

**SKRIP KARYA SENI**  
***LANGO RUWATING MOHA***



**OLEH:**

**I GEDE SAMIARSA SETIARIA**  
**NIM : 2012 03 003**

**PROGRAM STUDI S-1 SENI PEDALANGAN**  
**JURUSAN SENI PEDALANGAN**  
**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA**  
**DENPASAR**  
**2016**

# SKRIP KARYA SENI

## *LANGO RUWATING MOHA*

I Gede Samiarsa Setiaria, I Nyoman Catra, I Dewa Ketut Wicaksana

Program studi Seni Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia

Denpasar

Email : *samiarsa\_setiaria@yahoo.com*

### Abstrak

Garapan pakeliran dengan judul *Lango Ruwating Moha* ini merupakan sebuah garapan pakeliran inovatif yang memadukan teknik permainan wayang, teater, tari, tata pencahayaan, iringan, struktur pertunjukan dan tata teknik pentas kedalam bentuk kemasan lakon cerita *Purana* yang bersumber dari *Lontar Siwagama*. Berawal dari upaya penggarap dalam mencari inspirasi sebuah garapan pertunjukan melalui *website youtube.com*, penggarap menemukan sebuah video yang mengilustrasikan sebuah proses pembuatan sebuah lukisan dengan menggunakan media tubuh manusia sebagai kanvasnya (*body painting*). Hal yang mendasari penggarap tertarik dengan pertunjukan ini adalah bentuk penyajian yang didalam pertunjukan tersebut, objek dilukis dengan cat yang bisa menyala dalam gelap, yaitu menggunakan cat *fosfor*. Hal inilah yang menginspirasi penggarap untuk memadukannya dalam sebuah konsep pertunjukan yang dapat memanfaatkan cat *fosfor* ini sebagai media dalam memberikan sajian estetis dalam pertunjukan. Penggarap memiliki gagasan untuk mentransformasikan teknik cat *fosfor* tersebut dalam media wayang yang bisa ditarikan secara teatrikal dalam pencahayaan yang gelap. Tetapi di dalam praktiknya ternyata media cat *fosfor* tidak bisa menempel pada kulit wayang. Itu dikarenakan cat fosfor tidak bisa diserap oleh bahan kulit (*belulang*). Oleh karena itu penggarap mengganti bahan untuk mewarnai wayang dengan cat *scotlight* dan sebagai pencahayaan yang digunakan menggunakan lampu *Ultra Violet (UV)* agar warna dari cat tersebut bisa memantulkan cahaya. Maka dari itu lahirlah sebuah garapan pakeliran inovatif dengan judul “*LANGO RUWATING MOHA*”.

Kata kunci : Cat *scotlight*, Cat *fosfor*, Wayang *Ultra*, Lampu *UV*

## A. Pendahuluan

Seni merupakan bagian integral yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Seni merepresentasikan pemahaman jiwa manusia yang penuh dengan emosi keindahan yang diwujudkan dalam berbagai ekspresi budaya. Ekspresi budaya dalam kehidupan masyarakat salah satunya ialah seni pertunjukan yang banyak memuat dan menawarkan bermacam-macam fungsi bagi kehidupan masyarakat. Salah satunya ialah fungsi religius yang mampu menggiring semangat masyarakat dalam spirit spiritual. Nilai estetis dalam seni pertunjukan mampu membangkitkan jiwa masyarakat dalam memupuk nilai-nilai ketuhanan dan potensi kebaikan yang dimiliki oleh manusia. Hal inilah yang dipahami oleh masyarakat Bali yang senantiasa mengaitkan kesenian dalam aktifitas adat, budaya, dan religius. Esensi yang menjadikan Bali memiliki identitasnya sebagai pulau dewata.

