendalam (Wekke, 2019). Metode deskriptif membantu menghasilkan data yang lebih rinci dan memberikan gambaran yang jelas mengenai objek penelitian. Sejalan

dengan itu, Ramdhan (2021) menegaskan bahwa penelitian deskriptif harus memiliki masalah yang layak, bernilai ilmiah, dan tidak terlalu luas cakupannya.

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah analisis data berdasarkan teori Miles & Huberman, yang meliputi: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 4 Malang, Jalan Veteran No.37, Sumbersari, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65145. Lokasi ini dipilih karena Bayu Kresna Murti merupakan salah satu tenaga pendidik di sekolah tersebut sekaligus narasumber utama penelitian. Informan lainnya terdiri dari tenaga pendidik dan pelatih PPST SMP Negeri 4 Malang.

Peneliti bertindak sebagai pengamat pasif, dengan fokus pada proses kreatif Bayu Kresna Murti dalam penciptaan karya teater *Buto Mudun Gunung*. Peneliti terlibat langsung di lapangan, melakukan observasi alamiah, mencatat fenomena, dan tidak mengubah variabel penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui: (1) Observasi – Dilakukan saat latihan ekstrakurikuler PPST di SMP Negeri 4 Malang; (2) Wawancara – Menggunakan wawancara terstruktur dan tidak terstruktur untuk menggali informasi dari narasumber, yaitu: (a) Bayu Kresna Murti (38), sutradara dan pelatih teater. (b) Andhika Khairunnisa (26), penata tari dan pelatih tari PPST. (c) Cahyo Kartiko (46), penata musik dan pelatih karawitan PPST. (d) Licin Wijaya (60), ketua koordinator PPST. (e) Hayyi Dohir Herlianto (Sindu) (52), pegiat seni Kota Malang; dan (3) Dokumentasi – Menggunakan foto dan rekaman video pementasan *Buto Mudun Gunung*.

Validitas data diuji dengan triangulasi sumber dan teknik. Data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dibandingkan untuk menemukan kesesuaian informasi. Hal ini sejalan dengan Alfansyur dan Mariyani (2020) yang menyatakan bahwa triangulasi dapat meningkatkan validitas data dan memastikan informasi benar-benar mencerminkan kondisi lapangan. Berikut tabel metode yang digunakan.

Tabel 1. Ringkasan Metode Penelitian

Aspek Penelitian	Uraian
Pendekatan	Kualitatif (deskriptif)
Model Analisis	Miles & Huberman (reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan)
Lokasi Penelitian	SMP Negeri 4 Malang, Jl. Veteran No.37, Kota Malang, Jawa Timur
Peran Peneliti	Pengamat pasif, fokus pada proses kreatif Bayu Kresna Murti
Teknik	1) Observasi, 2) Wawancara (terstruktur & tidak terstruktur), 3)
Pengumpulan	Dokumentasi
Narasumber Utama	Bayu Kresna Murti (sutradara & pelatih teater)
Informan Lain	Andhika Khairunnisa (tari), Cahyo Kartiko (musik), Licin Wijaya (PPST), Hayyi Dohir Herlianto (seni)
Validitas Data	Triangulasi sumber & teknik (observasi, wawancara, dokumentasi)

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan secara mendalam proses kreatif yang dilakukan oleh Bayu Kresna Murti dalam menciptakan karya teater *Buto Mudun Gunung* yang dipentaskan oleh siswa PPST SMP Negeri 4 Kota Malang. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Kota Malang dengan fokus utama pada proses kreatif yang dijalankan oleh sutradara dalam mengolah ide, konsep, hingga mewujudkannya dalam sebuah pementasan.

Berdasarkan data yang terkumpul, ditemukan bahwa proses penciptaan karya *Buto Mudun Gunung* terbagi menjadi lima tahapan utama, yaitu: (1) gagasan dan konsep, (2) tahap persiapan,

(3) tahap penciptaan, (4) proses *rehearsal*, dan (5) konsep serta persiapan pertunjukan. Setiap tahapan tersebut menunjukkan keterlibatan aktif Bayu Kresna Murti bersama para siswa dalam membangun karya yang tidak hanya bernilai artistik, tetapi juga edukatif.

Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi adanya dua faktor eksternal yang memiliki pengaruh signifikan terhadap keberlangsungan proses kreatif, yakni (1) lingkungan sosial dan budaya sekolah, serta (2) ketersediaan sarana dan fasilitas pendukung. Kedua faktor tersebut berperan penting dalam membentuk dinamika penciptaan karya, baik dari sisi keterlibatan peserta didik maupun dari segi keberlanjutan kegiatan seni pertunjukan di sekolah. Peneliti melaporkan hasil temuan ini secara rinci pada uraian berikutnya.

3.1. Proses Kreatif

Proses kreatif adalah tahapan berpikir dalam menciptakan atau merancang sesuatu dengan mengandalkan kemampuan indera yang dimiliki, baik yang bersifat nyata maupun imajiner. Dalam proses ini, seseorang bebas mengekspresikan imajinasi dan fantasi secara berani tanpa dibatasi oleh rasa takut atau kekhawatiran subjektif (Sela, Kurnia, & Sari, 2023). Dalam seni pertunjukan, proses kreatif mencakup keseluruhan rangkaian aktivitas mulai dari gagasan dan konsep, tahap persiapan, tahap penciptaan, proses *rehearsal*, hingga persiapan pertunjukan. Rangkaian inilah yang dijalani Bayu Kresna Murti selaku pendidik dan pelatih PPST SMP Negeri 4 Malang hingga lahir karya seni pertunjukan *Buto Mudun Gunung*.

3.1.1. Gagasan dan Konsep

Tahap awal penciptaan karya *Buto Mudun Gunung* dimulai dengan observasi ke Museum Panji di Tumpang, Kabupaten Malang. Observasi ini penting karena museum tersebut menjadi pusat pelestarian budaya lokal yang menyimpan artefak dan kisah rakyat Jawa Timur, termasuk cerita Panji. Kegiatan ini juga merupakan pemenuhan terhadap ketentuan lomba teater pelajar yang mensyaratkan naskah berdasarkan cerita rakyat lokal.

Bayu Kresna Murti memilih cerita rakyat *Timun Mas* sebagai referensi utama. Cerita ini dianggap dekat dengan imajinasi anak-anak, mudah dipahami, serta memiliki konflik dramatik yang kuat. Bayu tidak sekadar mereproduksi cerita, melainkan melakukan reinterpretasi dengan menekankan pada adegan kedatangan Buto untuk menagih janji. Adegan tersebut dikembangkan menjadi narasi baru yang lebih kompleks dan kontekstual. Berdasarkan wawancara (11 April 2025), Bayu menegaskan bahwa tujuan penciptaan naskah *Buto Mudun Gunung* bukan hanya hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter melalui seni pertunjukan.

3.1.2. Tahap Persiapan

Tahap persiapan sangat menentukan arah dan kualitas karya. Dalam *Buto Mudun Gunung*, persiapan meliputi eksplorasi narasi, pengembangan konsep artistik, dan penyesuaian dengan kapasitas siswa. Karena karya ini ditujukan untuk lomba, naskah harus disesuaikan dengan petunjuk teknis lomba yang mewajibkan pengangkatan tema cerita Panji.

Unsur estetika pertunjukan meliputi tari, musik, dan teater yang dirancang sebagai satu kesatuan (Hidajat, 2024). Berdasarkan wawancara dengan Andhika Khairunnisa (13 April 2025), penata tari diberi ruang eksplorasi gerak sesuai karakter naskah. Hal senada disampaikan Cahyo Kartiko (13 April 2025), penata musik, yang menjelaskan bahwa Bayu mengarahkan musik sebagai pembangun suasana untuk mendukung narasi teater.