Penggarap berkeinginan untuk menyajikan sebuah cerita yang mengekspresikan seluruh elemen seni pertunjukan yang ada di Bali, baik seni pertunjukan wayang, tari, dan karawitan. Seni Pertunjukan selalu muncul dalam setiap upacara *yadnya* baik sebagai media tontonan (*balih-balihan*), pengiring upacara (*bebali*), dan sebagai pokok dari upacara *yadnya* (*wali*). Sebagai media tontonan, seni pertunjukan mampu memberikan hiburan kepada penonton melalui lakonan cerita yang dipentaskan, juga irama melodi musik yang mengiringinya. Sebagai media pengiring upacara, pertunjukan *bebali* dipercaya sebagai sarana untuk menetralsir pengaruh-pengaruh negatif alam semesta (*makrokosmos*) dan diri manusia (*microkosmos*). Sebagai esensi pokok dalam upacara, seni pertunjukan dianggap mampu meningkatkan nilai spiritual manusia sebagai media *penglukatan* (ruwatan). Hal inilah yang tercermin dalam *Lontar Siwagama* yang menjadi reverensi dalam menyajikan garapan ini. Didalamnya termuat asal-usul pementasan Tari Telek (*Peret*), Barong (*Swari*), Topeng Bang (*Tekes*), dan Wayang yang awalnya dipentaskan oleh Bhatara Tri Semaya untuk men-*somyarupa*-kan Bhatara Kala Rudra kembali ke wujud aslinya menjadi Bhatara Guru. Esensi cerita yang mengilustrasikan bagaimana kekuatan seni pertunjukan dapat menyadarkan sifat angkara murka Bhatara Kala Rudra kembali menjadi karakter bijaksana Bhatara Guru, Guru alam semesta. Cerita ini merupakan kisah mitologi yang mengisahkan tentang penciptaan dunia dan kisah para dewa-dewa. Dalam tradisi Hindu, kisah ini dikenal sebagai *Purana*. Cerita *Purana* banyak menjadi sumber reverensi dalam penciptaan karya sastra dan seni pertunjukan di Bali. Cerita yang bernafaskan tradisi tutur dan sastra klasik keagamaan ini memiliki kekayaan repertoar cerita serta beragamnya konflik yang sanga estetis dan unik untuk diangkat dalam seni pertunjukan.

Berdasarkan uraian di atas, penggarap berkeinginan untuk mencoba berkreasi, menata, dan menciptakan sebuah pertunjukan pakeliran inovatif dengan judul `Lango Ruwatning Moha`. Lebih jauh lagi penggarap bermaksud mengembangkan seni pertunjukan wayang kulit yang sudah ada dengan ide atau gagasan baru dalam bentuk kemasan estetis yang mungkin diterapkan dalam proses kreatif dengan menggunakan kisah dalam *Lontar Siwagama*. Inovasi yang terdapat dalam garapan ini diantaranya: pertama, terdapat pada bentuk wayang yang digunakan secara teatrical dalam ukuran yang diperbesar sesuai kebutuhan pementasan yang akan di reka-cipta menggunakan cat *scotchlight* agar memantulkan cahaya dalam kegelapan. Bentuk wayang besar yang digunakan terinspirasi dari wujud menyeramkan tokoh Sanghyang Kala Rudra dan Bhatari Durga. Kedua, jenis wayang merupakan pertunjukan wayang *purana* yang mengisahkan mitologi perjalanan Dewa Siwa. Ketiga, tampilan pertunjukan menggunakan pakeliran layar lebar yang dikombinasi dengan teater modern dengan memadukan tari *telek*, *barong*, dan *topeng bang*. Keempat, iringan pertunjukan menggunakan Gamelan *selonding* yang dipadukan dengan gamelan *gender wayang* serta perangkat lainnya seperti *kendang*, *cengceng ricik*, *suling* dan *gong*.

## **B. Proses Penciptaan**

Menciptakan sebuah karya seni yang berkualitas membutuhkan proses yang matang melalui tahapan-tahapan untuk mewujudkannya. Tahapan-tahapan itu bisa dimulai dari peyajagan ide-ide yang terus dimatangkan sehingga akan layak untuk direalisasikan menjadi sebuah garapan yang siap dipentaskan. Di dalam buku *Creating Through Dance*, oleh Alma M. Hawkins disebutkan bahwa metode yang bisa dilakukan di dalam mencipta sebuah karya seni yaitu: *eksplorasi* (penyajagan), *improvisasi* (percobaan) dan *forming* (pembentukan). Berikut proses penciptaan karya *Lango Ruwating Moha* melalui tahapan untuk memudahkan melakukan tindakan.

Tahap awal adalah tahap *eksplorasi* (penyajagan) Tahap ini merupakan langkah paling awal dalam menyiapkan sebuah konsep pertunjukan yang hendak disajikan. Dalam tahapan ini dibuat skema dalam pengembangan kreativitas dan pencarian ide-ide yang sekiranya dapat menjadi landasan dalam menyajikan sebuah garapan. Berawal dari upaya penggarap dalam mencari inspirasi sebuah garapan pertunjukan melalui *website youtube.com*, penggarap menemukan sebuah video yang mengilustrasikan sebuah proses pembuatan sebuah lukisan dengan menggunakan media tubuh manusia sebagai kanvasnya (*body painting*). Hal yang mendasari penggarap tertarik dengan pertunjukan ini adalah bentuk penyajian yang

didalam pertunjukan tersebut, objek dilukis dengan cat yang bisa menyala dalam gelap, yaitu menggunakan cat *fosfor*. Hal inilah yang menginspirasi penggarap untuk memadukannya dalam sebuah konsep pertunjukan yang dapat memanfaatkan cat *fosfor* ini sebagai media dalam memberikan sajian estetis dalam pertunjukan. Penggarap memiliki gagasan untuk mentransformasikan teknik cat *fosfor* tersebut dalam media wayang yang bisa ditarikan secara teatrical dalam pencahayaan yang gelap. Tetapi di dalam praktiknya ternyata media cat *fosfor* tidak bisa menempel pada kulit wayang. Itu dikarenakan cat fosfor tidak bisa diserap oleh bahan kulit (*belulang*). Oleh karena itu penggarap mengganti bahan untuk mewarnai wayang dengan cat *scotlite* dan sebagai pencahayaan yang digunakan menggunakan lampu *Ultra Violet (UV)* agar warna dari cat tersebut bisa memantulkan cahaya.

Pada langkah-langkah awal dalam pembentukan garapan ini, didasarkan pada esensi cerita yang menjadi babon garapan. Babon garapan akan menyajikan sebuah cerita yang dapat dipergunakan untuk menuangkan ide-ide kreatif dalam sebuah sajian pertunjukan. Hasil dari penjajagan cerita, banyak cerita-cerita yang menarik untuk digarap, dari sekian banyak cerita, penggarap sangat tertarik untuk mengangkat cerita mitologi munculnya pertunjukan *barong*, *telek*, dan *jauk* di Bali. Cerita yang bersumber dari *Lontar Siwagama* tersebut akan dituangkan kedalam garapan ini. Langkah awal yang dilakukan ialah berapresiasi dilapangan dengan menonton, mengamati dan mempelajari rekaman dan video beberapa pertunjukan wayang dan teater. Selain itu, juga mencari sumber-sumber cerita yang ada kaitannya dengan munculnya pertunjukan *barong*, *telek*, dan *jauk* baik dari buku, wawancara, maupun rekaman video yang nantinya akan membantu proses penggarapan karya ini.

Tahap selanjutnya adalah tahap *improvisasi* (percobaan) Tahapan selanjutnya ialah proses *improvisasi* yang berarti proses pembuatan (penyediaan) sesuatu berdasarkan bahan-bahan yang ada. Dalam penciptaan seni pertunjukan, *improvisasi* memberi ruang kesempatan yang lebih besar pada penggarap untuk mengembangkan imajinasi, karena dalam tahap ini dilakukan pengembangan ide-ide kreatif untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada. Dalam tahap ini, penggarap mencoba untuk memilih media yang akan digunakan untuk membuat wayang yang menyala dalam gelap. Awalnya penggarap menggunakan cat *fosfor* dalam proses pewarnaan, namun ada kesulitan yang terjadi, karena cat *fosfor* tidak bisa menyatu dengan *belulang*. Setelah itu penggarap beralih untuk menggunakan cat *scotlight*. Cat *scotlight* adalah cat dengan warna-warna terang yang bisa menempel dengan media *belulang*. Tapi cat *fosfor* dan *scotlight* memiliki sifat yang berbeda yaitu cat *fosfor* memiliki sifat menyerap cahaya untuk memantulkan warna, sedangkan cat *scotlight* hanya

memiliki sifat memantulkan warna. Sehingga penggarap memutuskan untuk menggunakan lampu *UV* untuk memunculkan warna cat *scotchlight* dalam gelap. Selain itu didalam proses pengecatan, cat *scotchlight* juga memiliki sifat khusus yaitu cat ini hanya bisa dituangkan dengan goresan satu arah dan di dalam mengkombinasikan warna, cat ini tidak bisa dicampur melainkan harus ditumpuk untuk memunculkan warna baru. Terlepas dari media yang penggarap gunakan dalam karya ini, peran pendukung juga merupakan suatu hal penting. Penggarap bisa memadukan bakat-bakat yang para pendukung miliki sebagai bekal keterampilan yang dapat menunjang terbentuknya garapan ini. Para pendukung garapan ini berangkat dari latar belakang seni yang berbeda-beda seperti di bidang seni pedalangan, tembang dan seni tabuh. Atas dasar tersebut, dilakukan penyeleksian sesuai dengan kebutuhan garapan yang menjadi dasar pertimbangan dalam proses penciptaan garapan ini.