3.1.3. Tahap Penciptaan

Pada tahap penciptaan, Bayu menghadapi tantangan jumlah pemeran. Sebagian besar peserta adalah perempuan, sementara pemeran laki-laki terbatas. Untuk itu, ia merancang pertunjukan yang menonjolkan kekuatan gerak dan tari sebagai medium utama, berpadu dengan teater sehingga tercipta bentuk teatrikal (teater, tari, musikalisasi) (Sari, 2024).

Karakter Buto yang biasanya dimainkan laki-laki dialihkan kepada pemeran perempuan. Meski demikian, karakter tetap ditampilkan kuat melalui gestur, ekspresi, dan teknik gerak (Hidajat, 2024). Selain itu, tata artistik menjadi ciri khas karya ini, terutama penggunaan delapan kotak besar berukuran 1,5 meter yang multifungsi sebagai gunung, rumah, hingga jalur keluar-masuk pemain. Bayu menyatakan (wawancara, April 2025) bahwa penggunaan properti ini belum pernah dilakukan di Jawa Timur, sehingga menjadi inovasi tersendiri.

3.1.4. Proses *Rehearsal*

Dalam proses *rehearsal*, Bayu menggunakan metode *theater games* untuk menciptakan suasana latihan yang menyenangkan sekaligus edukatif (Imama & Dipoyono, 2023). Melalui permainan, siswa belajar konsentrasi, olah tubuh, improvisasi, kerja sama, serta kepekaan emosional. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik siswa SMP yang membutuhkan pembelajaran tidak kaku.

Latihan juga melibatkan siswa dari ekstrakurikuler karawitan, sehingga terjadi integrasi artistik antara dialog, gerak, dan musik tradisional. Hal ini menegaskan pendekatan kolaboratif lintas disiplin yang memperkuat kualitas pertunjukan (Santosa, 2019).

3.1.5. Konsep dan Persiapan Pertunjukan

Tahap akhir adalah penyatuan seluruh elemen pertunjukan: tata cahaya, tata panggung, kostum, tata rias, dan aspek teknis lainnya. Tata artistik berfungsi menyampaikan pesan naskah sekaligus memperkuat atmosfer pementasan (Danuar, 2024).

Karena *Buto Mudun Gunung* dipersiapkan untuk lomba, konsep pertunjukan disesuaikan dengan ketentuan panitia serta audiens yang dituju. Bayu juga melibatkan guru dan seniman lokal dalam pengembangan naskah, artistik, dan teknis. Pendekatan kolaboratif ini memperkaya karya sekaligus memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa.



Gambar 1. Proses Latihan Pertunjukan Buto Mudun Gunung pada acara Fastavalia
(Dokumentasi PPST SMP Negeri 4 Malang 8 Desember 2021)

3.2. Faktor yang Menunjang Penciptaan

Faktor yang menunjang penciptaan pertunjukan karya *Buto Mudun Gunung* tidak terlepas dari dukungan lingkungan serta ketersediaan sarana dan fasilitas. Kedua faktor ini berperan penting dalam memperkuat proses kreatif yang dilakukan Bayu Kresna Murti, baik dari sisi inspirasi maupun dari aspek teknis pelaksanaan pementasan.

3.2.1. Lingkungan

Faktor lingkungan memiliki pengaruh signifikan dalam membentuk serta mengarahkan proses kreatif seorang seniman, termasuk dalam karya *Buto Mudun Gunung* oleh Bayu Kresna Murti. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya terbatas pada kondisi fisik, melainkan juga mencakup aspek sosial, kultural, pendidikan, dan dukungan kelembagaan. Kehadiran Museum Panji di Tumpang, misalnya, menjadi sumber referensi budaya yang penting dalam menggali cerita lokal. Sementara itu, konteks sekolah sebagai ruang pendidikan turut memengaruhi arah eksplorasi artistik Bayu, khususnya dalam menyesuaikan konsep pertunjukan dengan kemampuan, karakteristik, serta minat peserta didik.