Tahap ketiga adalah *forming* (pembentukan) Tahapan pembentukan dilakukan setelah latihan sektoral berjalan, yaitu mulai menggabungkan gerak wayang, vokal, dan iringan peradegan. Adapun tujuan penggabungan ini ialah untuk mendapatkan gambaran garapan secara utuh. Berbagai kelemahan dalam penggarapan ditemukan dalam tahapan ini. Tahapan ini juga merupakan proses terakhir untuk merangkum seluruh hasil tahap percobaan. Hasil dari proses percobaan sebelumnya yang telah dipastikan mendapatkan wujud garapan, kemudian diolah dengan pengorganisasian yang apik kedalam bentuk yang dapat mendukung atau menyatukan tematik ,dramatik dan teatrical sehingga karya mampu memberikan kesimpulan yang jelas. Tujuan dari suatu proses adalah menyimpulkan pengalaman-pengalaman yang terarah menuju pembentukan karya seni. Hasil dari pembentukan merupakan hasrat untuk mewujudkan sesuatu yang ditemukan dan proses yang paling penting adalah penggabungan atau penyatuan adegan teater, wayang, gamelan, cerita dan stuktur pertunjukan keseluruhan agar bersinergi.

Wujud karya merupakan hasil dari pembentukan dan pengorganisasian dari seluruh materi. Untuk mengetahui wujud karya secara utuh, maka selanjutnya dilakukan eksekusi awal pada proses gladi kotor ujian tugas akhir karya seni Pedalangan ISI Denpasar 2016, dalam bentuk pementasan yang utuh. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi atau mengadakan perubahan-perubahan yang penting dalam karya seni (Suteja, 2012: 133). Pada proses gladi bersih ini dilakukan evaluasi mulai dari adegan teater, wayang, iringan gamelan, tema, dan alur cerita belum maksimal pada proses latihan terakhir untuk mencapai kesempurnaan karya. Oleh karena, saat gladi kotor dapat dilihat gambaran bentuk keseluruhan karya serta proses ini berperan untuk memberikan motivasi atau menumbuhkan keyakinan dan meningkatkan mental para pendukung, dalam menyajikan karya seni ini pada tahap ujian akhir.

## C. Wujud Garapan

### Ringkasan Cerita

Dikisahkan, ketika Bhatari Uma pergi dari tempatnya bertapa hendak menuju gunung Mahameru untuk menemui Bhatara Siwa, namun ditengah jalan ia menemui putranya Sang Kumara yang tiba-tiba menanyakan keberadaan Bhatara Guru. Bhatari Uma merasa kecewa kepada Sang Kumara karena selama pertapaannya Sang Kumara tidak menemuinya. Sang Kumara menjelaskan bahwa itu karena hutang-hutangnya jauh lebih besar kepada Bhatara Guru, ia ibarat hanya meminjam jalan saja dari ibunya. Hal ini membuat Bhatari Uma murka berkobar-kobar dan berubah wujud menjadi Bhatari Durga, serta mengutuk Sang Kumara menjadi *Bhrenggiristi* (salah satu abdi Siwa). Bhatari Durga ingin membunuh Sang Kumara dan menghisap darahnya, seketika Bhatara Guru pun datang dan menanyakan perihal kejadian tersebut. Ia mengutuk Bhatari Durga menjadi Bhairawi Durga yang memangsa segala makanan. Diliputi kesedihan yang berkepanjangan, Bhatara Guru menjadi pemarah dan emosional yang kemudian mengutuk dirinya sendiri menjadi Kala Rudra.

Bhatara Tri Semaya (Brahma, Wisnu, Iswara) berupaya agar Bhatara Guru kembali ke wujudnya semula. Bhatara Tri Semaya kemudian menemui Raja Sribatatipati, raja Negeri Galuh. Bhatara Tri Semaya terus mengikuti, dengan membuat sebuah pertunjukan. Bhatara Iswara menjadi *Swari* (barong), Bhatara Brahma menjadi *Peret (Telek)*, dan Bhatara Wisnu menjadi *Tekes (Topeng Keras)*. Beliau bertandang dan menari, menyanyi, dan melakonkan kisah perjalanan Bhatara Guru dulu. Bhatara Rudra kembali berubah wujud menjadi lemah lembut (*somya rupa*) dan menggaib pulang ke alam Siwa, kembali berwujud Bhatara Guru.

### Pembabakan

Babak I:

1. *Igel Kayonan* pada media kelir lebar sebagai *opening* yang dilanjutkan dengan adegan *pangalangkara* yang mengilustrasikan prolog kisah yang akan disajikan;
2. Setelah mengingat kejadian yang lalu, Dewi Durga yang tadinya bersedih mulai menari untuk menghilangkan kesedihannya yang mendalam;
3. Dewa Siwa yang telah mengutuk dirinya sendiri menjadi Ludra Murti menghampiri Dewi Durga yang sedang menari kemudian mereka bercengkrama memadu kasih;
4. Dari pertemuan antara Dewi Durga dan Ludra Murti maka muncullah *bhuta-bhuti* dan *pisaca-pisaci* yang akhirnya menjadi *rencang-rencang* dari Dewi Durga dan Ludra Murti.

## Babak II:

1. Rakyat Medang Kemulan bersukacita dengan riang gembira;
2. Tiba-tiba ditengah kegembiraan rakyat di Medang Kemulan, muncullah *bhuta-bhuti* dan *pisaca-pisaci* yang mengganggu dan menyebarkan wabah penyakit;
3. Adegan *petangkalan* antara Prabu Bhatatipati (Raja Medang Kemulan) dengan Mpu Sidayoga;

## Babak III:

1. Sang Hyang Tri Semaya muncul secara bergantian, Dewa Brahma muncul sebagai *Topeng Bang*, Dewa Wisnu menjadi *Topeng Peret*, dan Dewa Iswara menjadi *Barongswari*;
2. Dewi Durga dan Ludra Murti beserta *rencang-rencangnya* merasa gembira melihat suguhan tarian yang di lakukan oleh Tri Semaya;
3. Dewi Durga dan Ludra Murti yang merasa terpuaskan atas suguhan tarian tersebut akhirnya *somya* kembali menjadi Dewi Uma dan Dewa Siwa.

## Struktur Alur Dramatik

### 1. Eksposisi

Dewi Durga merenung sendirian, terbayang-bayang akan kutukan yang diberikan Dewa Siwa kepadanya.

### 2. Rangsangan

Dewa Siwa yang mengutuk dirinya sendiri menjadi Ludra Murti karena kerinduannya pada Dewi Durga kemudian mereka bercengkrama memadu kasih di setra Gandamayu; Dari pertemuan antara Dewi Durga dan Ludra Murti maka muncullah *bhuta-bhuti* dan *pisaca-pisaci* yang akhirnya menjadi *rencang-rencang* dari Dewi Durga dan Ludra Murti.

### 3. Konflik atau Tikaian

Rakyat-rakyat Medang Kemulan yang tengah bersukacita tiba-tiba diusik dengan munculnya *bhuta-bhuti* dan *pisaca-pisaci* hasil pertemuan Dewi Durga dan Kala Rudra yang mengganggu dan menyebarkan wabah penyakit membuat gempar kerajaan Medang Kemulan.

### 4. Rumitan atau Komplikasi

Prabu Bhatatipati (Raja Medang Kemulan) menemui Mpu Sidayoga untuk mencari solusi akan terjadinya kehancuran di kerajaan Medang Kemulan yang ternyata disebabkan oleh pertemuan antara Dewi Durga dan Kala Rudra. Mpu Sidayoga mengatakan bahwa hal ini tidak bisa diselesaikan dengan kekerasan melainkan Raja Bhatatipati harus melaksanakan

ritual pekaruan untuk men-*somya*-kan kembali Dewi Durga dan Kala Rudra dengan mengundang Sang Hyang Tri Semaya untuk ikut serta menyadar-kan mereka melalui ritual seni.

#### 5. Klimaks

Dewi Durga dan Ludra Murti beserta *rencang-rencangnya* merasa gembira melihat suguhan tarian yang di lakukan oleh Tri Semaya dan mereka semua akhirnya *somya* berubah kembali menjadi Dewi Uma dan Dewa Siwa.