Lebih lanjut, faktor lingkungan yang memengaruhi proses kreatif Bayu dapat dibagi menjadi dua ranah utama: internal dan eksternal. Faktor internal meliputi pengalaman pribadi, latar belakang pendidikan seni, wawasan budaya, serta sensitivitas estetik Bayu dalam membaca potensi naratif cerita rakyat dan menyesuaikannya dengan kemampuan siswa. Faktor eksternal mencakup dorongan dari kegiatan lomba seni pertunjukan, keterlibatan rekan kerja, dukungan institusi sekolah, serta akses terhadap literatur lokal. Integrasi antara lingkungan fisik, sosial, dan budaya tersebut membentuk ekosistem kreatif yang mendukung terwujudnya karya seni edukatif, kontekstual, dan berakar pada tradisi lokal.

3.2.2. Sarana dan Fasilitas

Sarana dan prasarana sekolah menjadi faktor pendukung utama dalam menunjang proses kreatif Bayu Kresna Murti. Dukungan ini diwujudkan melalui keberadaan Paguyuban Peminat Seni Tradisi (PPST), yang bahkan memiliki kelas khusus bagi peserta didik berprestasi di bidang seni seperti karawitan, tari, dan teater. Berdasarkan wawancara dengan Bayu Kresna Murti, pihak sekolah memberikan perhatian besar terhadap pengembangan bakat seni siswa. Ketika terdapat lomba atau kegiatan seni yang membawa nama PPST, siswa diberi izin meninggalkan kegiatan akademik sehingga dapat mengikuti latihan dan pementasan secara optimal.

Selain itu, sekolah juga menyediakan ruang latihan yang dapat diakses kapan saja, bahkan hingga 24 jam. Fasilitas ini memberikan keleluasaan bagi siswa untuk berlatih sesuai kebutuhan. Berdasarkan wawancara dengan Licin Wijaya (18 April 2025), keterlibatan orang tua siswa turut memberikan kontribusi signifikan, baik melalui dukungan moral maupun pemenuhan kebutuhan teknis selama proses latihan dan pementasan. Dengan demikian, sinergi antara institusi sekolah dan partisipasi aktif orang tua menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga mendukung terciptanya karya seni yang inovatif, bermakna, dan berdaya guna.

4. Simpulan

Proses kreatif Bayu Kresna Murti dalam menciptakan karya teater *Buto Mudun Gunung* menunjukkan pendekatan yang terstruktur dan reflektif. Dengan mengolah cerita rakyat *Timun Mas* ke dalam konteks sosial siswa, Bayu berhasil menghasilkan karya teater yang tidak hanya bernilai estetis, tetapi juga edukatif dan relevan dengan kondisi masyarakat kontemporer.

Penerapan simbolisasi tokoh serta transformasi naratif menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan moral dan sosial. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses penciptaan menegaskan pentingnya pendidikan seni yang partisipatif dan membebaskan. Karya *Buto Mudun Gunung* membuktikan bahwa teater di lingkungan pendidikan tidak sekadar berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter, pengembangan kreativitas, serta refleksi kritis terhadap realitas sosial.

Penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada kajian yang lebih mendalam mengenai perkembangan teater dengan naskah *Buto Mudun Gunung*, terutama yang berbasis tradisi lokal, guna memahami dinamika seni pertunjukan dalam konteks modern. Selain itu, pengkajian lebih lanjut terkait dampak sosial seni teater—misalnya pengaruhnya terhadap masyarakat lokal dan generasi muda—akan memperkaya wawasan mengenai peran seni pertunjukan dalam pemberdayaan komunitas sekaligus pelestarian budaya.