### D. Penutup

Garapan pakeliran dengan judul *Lango Ruwating Moha* ini merupakan sebuah garapan pakeliran inovatif yang memadukan teknik permainan wayang, teater, tari, tata pencahayaan, iringan, struktur pertunjukan dan tata teknik pentas kedalam bentuk kemasan lakon cerita *Purana* yang bersumber dari *Lontar Siwagama*. Adapun tujuannya adalah untuk mengajak khalayak ramai agar senantiasa menjaga moral dan etika dalam menjalankan kehidupan agar tidak diliputi oleh *moha* (kebingungan) yang merupakan sumber dari pada munculnya *sad ripu* (dari bingung menimbulkan iri/*matsarya*, dari iri timbul amarah/*krodha*, dari amarah timbul nafsu/*kama*, dari nafsu timbul kerakusan/*lobha*, dari rakus timbul kemabukan/*moha*). Tujuan berikutnya, menambah pengetahuan dan memperkaya kreatifitas didalam ilmu penciptaan pedalangan secara mendalam, baik bentuk, struktur pertunjukan, tata saji dan isian drama dari pertunjukan wayang ini.

Cerita pada garapan ini berawal dari bertemunya Bhatari Durga dengan Kalaludra sampai Sang Hyang Tri Semaya ngawatara menjadi Topeng Bang, Tari Telek, Barongswari, Sehingga Bhatari Durga dan Kalaludra menjadi *somya* dan kembali ke wujud semula. Kostum yang digunakan dalam drama panggung disesuaikan dengan kostum yang digunakan dalam cerita ini menggunakan kostum yang minimalis yang lebih menekankan pada kesederhanaan yang tetap elegan. Tanpa pernak pernik hiasan yang begitu mencolok untuk menyajikan sebuah pertunjukan yang sederhana namun sarat makna. Teaterikal yang dipadukan dalam garapan ini hanya terbatas pada perpaduan antara wayang kulit dan teater dengan menggunakan iringan instrumen *gamelan Selonding* yang dipadukan dengan *gamelan Gender Wayang* serta seperangkat *gamelan Bebatelan*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bailey, Greg. 2001. *Encyclopedia of Asian Philosophy* (Editor: Oliver Leamen), Routledge, New York.
- Dinas Kebudayaan Provinsi Bali. 2012. *Kajian Naskah Lontar Siwagama*, Diterbitkan oleh Dinas Kebudayaan Propinsi Bali, Denpasar.
- Djelantik, A.A.M. 1990. *Estetika Intrumental: Pengantar Dasar Ilmu Estetika*, Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar, Denpasar.
- Mardiwarsito, L.1978. *Kamus Jawa Kuna (Kawi)-Indonesia*, Penerbit Nusa Indah. Ende-Flores.
- Meriam-Webster's Incorporated. 1995. *Meriam-Webster's Encyclopedia of Literature*, Springfield, Massachusetts.
- Nugroho, Eko. 1985. *Pengenalan Teori Warna*, Penerbit Tiga teratai, Medan.
- Djelantik, A.A.M. 1990. *Estetika: Sebuah Pengantar*. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Poniran Sumarno, Atot Rasona. 1983. *Pengetahuan Pedalangan I*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Rota, Ketut. 1988. "Retorika dalam Pewayangan Bali", STSI Denpasar, Denpasar.
- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung.
- Suteja, I Kt. 2012. "Catur Asrama: Pendakian Spiritual Masyarakat Bali dalam sebuah Karya Tari". Disertasi Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.
- Tedjoworo,H. 2001. *Imaji dan Imajinasi*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Warna, I Wayan. 1978. *Kamus Bali Indonesia*, Dinas Pengajaran Propinsi Daerah Tingkat I Bali, Denpasar.
- Wicaksana, I Dewa Ketut. 2009. "Buku Ajar: Pakeliran Gaya Baku I dan II". Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, ISI Denpasar.
- Widnyana, I Kadek. 2007. *Pembelajaran Seni Pedalangan Bali*, Penerbit CV. Kayumas Agung, Denpasar.
- Zoetmulder, P.J. 1973. *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*, Penerbit Jambatan, Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 1995. *Kamus Jawa Kuna Indonesia*, PT. Gramedia Pusaka Utama, Yogyakarta.
- Sanggra, I Made. TT. *Gaguritan Basur*, Penerbit Cempaka 2, Denpasar.