Daftar Rujukan

- Alfansyur, A., Andarusni, & Mariyani. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber, dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis*, 5(2), 146–150. <https://doi.org/10.31764/historis.vxiY.3432>
- Andini, J. (2023). Pelatihan ekstrakurikuler teater pada siswa di SMA Negeri 2 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 12(2), 307–322. <https://doi.org/10.26740/jps.v12n2.p307-322>
- Ardiansyah, A., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Bolu, W. M. E. V., Sari, Y. A., Mulisa, M., & Djahali, P. A. (2025). The Use of the Trance Method in Exploring Students' Dance Talents. *Journal of English Language and Education*, 10(1), 1–6.
- Cinthyia, A., & Bachrun, A. S. (2016). Kajian terhadap ruang tata panggung teater tradisional. *Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan*, 5, 75–82.
- Danuar, M. (2024). *Visualisasi Tata Artistik Naskah Senja dengan Dua Kelelawar Karya Kirdjomulyo melalui Metode Penciptaan Seni Herry Dim* (Tesis, STKW Surabaya). <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/19730>
- Hanif, R. T. (2024). Alih wahana cerita rakyat ande-ande lumut dalam naskah mencari bapak karya Bayu Kresna Murti. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 19(15). <https://jim.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/25230>
- Hidajad, A. (2024). *Teater Pendidikan*. Penerbit Tahta Media.
- Hidajat, R. (2024). *Estetika seni pertunjukan* (Pujiyanto, Ed.; 1st ed.). Malang: Singgasana Budaya Nusantara.
- Imama, Y. N., & Dipoyono, A. (2023). Metode Theater Games sebagai Internalisasi Nilai Karakter dalam Pelatihan Kethoprak Anak Desa Tawangrejo Kecamatan Jatipurno Kabupaten Wonogiri Jawa Tengah. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 8257–8273. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5780>
- Marijo, M. O. D. S. F. (2023, June). Ideologi Pendidikan Seni Teater dalam Membentuk Karakter Anak. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 6, No. 1, pp. 473–477).
- Mukti, C. J., & Heriyawati, Y. (2024). Proses kreatif penciptaan karya *Kabayan The Musical*. *Panggung*, 34(3), 384–400. <https://doi.org/10.26742/panggung.v34i3.3560>
- Pramudita, C. (2022). *Penciptaan tata artistik dengan teknik trompe l'oeil dalam pementasan lakon The Rescue of the Princess Winsome karya Annie Fellows Johnston* (Skripsi tidak diterbitkan). Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Rosalinda, M. K., & Abdillah, A. (2018). Teknik penyutradaraan folklor Jaka Tarub dengan pendekatan teater lingkungan. *Solah*, 8(1), 1–16.
- Roszita, O. A., & SURYANDOKO, W. U. (2014). Teknik Penciptaan Tata Artistik Pada Naskah *Heart Of Almond Jelly* Karya Wishing Chong Sutradara Dimas Adi Putra. *Ejournal. Unesa. Ac. Id*.
- Santosa, E. (2019). Improvisasi dalam teater antara teknik pemeranan dan pertunjukan. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 14(2), 95–105. <https://doi.org/10.24821/tnl.v14i2.3099>
- Sela, W., Kurnia, M., & Sari, D. R. (2023). Proses kreatif penciptaan tari Lime Gades Rengkek. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(6), 800–804. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.230>
- Sitorus, E. D. (2003). *He art of acting: Seni peran untuk teater, film & TV* (M. Yulistianti, Ed.; 2nd ed.). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suherjanto, I. (2022). *Dramaturgi teater sekolah: Studi kasus sistem pelatihan aktor dan pementasan Teater Keong SMAN 7 Malang* (Tesis tidak diterbitkan). Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- Sumpeno, S. (2021). Proses kreatif sutradara Rachman Sabur dari Teater Payung Hitam Bandung. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 18(2), 120–133. <https://doi.org/10.24821/tnl.v18i2.5743>
- Wekke, I. S. (2019, Oktober). *Metode penelitian sosial*. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/profile/Ismail-Wekke/publication/344211045>
- Zulkarnain, F. (2014). Struktur dan tekstur lakon *EMBeRR* yang dibawakan oleh ludruk Paguyuban Peminat Seni Tradisi Kota Malang.